



Tecnológico de Costa Rica
Área de ingeniería en Computadores
Lenguajes compiladores e intérpretes
CE-3104

Documentación Tarea #2
Pole Position

Profesor:
Ing. Marco Rivera Meneses

Alumnos:
Abigail Abarca Brenes - 2018117463
José Agustín Venegas Vega - 2018250621
Fabián Ramírez Arrieta - 2018099536

I Semestre 2020

Bitácora

Fecha	Abigail	Agustín	Fabián
03/06/2020 - 04/06/2020	Se conversó y discutió vía Whatsapp sobre la forma en la que se iba a desarrollar la tarea, se dividieron tareas, y se acordó estar todos al tanto de todas las partes del trabajo, aun habiéndolo dividido.		
05/06/2020	Se investigó la forma en la que se podía conectar un servidor en el lenguaje C con una interfaz en el	Se conversó sobre como obtener la estructura de la interfaz de forma rápida y eficiente, y se dividió de forma leve dicho proceso. Al mismo tiempo se investigó sobre javaFX y sus facilidades.	
07/06/2020	lenguaje Java. Al mismo tiempo, se averiguó sobre la forma óptima de realizar un servidor en C.	Se realizó la ventana de inicio y la de selección, al mismo tiempo se adaptó el fondo de forma agradable, y se implementaron botones que realizaran un switch entre las ventanas.	Se investigó sobre cómo implementar gifs en javaFX mediante el intercambio continuo de frames. Una vez existieron las 3 ventanas, se realizó la conexión de las mismas de modo que se dio inicio al desarrollo del juego.
08/06/2020 - 13/03/2020	Se añadieron todas aquellas funciones necarias en el servidor para su correcto funcionamiento, al mismo tiempo se utilizaron sockets, y se preparó el servidor para empezar a comunicarse con la interfaz.	Se empezó con el desarrollo del juego, se añadieron imágenes, se les asignó una “hit box”, de modo que existieran colisiones, tanto entre ellos como con los bordes. Se crearon clases, métodos y atributos complementarios. De este modo se avanzó de forma rápida en la elaboración del juego. Se realizaron en la ventana de juego los métodos necesarios (con lógica provisional) para que interactuaran los carros entre ellos, con la pista y con los bordes, con sus respectivos cambios de atributos, tamaño y posición.	
13/06/2020 – 14/06/2020	Se traspasó al servidor la “lógica provisional” implementada en java, al mismo tiempo se realizaron pruebas externas al proyecto, para probar comunicación entre dos lenguajes y paradigmas distintos. Después de una serie de complicaciones, se logró, y debido a esto la implementación de la comunicación entre el		

	servidor y la interfaz fue muy sencilla. De modo que todo funcionaba correctamente.
15/06/2020 - 17/06/2020	Se realizaron pequeños retoques a nivel de interfaz y de eficiencia, orden y entendimiento de código. Además, se generó la documentación del código. En el caso de Java, se generó el JavaDoc correspondiente.