

Informe Sprint #3

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 (no olvides de justificar con ejemplos de código). **Puntaje máximo 20 puntos**

- 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: 6 páginas completas a espacio simple, tamaño de fuente no mayor a 12 puntos.

P1:

Descripción de las contribuciones

Código Fuente

Nombre del archivo código fuente	Total líneas código	Tu contribución (líneas código)
MenuMain	24	24
HumanVsHumanDeployTest	132	132
HumanVsHumanMovingTest	55	55
MachineVsHumanDeployTest	103	103
TableroGUI	212	72
Juego	189	30
Jugador	31	7

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.

He aprendido, además, a aplicar los principios SOLID y la importancia que estos conllevan para ser un desarrollador con buenas prácticas. También resalto la importancia en manejar bien los conceptos de abstracción y polimorfismo que permiten crear una mejor estructura de código.

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, es posible visualizar un menú que nos permite la opción de elegir al oponente: Humano o Máquina, y también tenemos un botón que al ser seleccionado nos muestra las Instrucciones o, al menos, una breve descripción para familiarizarse con el juego.

En el sprint anterior, ya se podía realizar un juego completo del juego Nine Men's Morris en la versión de jugador humano vs jugador humano y los pequeños errores que tuvimos han sido bien revisados y reparados, por lo que es posible realizar un juego entre dos jugadores con total normalidad.

Lo resaltante para este sprint fue la lógica del jugador máquina y la implementación justamente permite, también, el desarrollo de un juego contra un jugador máquina en su total normalidad.

El algoritmo que sigue la máquina es bastante interesante, llega a ser funcional y toma un comportamiento centrado en formar mills para capturar piezas, pero todavía se puede perfeccionar la lógica que tiene para hacer que sea aún más desafiante el jugar contra él,

Otros puntos para mejorar sería el manejo del código limpio que debió utilizarse desde un inicio de la programación y no podemos negar que la presentación ante el usuario final podría llegar a ser mucho más atractiva e intuitiva.

Así mismo, hubiera sido genial el presentar el juego con las demás variaciones de los tableros utilizando polimorfismo.

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 más profundo respecto a los requisitos del sistema que poseerá el proyecto.

Como es similar, ya tendré una idea más concisa de cómo dividir el trabajo a presentar para cada Sprint, así que puedo optimizarlo impartiendo funcionalidades que vayan más 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 en la programación desde el enfoque de pruebas que serán realizadas para asegurar que el software tenga una buena calidad y conseguir el manejo del código limpio desde un inicio de la implementación para evitar un tanto la refactorización.