## **MazeWars – Laberintos**

Brayan Camilo Angarita Echaves Carolina Sarmiento Cabarcas Lina Sofía Espinal Daza Mauricio Rodríguez Becerra Bryan Steven Pinilla Castro

No. de equipo de trabajo: 3

#### I. INTRODUCCIÓN

Este documento consiste en el primer avance del proyecto MazeWars, un juego a base de estructuras de datos para la creación de laberintos aleatorios por medio de árboles binarios y pilas.

### II. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA A RESOLVER

En el campo del desarrollo de videojuegos la repetitividad de los niveles puede ser un problema que se refleja en la pérdida de jugadores frecuentes y la disminución del tiempo de juego de los usuarios. Para evitar el estancamiento de la jugabilidad MazeWars propone el uso de las estructuras de datos para generar nuevos niveles que mantengan el mismo estilo de juego pero ofrecen variedad a la resolución de puzzles ejemplificado en forma de laberintos para ofrecer continuamente un sistema divertido y heterogéneo a los jugadores.

# III. USUARIOS DEL PRODUCTO DE SOFTWARE

Este producto está diseñado para el público en general, busca atraer esencialmente a aquellos que estén interesados en los laberintos sin embargo esto no significa un impedimento a cualquier usuario que desee probar el juego. Los usuarios se clasifican como jugadores.

Este producto no impone una restricción de edad por lo que estará disponible a cualquiera que cuente con una computadora. No requiere de experiencia previa en juegos, el acceso por medio de creación de cuentas sigue en discusión.

# IV. REQUERIMIENTOS FUNCIONALES DEL SOFTWARE

El programa funciona a partir de Windows 7 o superior, 32 bits y 64 bits, para las actualizaciones como programador del software se necesita Python 3.10.

IV-A. Descripciones de los datos a ser ingresados en el sistema

- Tamaño de la ventana
- Tamaño de cuadrícula
- Dificultad

IV-B. Descripciones de las operaciones a ser realizadas en cada pantalla que se presenta.

- Operación 1: Ejecución del programa.
- Operación 2: Creación de un laberinto con pilas.
- Creación de un laberinto con árboles binarios.
- Finalización del programa.

IV-C. Descripción de los flujos de trabajo realizados por el sistema.

- Flujo 1: Con respecto a una resolución 600x600 la creación de laberintos con pilas toma un tiempo de 0,006 4,393 segundos
- Flujo 2: Con respecto a una resolución 600x600 la creación de laberintos con árboles binarios toma un tiempo de 0,007 4,540 segundos

IV-D. Descripción de los reportes del sistema y otras salidas.

- Reportes de pilas: Ejecución correcta del programa con muestra inmediata del laberinto generado
- Reportes de colas: Ejecución correcta del programa con muestra del proceso de creación del laberinto con árboles binarios.

IV-E. Definición de quiénes pueden ingresar datos en el sistema.

Todos los usuarios.

#### V. FUNCIONES DEL AVANCE ACTUAL

Non-Functional: Usabilidad

### V-A. Descripción

Se genera un punto aleatorio en la parte superior y se inicia en este punto la partida.

Se dibuja al azar una pared en este y se traza un camino hasta una celda adyacente, pero solo si la celda adyacente no ha sido visitada todavía. Esta se convierte en la nueva celda actual.

Si se han visitado todas las celdas adyacentes, se retrocede hasta la última celda que tenga vecinos sin visitar y se repite el proceso.

El algoritmo termina cuando el proceso ha retrocedido hasta el punto de partida, lo que significa que todas las celdas ya fueron visitadas.

#### V-B. Operaciones

El prototipo prevé operaciones de:

- Creación.
- Actualización.
- Almacenamiento.

# VI. DESCRIPCIÓN DE LA INTERFAZ DE USUARIO PRELIMINAR

Para la primera entrega del avance creamos una interfaz gráfica de prueba. Los laberintos en general se pueden organizar a lo largo de siete clasificaciones diferentes. Estos son: dimensión, topología, teselación, enrutamiento, textura y enfoque. Un laberinto puede tomar un elemento de cada una de las clases en cualquier combinación, para esta prueba presentamos la interfaz de un estilo de nivel de laberinto en su forma más simple.

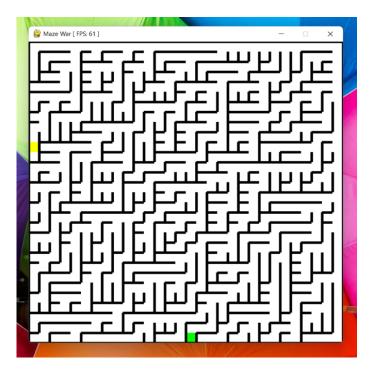


Fig. 1. Interfaz de usuario

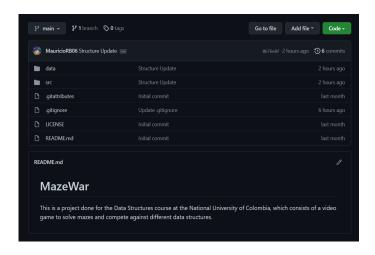


Fig. 2. Repositorio en GitHub

# VII. ENTORNOS DE DESARROLLO Y DE OPERACIÓN

Para los entornos de desarrollo se utilizaron PyCharm, Visual Studio Code, GitHub, Git.

Para los entornos de operación funciona en cualquier sistema operativo, PC, con 512Mb Ram.

### VIII. PRUEBAS DEL PROTOTIPO Y ANÁLISIS COMPARATIVO

Pruebas con una resolución de 600 x 600:

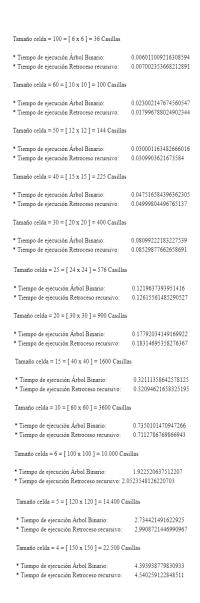


Fig. 3. Tabla de datos

#### IX. DIFICULTADES Y LECCIONES APRENDIDAS

Como principales dificultades de este avance están; asegurar la motivación del equipo de trabajo, manejo del tiempo e identificar la complejidad.

Como principales lecciones están: La utilización de las herramientas de GitHub, la separación de roles a partir de las distintas capacidades de cada miembro del equipo, el uso de Python como lenguaje para la creación de proyectos grupales como preferencia personal del grupo.

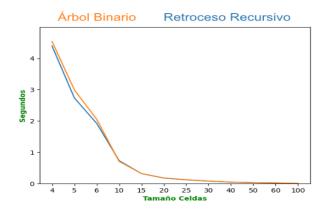


Fig. 4. Gráfica 1 de análisis asintótico

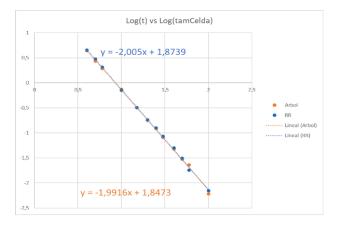


Fig. 5. Gráfica 2 de análisis asintótico

$$\frac{10^{-1.9916}-10^{-2.005}}{10^{-1.9916}}\times 100\% = 3.038349395\% \text{ al evaluar el tamaño de celda a infinito,}$$
 podemos observar que el retroceso recursivo es más eficaz, mientras que al hacerse este más pequeño 
$$\frac{10^{1.8473}-10^{1.8739}}{10^{1.8473}}\times 100\% = -6.31633575\%, \text{ se aprecia un efecto contrario,}$$
 mostrándose el árbol binario más eficiente. Al evaluar cuando el tamaño de celda es 4, obtenemos 
$$\frac{4.393938779830933s-4.540259122848511s}{4.393938779830933s}\times 100\% = -3.330049651\%,$$
 manteniéndose el árbol binario como el más eficiente

Mediante el análisis anterior y utilizando la notación Big(O) se puede determinar que el programa tiene una complejidad  $Big(O(n^2))$ .

Fig. 6. Operaciones de análisis asintótico

Integrante	Roles	Actividades realizadas
Brayan	Técnico	Aportar técnicamente en el desarrollo del proyecto.
Brayan	Técnico	Aportar técnicamente en el desarrollo del proyecto.
Carolina	Coordinadora	Mantener en contacto al grupo, Programar y agendar las sesiones, asegurarse de la presencia de todos los miembros del equipo
	Observadora	Estar atenta en el desarrollo del proyecto y aportar apoyo adicional en los distintos roles de la entrega.
Lina	Animadora	Energía positiva, motivador en el grupo.
	Investigadora	Consultar otras fuentes. Propender por resolver inquietudes comunes para todo el equipo.
	Secretaria	Aportar con la organización del trabajo y asegurarse de revisar los continuos aportes de todos los miembros.
Mauricio	Líder	Consultar a los otros miembros del equipo, estar atento que la información sea constante para todos. Aportar con el plan de trabajo.
	Experto	Lider técnico que propende por coordinar las funciones y actividades operativas. Explicar el uso de herramientas como GitHub o Pygame a los demás miembros

Fig. 7. Tabla de roles

### REFERENCES

- [1] Robin Tommy, Gullapudi Sundeep and Hima Jose, 2017. Automatic Detection.
- [2] Sanjay Kumar, Ari Viinikaineny and Timo Hamalainenz, 2016. Models and Mazes.
- [3] Hsiu-Chuan Huang, Zhi-Kai Zhang, Hao-Wen Cheng, and Shiuhpyng Winston Shieh, 2017. Game Application: Threats, Countermeasures, and Pitfalls

Fig. 8. Recursive Backtrack

```
Secretion

Secretion
```

Fig. 9. Binary Tree