

Informe: Proyecto Tiros Marinos

Muñoz Pacheco Rabindranath – Codificador del Proyecto

10/Dic/2021

Fue el primer día de trabajo de la sección de desarrollo, apegándonos estrictamente a los días designados para trabajar y laborando dentro del horario previamente establecido, se repartieron las tareas entre los 2 integrantes encargados del desarrollo. Sin embargo, debido a problemas familiares la reunión tuvo que suspenderse.

13/Dic/2021

Fue cuando se realizó ya propiamente el desarrollo del proyecto.

Para evitar problemas al subir cambios al repositorio el área de desarrollo empezó trabajar en una rama especial aparte, igualmente se decidió que para evitar errores con el código nos turnaríamos para trabajar ordenados por la prioridad de los métodos.

Diseñé una serie métodos encargados de definir si un tiro era fallido o acertado, también me encargué de definir el color que tendrían los botones dependiendo del resultado del tiro, del mismo se agregó un método encargado de definir cuando se gana y se pierde el juego. Todos estos métodos se agregaron a un método general que se activa cuando se presiona un botón. Cabe destacar que durante esta etapa de desarrollo ocurrió un error muy notable al querer cambiar el color de los botones, problema generado al hacer referencia a botones físicos y querer trabajar con una variable dinámica, solucionado al cambiar la forma en que la variable hace referencia a los botones.

Una vez recibí los cambios de mi compañero, añadí 2 botones más, uno encargado de reiniciar el juego para empezar desde cero y otro para salir y cerrar el programa.

15/Dic/2021

El color de los tiros fallidos eran negros y se cambió a gris, además se deshabilitó el botón de reiniciar de modo que solo se puede utilizar cuando la partida ya terminó. Del mismo modo modifiqué los mensajes que salían cuando acertabas un tiro, lo fallabas, ganabas o perdías.

Ese mismo día se añadió la bitácora de errores con todos los errores e inconvenientes que encontramos mi compañero y yo durante el desarrollo del programa.

Durante la revisión con el profesor se nos encargó mostrar los barcos faltantes al perder, entonces mi compañero y yo trabajamos en paralelo para dar con la solución, mi compañero Calvo logró terminarlo antes sin embargo la versión con la que trabajó no estaba actualizada así que para evitar problemas en el repositorio me dio su código, lo implementé en mi versión del programa, lo documenté y lo subí a git.