

# Informe Sprint #3

## Informe Individual Quispe Olaechea Pablo Alejandro

"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 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: 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)
JugadorMaquina	111	90
Jugador	72	35
Juego	189	73
GameState	3	3
FichaState	3	3
Ficha	43	21
JuegoFase1	49	15
TableroGUI	212	140
JuegoFase2	104	6

(Fuentes basadas en estadísticas de colaboraciones de IntelliJ)

P2: Personalmente gane más experiencia en la organización de proyectos, y fortalecimiento de ciertas mecánicas que ya solía usar, complementadas con la metodología Scrum. Esto se mostro en el trabajo colaborativo del equipo de manera uniforme y modulada. Por otra parte, también expandí mis conocimientos en Java dado que los tenía de manera teórica, y el proyecto fue un buen lugar para aplicarlo y poder afianzarlos. Aprendimos la enorme importancia de las clases abstractas, y el usar polimorfismo para una mejor modularidad del código. También experimentamos directamente las fascinantes ventajas que los principios SOLID ofrecen, pues comparado con la primera parte del desarrollo, ya no hubo conflictos entre el código de cada desarrollador, y además, los errores que hubieren, eran más rápidamente detectados al ya no tener que analizar por líneas, sino por módulos.

P3: El proyecto desarrolla bien las diferentes etapas del juego, sigue la lógica y comportamiento esperado, y además tiene un elemento que realiza mejor de lo esperado, el algoritmo del jugador Computadora. Luego de algunos testeos, vimos que bot fue capaz de ganar a un jugador humano que si intento ganarle. De hecho, es posible sentir que estarías jugando realmente contra otra persona al jugar contra el bot, o al menos ello fue lo que sentí mientras lo testeaba, lo cual aporta una experiencia muy agradable para pasar el rato.

P4: Sin duda alguna, realizaría la estructuración modularizada completa del juego desde el comienzo, permitiendo una independencia entre los desarrolladores, y así haciendo la etapa de factorización menos compleja de lo que fue. Además, una especial atención en el desarrollo de las pruebas a etapas tempranas, ya que ciertos procesos son lentos de testear manualmente, y haber dispuesto de dichos test desde el comienzo representaría una importante ayuda.