

SIMULADOR DE CONVERSES



GRUP 7

Marc Queral Fortuño
Jordi Riba Ferré
Joan Bayo Benito

INDEX:

1. Informació.....	2
2. Persona.....	2
3. Animal.....	2
4. Extraterrestre.....	3
5. Link kanvas.....	3

1. INFORMACIÓ

Com ja sabem, aquest projecte està dividit en tres parts, les quals ens les hem distribuït de la següent manera: Marc ha realitzat la part de persona, Jordi la d'extraterrestre i Joan la d'animal.

A l'hora de triar, cadascú de nosaltres va escollir una part, com no hi havia cap problema i cadascú li pareixia bé, ho vam deixar així.

2. PERSONA

En aquesta part del projecte, han hagut problemes per realitzar els exercicis 5 i 7, ja que no hem sabut solucionar-los. També van haver diferents problemes a l'hora de fer un altre problema però vam saber solucionar-ho de manera correcta.

En general, en aquesta part els problemes han estat en conceptes que encara no teniem massa clars i bàsicament aquests dos problemes que no hem resolt eren els més complicats.

3. ANIMAL

En aquest cas un dels principals problemes que vam tenir va ser saber trobar la relació entre l'alfabet i els numeros, és a dir, treballar amb els Valors Unicode, però finalment després de buscar per internet i amb una mica de ajuda del professor vam trobar la relació i vam poder fer tots els exercicis en més fluïdesa.

L'exercici 9 va ser un dels més complicats ja que al ser el primer encara no tenim tant de coneixement sobre el unicode i vam aconseguir fer-ho però de una forma molt més complicada.

Seguidament el 13 va tenir la seva part complicada al treballar amb el Random però quan vam poder solucionar el problema va ser tot molt fluid.

I finalment l'exercici 12 va ser un dels més complicats, però després de molts intents molta busqueda per internet i molts d'errors vam aconseguir trobar la solució o almenys això creiem.

4. EXTRATERRESTRE

Un cop realitzats tots els exercicis relacionats amb els nombres decimals, he trobat exercicis més fàcils i d'altres que no he pogut ni contestar-los. L'exercici amb més dificultat ha sigut el 20, que nose si he sigut jo, que no ha entès realment el que demanava o que era complicat de veritat.

Les altres coses com generar un número aleatori o limitar els decimals i l'arrodoniment he pogut trobar informació en diverses webs i els apunts del Github, aplicar-ho i que funcioni tot correctament.

En general, un projecte que m'ha servit molt per a entendre el funcionament de la programació.

5. CONCLUSIONS

Com a conclusió hem vist que si haguesem tingut un parell de hores més haguesem pogut treballar més entre nosaltres i poder ajudar-nos en alguns exercicis que alguns companys els costa més.

I també hem vist que moltes coses es poden perfecciona, per una banda tal com anirem aprenen podrem millorar i fer el programa més fluid, fàcil de llegir i menys complicat per al PC, i per l'altra banda hem vist que amb les arrays, es podria guardar més informació i fer alguns exercicis de forma molt més senzilla.

6. LINK KANVAS

<https://github.com/IESEBRE/projecte-asix-uf1-equip-7-1/projects/3>