PROYECTO METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

# -Mundamitas-

## GRUPO C

* Barolo Ignacio
* Calderini Macarena
* Castillo Santiago
* Natel Guillermina

JUEGO:

“Mundamitas”

El proyecto se basa en un torneo de juego de damas, en el cual a través de los resultados de las partidas se va a ir creando un fixture automático hasta llegar al ganador.

LENGUAJE:

El lenguaje con el que se realizará el proyecto será con *“Python”*

LIBRERÍAS:

Pygame

Socket

SISTEMA DE CONTROL DE VERSIONES:

Git

IDE:

Pycharm

PLANIFICACIÓN:

* Aprender reglas del juego de Damas.
* Análisis y relevamiento de las tecnologías a utilizar.
* Estudio del lenguaje, librería y sistema de versionado.
* Preparación y acondicionamiento del entorno de desarrollo (Descargas e instalación de programas/librerías requeridas).
* Diseño y Planificación de la lógica algorítmica.
* Diseñar boceto de la estructura y posibles funciones que se usarán.
* Codificación del programa por módulos(tablero, piezas, movimientos, reglas, main, fixture, menú,etc).
* Búsqueda exhaustiva de errores. Testing.
* Configuración del programa para uso en LAN.

DIVISIÓN DE TAREAS:

El proyecto se irá trabajando de manera conjunta para poder ayudarnos a resolver problemas que se vayan planteando.

VERSIONES:

* Python 3.10.4
* Git 2.36.0

DIRECCIONES DE GITHUB:

carlos.rodriguez@docentes.frm.utn.edu.ar

HORAS ESTIMADAS DE PROGRAMACIÓN:

60-80 hrs.

CONEXIÓN LAN

Utilizaremos para la conexión el método sockets a través del puerto TCP/IP, creando dos módulos(cliente, servidor), en el cual se irá transfiriendo la información de los movimientos que se vayan realizando durante las partidas.

DIAGRAMA EXPLICATIVO

En el siguiente diagrama podemos visualizar como es el funcionamiento de la conexión a realizar

