

## **Informe: Proyecto Tiros Marinos**

**Jasive Maribel Wong Cervantes – Líder del proyecto**

1/dic/2021

- Se propone desarrollar el juego batalla naval.
- Se propone que el juego sea con 2 tableros para jugar contra la máquina.
- Se propone usar 4 barcos de 3 casillas en cada tablero.
- Se manda la propuesta al profesor.

6/dic/2021

- Se cambia el documento de la propuesta
- Se cambia el nombre de “batalla naval” a “tiros marinos”
- Se cambia el proyecto a usar un único tablero de tiro.
- Se delimita el proyecto a usar 5 barcos escondidos y usar un tablero de 5x5.
- Se manda la propuesta al profesor.

8/dic/2021

- Se cambia el documento de la propuesta.
- Se delimita a que el barco mida 1 casilla.
- Se delimita a que los barcos pueden estar uno al lado de otro o dispersos entre sí.
- Se delimita que el juego es un archivo con extensión JAR por lo tanto es necesario contar con un interpretador de Java para ejecutarlo.
- Se delimita que este juego solamente estará disponible para sistemas operativos de escritorio con interfaz gráfica.
- Se manda la propuesta al profesor

### Toma de decisiones en el proyecto:

- Se decidió usar Netbeans debido a que todo el equipo sabe cómo usarlo y sabe programar en Java.
- La mejor opción para poder trabajar en el proyecto todos juntos y que cada quien tuviera los últimos cambios en el proyecto fue usar Git y Github, todos los cambios están en el repositorio, así como quien los hizo y que se cambió.
- Se asigna los roles del proyecto a cada miembro del equipo:
  - Líder del proyecto y documentación - Wong Cervantes Jasive Maribel:  
Entre todos lo decidieron por tener habilidades de organización y liderazgo.
  - Diseño de interfaces en Netbeans – Orozco Franco Gabriel Abraham:  
Tiene buenas habilidades para diseñar cualquier cosa.
  - Codificación del proyecto – Calvo Salas Iván y Muñoz Pacheco Rabindranath: Ambos tienen buenas habilidades de programación y lógica.
  - Pruebas y elaboración del tutorial – Sandoval Ramos Omar Alejandro:  
Es fácil para el encontrar errores durante el desarrollo.
- Se decidió que sea un jugador por partida debido a que solo es una sola pantalla.
- Para hacer el juego más interesante, se hizo más difícil, debido a que no hay reglas o trucos para poder encontrar los barcos y los barcos son pequeños (1 casilla).
- En el juego batalla naval (fue el juego en el que nos basamos), lo más habitual es que el tablero mida 10x10 (100 casillas) y sean 10 barcos escondidos. Para hacerlo más sencillo usamos la mitad, esto quiere decir que el tablero mida 5x5 (25 casillas) y sean 5 barcos escondidos.
- Para los usuarios que quieran jugar, se les dará la carpeta junto con el archivo JAR (en la carpeta dist), debido a que el archivo se debe correr dentro de la carpeta debido a las imágenes que tiene en juego.

8/dic/2021

- Hice el repositorio en Github, hice y subí la calendarización, historias de uso, WBS y los roles del equipo.
- Agregue a mi equipo al repositorio para poder colaborar.

9/dic/2021

- Tuve que crear otro repositorio debido a algunos problemas con las ramas y commits que mi equipo hizo y no se necesitaban.
- Ya subí los archivos en el nuevo repositorio (calendarización, Historias de uso, WBS y los roles del equipo).
- Inicia el diseño de las interfaces en Netbeans.
- Se empieza la bitácora de errores durante el desarrollo.
- Hice un cambio en la calendarización, sin querer se repitieron los archivos, ya lo elimine.
- Ya subí el EMV y RBS.

10/dic/2021

- Hice unos cambios en RBS, hacía falta una oportunidad que había agregado en el EMV y no lo hice en el RBS.
- Se inicia la codificación del proyecto.

13/dic/2021

- Sigue la codificación del proyecto.

15/dic/2021

- Comienzan las pruebas.
- Se corrigen errores de diseño y codificación del proyecto.
- Termina el desarrollo del proyecto.
- Se graba el tutorial de cómo utilizar el juego y se sube a Github.
- Se entrega el proyecto.