

PRUEBAS:

```
<terminated> FicheroCaracteres [Java Application] C:\Users\diana\.p2\pool\plugins\org.eclipse.just  
-madrid  
m***d vidas:6, Partidas ganadas:0, Partidas perdidas:0  
  
#  
Juego terminado, ¡Adiós!
```

```
D:\Repo2DAM\DAM2\Diana\AccesoADatos\AhorcadoDiana\bin>java Ahorcado xml palabras.xml  
teclado  
- teclado  
***** vidas:6, Partidas ganadas:0, Partidas perdidas:0  
t  
t***** vidas:6, Partidas ganadas:0, Partidas perdidas:0  
o  
t*****o vidas:6, Partidas ganadas:0, Partidas perdidas:0  
c  
t*c***o vidas:6, Partidas ganadas:0, Partidas perdidas:0  
e  
tec***o vidas:6, Partidas ganadas:0, Partidas perdidas:0  
*  
Partida guardada, ¡Hasta luego!
```

ERRORES:

1. No se ejecuta la clase correspondiente.

```
D:\Repo2DAM\DAM2\Diana\AccesoADatos\AhorcadoDiana\bin>java Principal ficheroChar palabras.txt
D:\Repo2DAM\DAM2\Diana\AccesoADatos\AhorcadoDiana\bin>java Principal ficheroChar
Tienes que introducir 2 argumentos
```

Código:

```
if(args.length == 2) {
    //for (int i = 0; i< args.length; i++) {

        procedencia = args[0];
        nombre = args[1];

        if(procedencia== "ficheroChar" && nombre=="palabras.txt") {
            FicheroCaracteres fic = new FicheroCaracteres();
            fic.ahorcado();
        }

        if(procedencia== "fichero" && nombre=="fichero.txt") {
            //FicheroPrimitivo fic = new FicheroPrimitivo();
        }

    }if(args.length != 2) {
        System.out.println("Tienes que introducir 2 argumentos");
    }
```

Solución: No estaba comparando bien los strings.

2. Cuando una palabra tiene varias letras iguales solo me contaba una, por lo que a veces estando ya la palabra adivinada no lo indicaba.

código:

```

if (Character.isLetter(letra)) { //comprobar que SI es una letra

    for (int i=1; i<palabra.length-1; i++) { //buscar la letra en la palabra
        if(palabra[i]==letra) {
            estaLetra=true;
            aux[i-1]=letra;
        }
    }

    if(estaLetra==false) { //si la letra NO está
        vidas--;
        String.valueOf(letra);
        letras += letra; //guardar la letra en el string de las letras que no aparecen
    }else {
        contadorLetrasAcertadas++;
        if(contadorLetrasAcertadas == aux.length)
            encontrado=true;
    }
}
else {
    System.out.println("Introduce una letra, por favor.");
}
}

```

ejecución:

```

c
Pelic*la vidas:6, Partidas ganadas:0, Partidas perdidas:0

u
Pelicula vidas:6, Partidas ganadas:0, Partidas perdidas:0

c
Pelicula
¡Felicidades, has ganado!

```

Solución: cambié de lugar el contador de palabras acertadas y ya funcionaba correctamente.

```

if (Character.isLetter(letra)) { //comprobar que SI es una letra

    for (int i=1; i<palabra.length-1; i++) { //buscar la letra en la palabra
        if(palabra[i]==letra) {
            estaLetra=true;
            aux[i-1]=letra;
            contadorLetrasAcertadas++;
        }
    }

    if(estaLetra==false) { //si la letra NO está
        vidas--;
        String.valueOf(letra);
        letras += letra; //guardar la letra en el string de las letras que no aparecen
    }else {
        if(contadorLetrasAcertadas == aux.length)
            encontrado=true;
    }
}
}

```

3. Cuando volvía a leer el fichero desde el principio, el contador de las partidas ganadas y perdidas se reiniciaba a 0.

consola:

```
D:\Repo2DAM\DAM2\Diana\AccesoADatos\AhorcadoDiana\bin>java Principal ficheroChar palabras.txt
-madrid
m****d vidas:6, Partidas ganadas:0, Partidas perdidas:0

a
ma***d vidas:6, Partidas ganadas:0, Partidas perdidas:0

d
mad**d vidas:6, Partidas ganadas:0, Partidas perdidas:0

r
madr*d vidas:6, Partidas ganadas:0, Partidas perdidas:0

i
madrid
¡Felicidades, has ganado!

-madrid
m****d vidas:6, Partidas ganadas:0, Partidas perdidas:0
```

Solución: las variables que en principio había inicializado dentro del método las saqué fuera y las puse como private.

4. Si al indicar la ruta de los archivos no escribo la ruta absoluta el programa no me funciona.

Solución: he puesto la ruta absoluta en todos los casos. El inconveniente es que al probar el programa desde otro ordenador va a haber que cambiar manualmente la ruta de todos los archivos.

5. Si cojo los datos desde el xml, no me salen escritas la primera y ultima letra de la palabra.

Consola:

```
D:\Repo2DAM\DAM2\Diana\AccesoADatos\AhorcadoDiana\bin>java Ahorcado fichero fichero.txt
-Pelicula
p*****a vidas:6, Partidas ganadas:0, Partidas perdidas:0

#
Juego terminado, ¡Adiós!

D:\Repo2DAM\DAM2\Diana\AccesoADatos\AhorcadoDiana\bin>java Ahorcado xml palabras.xml
- teclado
*****o vidas:6, Partidas ganadas:0, Partidas perdidas:0
```

Solución: no he conseguido averiguar por qué pasa eso.

6. Dejaron de funcionar los contadores de las partidas ganadas y perdidas porque hice un cambio en las clases.

Consola:

```
madrid
¡Felicidades, has ganado!

-semaforo
s*****o vidas:6, Partidas ganadas:0, Partidas perdidas:0
```

Solucion: eso pasaba porque inicializaba los contadores dentro de la misma clase juego, así que al sacarlos a sus respectivas clases (ficheroCaracteres, ficherPrimitivo...) y pasarlos como parámetros el error se solucionó.

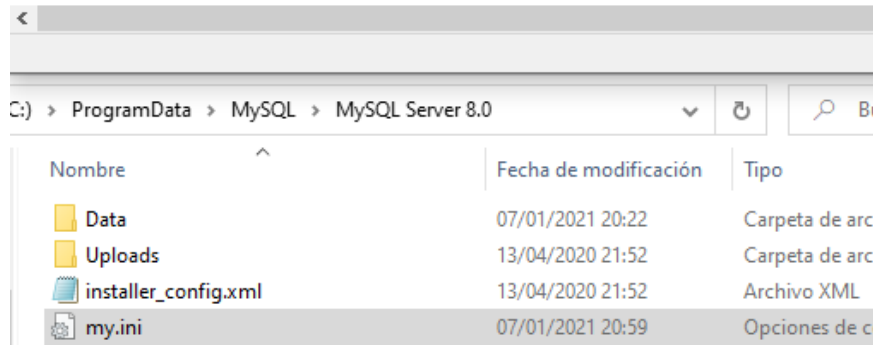
7. Al ejecutar la clase que lee de la base de datos, me sale el error de zona horaria no establecida. Ya he añadido la resolución en el fichero my.ini pero no me funciona.

Consola:

```
terminated> BaseDeDatos [Java Application] C:\Users\diana\.p2\pool\plugins\org.eclipse.justi.openjdk.hotspot.jre.full.win32.x86_64_14.0.2.v20200815-09
java.sql.SQLException: The server time zone value 'Hora est?ndar romance' is unrecognized
    at com.mysql.cj.jdbc.exceptions.SQLException.createSQLException(SQLException.java:129)
    at com.mysql.cj.jdbc.exceptions.SQLException.createSQLException(SQLException.java:97)
```

Imagen del fichero con los datos correspondientes:

```
# The TCP/IP Port the MySQL Server X Protocol will listen on.
# loose_mysqlx_port=33060
default-time-zone = '+01:00'
```



DECISIONES:

No se especificaba como se tenían que guardar las partidas, así que decidí hacerlo en un fichero de tipos primitivos.