



Documentación



Información Principal:

Esta documentación tendrá el siguiente cuerpo para cada evento documentado:

Asunto:	El tema en cuestión
Día:	El día que se creo, con la hora.
Detalle del problema o avance:	Descripción completa del avance o del problema en cuestion.
Multimedia Adjunta:	Contenido como imagen, diagrama, audio, vídeo, paginas web, cada uno irá como un hipervínculo a un archivo.
Soluciones planteadas (opcional):	<p>El conjunto de soluciones pensadas para solucionar el problema, las soluciones realizadas se marcaran de color Gráfico 2 y en negrita, la solución que funcione y las mas óptima deberá marcarse en color verde 2 negrita, deberán ir en viñetas, ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none">• Solución 1 {Fecha – Hora}.• Solución 2 {Fecha – Hora}.• Solución 3 {Fecha – Hora}.• Solución 4 {sin Fecha}.
Estado:	<p>Solucionado{ fecha de solución}/no solucionado o realizado/no realizado, ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none">• Solucionado {Lunes 24 de Febrero de 2014 – 5:09 p.m.}.



Índice:

Índice de contenido

Día #1	4
Diseño de programa {MapMaker} - No realizado.....	4
Día #2	5
Creación de diagrama.....	5



Día #1

Asunto:	Diseño de programa {MapMaker} - No realizado.
Día:	Lunes 24 de Febrero, 2014.
Contenido:	Se Documentan, en el diagrama, las clases: Component , Layer y Manager , Ubicadas en el paquete mapmaker . También se crea la clase MapFacade , del paquete facadepack . <i>Se implementa la idea de crear un protocolo de cola para las ideas de rehacer y deshacer.</i>
Multimedia adjunta:	classmanager.dia
Estado:	No realizado.



Día #2

Asunto:	Creación de diagrama
Día:	Domingo 14 de Setiembre, 2014. 5:00pm.
Contenido:	<p><i>Se edita el archivo GameBuilder.dia de esto surgen dos temas, el avance y la problemática.</i></p> <p>Avance: <i>se crean los paquetes kernel y kernel.gui, y además ubicadas en este ultimo paquete las clases Renderizable, StaticEntity, Animation, Layer, Controls, GuiAmbassador y Manager, Se proponen las clases DinamicEntity, Actor, Enemy e Interactor. La descripción de estas clases puede encontrarse en el documento Class Documentation.pdf ubicado en la multimedia adjunta.</i></p> <p>problemática: <i>referente a los siguientes temas:</i></p> <ul style="list-style-type: none"><i>Herencia e implementación de las clases referentes a DinamicRenderizables. El problema surge pues no se sabe con certeza cual será la implementación de estas clases.</i><i>La clase Interactor tiene el mismo problema con el problema anterior.</i>
Solución	<ul style="list-style-type: none">Asesoramiento con Daniel pues podre habla con el y dame alguna ideaInvestigar en internet.Experimentar con el patrón de diseño State, puede llegar a servir.
Multimedia adjunta:	GameBuilder.dia Class Documentation.pdf
Estado:	No realizado.