

## Informe Sprint #2

### Informe Individual

"El presente texto ha sido preparado de manera exclusiva para los alumnos del curso Desarrollo de Software CC3S2, que forma parte de la Especialidad de Ciencia de la Computación, según el artículo 44 de la Ley sobre el Derecho de Autor, D.L. N°822. Queda prohibida su difusión y reproducción por cualquier medio o procedimiento, total o parcialmente fuera del marco del presente curso".

Responde las siguientes preguntas desde la perspectiva de los procesos de desarrollo, codificación, diseño, refactorización y prueba:

- P1: ¿Qué aportaste al proyecto?
- P2: ¿Qué ganaste personalmente con el proyecto?
- P3: ¿Qué hace bien tu proyecto y qué podría hacer mejor tu proyecto?
- P4: ¿Cómo podrías mejorar tu proceso de desarrollo si desarrollas un juego similar desde cero?

Requisito mínimo: Una página completa a espacio simple, tamaño de fuente no mayor a 12 puntos.

P1:

Descripción de las contribuciones

En general, todos contribuimos para discutir la lógica del juego e hicimos uso del CodeWithMe para ayudarnos entre sí a encontrar errores en el código respecto a la lógica y lograr la funcionalidad deseada finalmente.

Particularmente, me encargué de una parte del mantenimiento del Trello y de la edición del video.

Código fuente

| Nombre del archivo código fuente | Total líneas código | Tu contribución (líneas código) |
|----------------------------------|---------------------|---------------------------------|
| TableroVacioTest                 | 58                  | 58                              |
| Juego                            | 436                 | 33                              |
| DespliegueAzulTest               | 49                  | 49                              |
| DespliegueRojoTest               | 50                  | 50                              |
| JuegoTest                        | 86                  | 86                              |

P2:

Hasta el momento, he podido entrometerme más a fondo con el proceso de desarrollo de un proyecto y siento que estoy ganando cierta experiencia significativa para posibles situaciones en mi vida, considerando tanto mi carrera, como en algunos otros casos ajenos a ella que se puedan dar en mi vida cotidiana, ya que en ambos es relevante el uso de una organización adecuada y limpia.

Realmente estoy conociendo y empleando nuevas formas para poder optimizar la gestión de un proyecto en grupo, así como estoy comprendiendo mejor el enfoque que tienen las pruebas de software y el uso de la refactorización para mantener un código más limpio, también considero que el aprender a usar el GitHub en conjunto es un buen aporte para mí, aunque pienso que debí haberlo manejado antes, aun así, siento que es un gran apoyo cada cosa que el curso y el proyecto están brindando hasta ahora.

Me es necesario resaltar que he logrado experimentar momentos gratos junto con mis compañeros de proyecto, porque siento que puedo rescatar mucho respecto a la forma en la que piensan y manejan la lógica al programar, también he presenciado una mejor coordinación respecto a este proyecto en comparación a otros trabajos que he presentado antes, en serio es muy interesante el trabajar en equipo con personas que si se encuentran interesadas por realizar un buen trabajo

Por otro lado, me parece que me estoy desenvolviendo mejor respecto al lenguaje de programación que empleamos para el proyecto y claro, que estoy poniendo a prueba y en práctica la lógica que poseo para poder programar las ideas propuestas

para el proyecto. Considero que nunca está de más el pulir nuestras habilidades, ya que siempre se puede mejorar un poco más y agradezco las facilidades, conocimientos y desafíos que este proyecto está brindando.

P3:

Hasta ahora cumple con lo que se estuvo planeando, es decir, con las expectativas esperadas desde el inicio de la organización del proyecto. Prácticamente, con esta presentación, se puede realizar un juego completo del juego Nine Men's Morris en la versión de jugador humano vs jugador humano. Pero aún se presentan ciertos errores al presentarse situaciones que recién están siendo probadas lo cual es señal de que se puede mejorar.

Es funcional, pero todavía se puede perfeccionar tanto la lógica, como el manejo del código limpio y la presentación ante el usuario final, es necesario agregar un menú para elegir si jugar contra el computador o contra otro jugador humano y también podríamos agregar un manual de instrucciones o de descripción breve para que nuestro usuario final se familiarice mejor con el juego.

P4:

Cómo podrías mejorar tu proceso de desarrollo si desarrollas un juego similar desde cero

En primer lugar, sería muy bueno empezar realizando un análisis mas profundo respecto a los requisitos del sistema que poseerá el proyecto.

Como es similar, ya tendré la idea de como dividir los Sprints, así que puedo optimizarlo impartiendo funcionalidades que vayan mas de acorde con mi propio avance y definiendo mejor las fechas para culminar ciertos deberes, en general, manteniendo una organización mucho más estructurada.

Ahora tengo más conocimientos respecto al código limpio y el desarrollo de pruebas, de modo que, al desarrollar un juego similar, puedo pensar más desde el enfoque de pruebas que serán realizadas para asegurar que el software tenga una buena calidad.