

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:

Descripción de las contribuciones ...

Código fuente

| Nombre del archivo código fuente | Total líneas código | Tu contribución (líneas código) |
|-------------------------------------|---------------------|---|
| Juego.java | 241 | <ul style="list-style-type: none">● Creación de atributos de la clase.● Implementación de constructor de la clase.● InitGame.● Crear las posiciones jugables(initGame)● Crear sistema de vecinos(prepareVecinos)● Métodos get diversos, y para manipulado de posiciones.● Implementación de método de isTri(), para detección de Mills por extremos.● Implementación de método findTri(), para iterar sobre el tablero el método isTri().● Implementación de checkStillMill(), método para recordar temporalmente las mil formadas ya usadas.● Implementación del método para capturar piezas luego de detectar un Mill, capturaPieza(). |
| Ficha.java | 43 | <ul style="list-style-type: none">● Inicializacion de atributos, y su constructor.● Implementación de métodos necesarios para la interacción entre Fichas, útil |

| | | |
|-----------------|----|--|
| | | para detecciones de Mill. (esLinea(), esVecino(), esEquipo()). |
| TableroGUI.java | 95 | <ul style="list-style-type: none"> • Inicialización básica de la arquitectura de la ventana del juego y su interacción con clicks. • Dibujado de las líneas del tablero.(drawGridLines) • Implementación del la forma base del método printStatusBar, para visualización de barra de estado inferior. |

P2:

Con el proyecto gane una variedad de conocimientos del funcionamiento de nuevos módulos de Java, así como la implementación de una interfaz grafica sin necesidad de un formulario. Para ser más específicos, serian los siguientes:

- Aprendizaje en uso de algunos módulos de Swing.
- Diseño de un software, la planificación de su arquitectura y delegación de historias de usuario a los integrantes.
- Trabajo en equipo y distribución de equitativa de actividades.
- Diseño de algoritmos para el funcionamiento de la lógica del software.
- Creación de test automatizados.
- Uso del control de versiones Git, y su uso como medida de protección ante errores generalizados.

P3:

El proyecto hace bien en generalizar su funcionamiento, es decir, que de variar el tipo de tablero y las posiciones, si lógica de funcionamiento interna permite que siga siendo funcional, al poseer algoritmos que funcionan semejante a un gran grafo, dado buena base para la implementación de funciones más específicas, tales como el jugador “Computadora” para posteriores Sprints.

P4:

Para mejore el proceso de desarrollo, sin duda alguna mejoraría la primera parte del diseño y arquitectura de todo el software, una correcta modularización, y definiciones solidas de firmas de métodos, además lógica de funcionamiento casi detallada para un mejor trabajo en equipo, y distribución de tareas de sprint en sprint. Dado que con este trabajo notamos que fueron específicamente esos pequeños detalles del diseño, los que en cierto punto del desarrollo causaron ciertos problemas, en la interacción de los métodos y clases que cada integrante iba desarrollando. Por lo que en un eventual proyecto, seria lo que primero en abordar.