

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 ganastes 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:

En la clase juego contribuí en el desarrollo de los métodos requeridos para el correcto desplazamiento de las fichas en la fase de movimiento, y el flujo del juego condicionando el inicio de cada fase del mismo.

En la clase jugador añadí métodos para poder establecer en el usuario un estado que permitiera al usuario poder seleccionar una ficha y moverla en el tablero, además de poder iniciar su respectiva fase de vuelo.

En la clase TableroGUI se añadieron nuevos métodos para mejorar la interacción con el usuario, como un método para que el usuario pueda visualizar las fichas vecinas de una posición, dado que son las posiciones hacia donde las puede mover

Código fuente

Nombre del archivo código fuente	Total líneas código	Tu contribución (líneas código)
Ficha	52	0
Juego	493	163
Jugador	73	27
Tablero	13	0
TableroGUI	179	30

P2:

- El proyecto en equipo me sirvió para adquirir nuevas habilidades para el desarrollo de software en grupo, y aprender a organizarme tanto personalmente como de manera integral, haciendo uso de los principios de la metodología ágil y del desarrollo usando SCRUM

P3:

- El proyecto realiza correctamente las funciones de diseño y creación del tablero para el usuario, la correcta inicialización de las fases del juego, el despliegue y desplazamiento de las piezas, y la detección de 3 fichas colineales en el tablero, las cuales a su vez conllevan la eliminación de una ficha enemiga.
- Lo que queda pendiente es el correcto procedimiento ante la eliminación de una pieza en un mill enemigo, la cual debería ser imposible de remover por el jugador.
- Quedan pendientes también las funcionalidades adicionales del programa, como elegir el tipo de tablero junto al número de piezas, asimismo mejorar el funcionamiento del programa mediante la refactorización y modularización del código realizado.

P4:

- Podríamos comenzar a realizar un planeamiento detallado de los pasos que se seguirán a lo largo del progreso, además de mejorar la comunicación y la organización de las agendas personales de cada miembro del equipo para poder llevar a cabo las reuniones previstas.
- Tener un esquema detallado del código y comenzar a mencionar las entidades y métodos requeridos para que dicha arquitectura diseñada pueda ser pasada a código