

Manual De Proyecto

Se utilizó **Visual Studio Code** para la codificación y **cmake** para el buildeo.

Para el debugeo se utilizaron las herramientas **gdb** y **valgrind**. Para el linteo se utilizó la herramienta **cpplint**.

La distribución de tareas arrancó como fue propuesto por la cátedra. Sin embargo, temprano en el desarrollo, uno de los alumnos tuvo que abandonar el proyecto.

En ese contexto se optó por priorizar cuestiones de jugabilidad y funcionalidad. Como resultado, no pudo implementarse el Editor. Tampoco pudo implementarse el archivo de configuración. Debido a limitaciones de tiempo, partes del debugeo y testeo no pudieron llevarse a cabo.