

Especificaciones del Proyecto (Segunda Parte)

Laboratorio de Algoritmos I CI2691

Enero-Marzo 2018

La segunda entrega del proyecto consiste en la implementación del programa diseñado en la fase anterior como solución al problema planteado. Se requiere que se haga una programación robusta que garantice la integridad de los datos de entrada. También debe implementar los subprogramas que permitan visualizar el tablero en la interfaz gráfica, tal como lo especifica en enunciado del proyecto. Recuerde que sólo se pide que la entrada de datos sea a través de la consola de texto.

Debe incluirse como funcionalidad adicional del programa los procedimientos trabajados en el laboratorio de archivos. Al inicio, el usuario puede decidir iniciar una partida nueva o continuar con una partida guardada. Como complemento a esta funcionalidad, es requerido que luego de terminado cualquier turno de juego, el usuario pueda decidir salir del mismo y guardar la partida.

Se debe entregar un archivo de código fuente en Python (.py) con el programa desarrollado. Esto incluye las declaraciones necesarias de tipos estructurados, variables, funciones con sus parámetros, son sus correspondientes comentarios. Así mismo, todas las especificaciones de las aserciones cuando corresponda: pre-condiciones y post-condiciones, invariantes y cotas de los ciclos. El código debe estar adecuadamente comentado.

También debe entregar el archivo .gcl del algoritmo con los cambios que hayan surgido luego de la revisión de la primera entrega.

Adicionalmente se requiere de un documento (.pdf) con el informe del proyecto. Este informe debe ser breve. El informe debe tener una introducción donde se plantea en forma sencilla y comprensible de qué trata el problema a resolver. También debe tener la carta estructurada producto del análisis descendente del problema, actualizada con las modificaciones que se hayan hecho al diseño inicial. Para cada uno de las subprogramas nombrados en la carta estructurada, debe explicar en lenguaje natural lo que hace dicho subprograma, indicando también lo que espera recibir como entrada, y lo que debe producir como salida. Debe explicar las estructuras de datos que tuvo que definir en su programa, así como las constantes y variables del programa principal. También es necesario que explique y justifique las decisiones que se tomaron para la implementación del programa. Particularmente debe quedar claro cómo se hizo el algoritmo del nivel medio, para la toma de decisión de la jugada del computador. Sea claro y preciso, debe ser breve. Recuerde que todo informe incluye portada, introducción, desarrollo, conclusiones y referencias.

Los archivos a enviar en esta segunda entrega son:

1. Juego4enLineaEquipoXX.gcl: algoritmo actualizado en GCL del juego 4 en línea, con los cambios o mejoras que hayan surgido luego de la revisión de la primera entrega.

2. Juego4enLineaEquipoXX.py: programa en Python del juego 4 en línea, con toda la documentación, subprogramas implementados, estructuras de datos, constantes y variables del programa principal.
3. InformeEquipoXX.pdf: documento con el informe del proyecto que incluye la carta estructurada actualizada producto del análisis descendente del problema.
4. AutenticidadEntrega2EquipoXX.pdf: planilla con la declaración de autenticidad de la entrega, llenada y firmada por los miembros del equipo. La planilla puede descargarse en la sección “Material de Apoyo” del aula virtual.

En los archivos descritos, XX representa el número del equipo que les fue asignado en correo del 5 de marzo titulado “Nueva asignación por secciones”. Suba sus archivos en la tarea correspondiente en la sección “Proyecto” del aula virtual, a más tardar el viernes 06 de abril a las 23:55.