|  |
| --- |
| Ceballos Vitale Pablo Guillermo, Gómez Tomás |
| Flick Color |
| Estrategias de Resolución |

|  |
| --- |
| 14/05/2018 |

Contenido

[ASPECTOS GENERALES 2](#_Toc514071288)

[ESTRATEGIAS DE RESOLUCIÓN GENERALES 3](#_Toc514071289)

[LADO DEL CLIENTE: LENGUAJE PROLOG 3](#_Toc514071290)

[MODIFICAR EL TABLERO DE ACUERDO AL INPUT DEL USUARIO. 3](#_Toc514071291)

[IMPLEMENTACIÓN DE LA AYUDA BÁSICA Y EXTENDIDA 3](#_Toc514071292)

[IMPLEMENTACIÓN DEL CAMBIO DE GRILLA 3](#_Toc514071293)

[LADO DEL SERVIDOR: LENGUAJES JAVASCRIPT, HTML Y CSS 3](#_Toc514071294)

[DISEÑO Y FORMA DE LA INTERFAZ 3](#_Toc514071295)

[FUNCIONALIDADES DE LA INTERFAZ, COMUNICACIÓN CON PROLOG 3](#_Toc514071296)

[CONCLUSIONES Y OBSERVACIONES GENERALES 4](#_Toc514071297)

# ASPECTOS GENERALES

SELECCIÓN DE PRIORIDADES

Siendo un proyecto comprendido por distintas partes de diferente envergadura, asignar prioridades al proyecto fue crucial para resolverlo satisfactoriamente, siendo que resolver los problemas requeridos desde el lado del Lenguaje Prolog por el proyecto era necesario para asegurar el correcto funcionamiento del juego, decidimos que lo primero a resolver era encontrar la forma de que el código Prolog modifique el estado interno del tablero de juego correctamente, siendo que si se podía asegurar el correcto funcionamiento de un algoritmo que recorra el tablero y modifique el mismo, los demás requerimientos podían ser satisfechos fácilmente con mínimas modificaciones sobre el mismo algoritmo.

Luego, determinamos como segunda prioridad la implementación de los componentes JavaScript necesarios para albergar la lógica de las ayudas y del cambio de tablero de juego, fue necesario recurrir a fuentes de información adicionales, ya que nuestro conocimiento sobre el Lenguaje era limitado

Mientras se llevaba a cabo la implementación de las componentes gráficas, se desarrolló la parte lógica de las ayudas y del cambio de tablero de juego desde el lenguaje Prolog, los predicados usados para resolver estos problemas usan el algoritmo para recorrer el tablero del predicado que modifica el tablero en cierta manera que será descrita en detalle en sus secciones correspondientes.

## 

# ESTRATEGIAS DE RESOLUCIÓN GENERALES

## LADO DEL CLIENTE: LENGUAJE PROLOG

### MODIFICAR EL TABLERO DE ACUERDO AL INPUT DEL USUARIO.

### IMPLEMENTACIÓN DE LA AYUDA BÁSICA Y EXTENDIDA

### IMPLEMENTACIÓN DEL CAMBIO DE GRILLA

## LADO DEL SERVIDOR: LENGUAJES JAVASCRIPT, HTML Y CSS

### DISEÑO Y FORMA DE LA INTERFAZ

Aunque una interfaz base fue proveida por la cátedra, fue necesario extenderla para agregar las demás funcionalidades requeridas por el proyecto

### FUNCIONALIDADES DE LA INTERFAZ, COMUNICACIÓN CON PROLOG

# CONCLUSIONES Y OBSERVACIONES GENERALES