

Carrera de caracoles

TAREA PROGRAMADA #2
MARIA VENEGAS 2017097489

Carrera de Caracoles

Esta tarea corta programada consistía en crear una carrera de caracoles de 0 jugadores, donde al usuario se le pide una cantidad de caracoles para competir, 2 siendo el mínimo, y 5, el máximo. Además, también se le pide al usuario el largo de la pista sobre la cual “correrán” (sí claro) dichos caracoles. 10 casillas es el mínimo a elegir, y 20 casillas es el máximo. El programa automáticamente provee números aleatorios los cuales corresponderán a la cantidad de casillas que cada caracol debe avanzar en cada turno (el dado). El gane de un caracol se da en el momento que llegue a la línea final de forma exacta, ya que si el número del dado se excede de la cantidad de casillas faltantes para llegar a la meta, debe retrocederse de la meta las casillas que sobraban. Básicamente la mayor diversión que tendrá el usuario será ver a cada caracol acercarse a la meta hasta que alguno por fin gane. A decir verdad, me sorprende que el profesor haya elegido llamar a esta tarea “Carrera de caracoles” en lugar de “Carrera de elefantes” o incluso “Carrera de dinosaurios”.

A continuación se presentan 7 lecciones aprendidas durante la elaboración de este “juego”. Cabe destacar mi esfuerzo por lograr inventarme las 7 que se pidieron junto con pensar en al menos tres oraciones para describir cada una.

Lecciones Aprendidas

Lección #1: Aprendí a crear una matriz en C. No es tan sencillo como Python pero tampoco fue difícil. En realidad resultó ser como imagine que sería.

Lección #2: Me hice más familiar con la creación y uso de listas en C. Ya los había usado para una corta pequeña anterior, sin embargo esta vez las usé aún más. Hice listas para los nombres de los caracoles, sus posiciones y la pista, que es realidad es una matriz, pero bueno, una matriz es listas con listas xD.

Lección #3: Aprendí que los strings son un dolor. Pero imprimir una lista con strings es aún más dolor. Tuve problemas que al imprimir, salían símbolos extraños en lugar del string que yo quería que saliera, o que algún error con %c o %s. Luego me di cuenta que escribí mal el tipo de lista y que estos errores yo ya no debería estar cometiendo☺.

Lección #4: Ignorar las advertencias no es algo bueno. Sí, ya sé que debí saberlo hace mucho xD. Las ignoraba porque tenía interés que el programa compilara, y no presté atención a que aunque compile, algún bug que salga posiblemente viene de alguna de las advertencias que decidí ignorar. ¡María! ¿Por qué eres así? Ejemplo, el bug que conté sobre los símbolos raros, se pudo evitar con leer las advertencias, pero bueno, eso ya forma parte de mi pasado xD.

Lecciones Aprendidas

Lección #5: Aprendí más sobre las malas prácticas de programación. Al inicio estaba creando la matriz, y llenándola de espacios en blanco dentro del mismo main, y al ver que se estaba haciendo muy larga la función del main, recordé que el profe suele decir que el main debería utilizarse para llamar solamente las funciones, así que opté por hacer este paso en una función distinta. A la misma vez, aprendí a evitar hacer las “funciones en cadena”, ya que aunque estemos programando cosas pequeñas, éste tipo de prácticas pueden volverse una costumbre que podrían volverse muy perjudiciales al desarrollar programas más elaborados.

Lección #6: Aprendí que cuesta mucho pensar en soluciones claras si se tiene hambre☺. El hambre trae mucha frustración y dificultades para concentrarse, por lo que se llega a durar más en detectar y arreglar bugs al tener la mente “débil” por decirlo así. Entonces decidí resolver este gravísimo problema porque con la salud no se juega :D. Lo cual me lleva a la séptima lección, la última y posiblemente la más importante de todas...

Lección #7: La cocina y la programación **NO** van de la mano. Lo que uno cree que es un minuto en el mundo de la programación, es una hora en la cocina xD. Se tarda mucho más rato programando o buscando bugs de lo que uno se da cuenta, y esto no conviene al tener algo cocinándose al mismo tiempo☹. También aprendí que no tengo un extintor en el apartamento, y sería muy conveniente adquirir uno. No obstante, todo salió bien☺. Bueno, todo menos la comida. Ups.

A pesar de las dificultades, la programación de ésta tarea sí me ayudó a familiarizarme más con el lenguaje C y aprender los “toques” que tiene, además de que fue una buena práctica para ir dejando algunas de las feas costumbres que nos dejó Python, y que ya debería haber superado a este punto del semestre xD.