

SEGUIMIENTO DEL PROYECTO

Detalles del trabajo realizado semana a semana.

Semana 1:

Entre los tres componentes del grupo acordamos realizar como proyecto el juego del monopoly. Realizamos una recopilación de los requisitos funcionales que deberá cumplir nuestro sistema. Para esto creamos una carpeta de documentación donde vendrán recogidos estos requisitos.

Semana 2:

En esta clase realizamos el diagrama de clases UML de nuestro proyecto, donde detallamos las diferentes clases que contendrá nuestra aplicación así como las dependencias entre ellas, atributos y métodos que forman cada una.

Semana 3:

Esta semana vamos proponiendo patrones de diseño vistos en clase para utilizar en nuestro proyecto y así mejorar nuestro diseño UML. Algunos de estos patrones son el Builder y Fábrica Abstracta. Además empezamos a describir los casos de uso y a codificar.

Semana 4:

Seguimos codificando nuestra aplicación creando las clases y las relaciones que indicamos en el diagrama de clases.

Semana 5:

En esta semana nos centramos en acabar parte del código que dejamos pendiente la anterior semana, además de corregir algunos errores. También plantemos patrones para aplicar en nuestro código. Implementamos el método main.

Semana 6:

Hemos continuado con la implementación de las clases, y modificaciones oportunas para la mejora del código ya que nos vamos dando cuenta de fallos que hay que arreglar. Además aplicamos el patrón Singleton en la clase FabricaTablero.

Semana 7:

En esta semana hemos acabado parte del código del proyecto y hemos pasado a la corrección de errores de compilación. Actualizando así clases que ya teníamos.

Semana 8:

En esta semana nos hemos encargado de ejecutar el código y depurar errores de memoria principalmente, además de darnos cuenta de errores lógicos. Hemos corregido y mejorado la aplicación al realizar las pruebas de su ejecución.

Semana 9:

En esta sesión de prácticas nos encargamos de seguir depurando el código y resolviendo errores de ejecución para evitar excepciones en el mismo.

Semana 10:

En esta semana hemos corregido fallos de memoria y hemos conseguido la ejecución de la aplicación sin fallos. Procederemos a añadir funcionalidades como guardar una partida.

Semana 11:

Esta semana la hemos dedicado a corregir detalles y mejorar la aplicación. Hemos conseguido añadir la funcionalidad de guardar partida en cualquier momento y mostrar un tablero de juego con la posición de los jugadores en cada momento.