

# Bitácora del Desarrollador Proyecto – Crazy River Ride

## Proyecto Diagnostico

## ÍNDICE

Semana Primera.....	3
10 de Febrero del 2015 – 9:00 pm.....	3
11 de Febrero del 2015 – 10:43 am.....	3
11 de Febrero del 2015 – 11:42 am.....	3
11 de Febrero del 2015 – 12:50 pm.....	3
11 de Febrero del 2015 – 1:16 pm.....	3
11 de Febrero del 2015 – 5:00 pm.....	4
11 de Febrero del 2015 – 8:00 pm.....	4
11 de Febrero del 2015 – 10:19 pm.....	5
11 de Febrero del 2015 – 10:24 pm.....	5
14 de Febrero del 2015 – 1:28 pm.....	5
14 de Febrero del 2015 – 5:30 pm.....	5
14 de Febrero del 2015 – 5:30 pm.....	5
15 de Febrero del 2015 – 10:15 am.....	6
15 de Febrero del 2015 – 10:30 pm.....	6
Semana Segunda.....	7
16 de Febrero del 2015 – 8:25 am.....	7
16 de Febrero del 2015 – 9:20 pm.....	7
19 de Febrero del 2015 – 9:20 pm.....	7
Semana Tercera.....	8

## **SEMANA PRIMERA**

Esta semana comprenden los periodos entre el martes 10 de Febrero al domingo 15 de Febrero.

### **10 de Febrero del 2015 – 9:00 pm**

Durante esta hora se deciden los dos primeros integrantes del grupo, Cristian Rivera López e Ismael Campos.

### **11 de Febrero del 2015 – 10:43 am**

Publico en el grupo del Facebook (2015-01-CE2103), que necesito dos personas mas para que el grupo del presente proyecto este completo. Además cree una libreta de bitácora rápida, para tener los eventos inesperados apuntados, pues no todo el tiempo puedo apuntarlo en la computadora, pues esta es estacionaria, y además funciona para tener apuntadas las cosas que se hablen en futuras reuniones.

### **11 de Febrero del 2015 – 11:42 am**

Casi una hora después llama Albin Mora Valverde, para solicitar estar en el grupo, con lo cual respondo con un sí, además tomo sus datos, como el correo electrónico, numero de teléfono y un aproximado del tiempo de disponibilidad. Albin ahora es miembro del grupo de programación del proyecto de diagnostico.

### **11 de Febrero del 2015 – 12:50 pm**

Verifico si Ismael Campos y Albin Mora tienen tiempo libre a las 3:00, al no tener disponibilidad a esta hora, se decide hacer una reunión vía Skype a las 8:00 pm del mismo día, al menos con Ismael, a quien llame por teléfono para acordar la cita.

### **11 de Febrero del 2015 – 1:16 pm**

Se le anuncia por teléfono a Albin de la reunión, este queda de acuerdo y no tiene ningún problema

para estar presente en la reunión.

### **11 de Febrero del 2015 – 5:00 pm**

Accedo a la computadora y creo el documento que contiene mi bitácora. Además de crear otro documento, en el cual no he escrito nada pero ahí ira escrito la metodología de trabajo que se usará en el proyecto la cual es adaptada para estudiantes (creada por mí), que utiliza Scrum como base para obtener la información a programar, UML, la cual se usará para modelar sprint por sprint, que serán tomadas como etapas de desarrollo, para evitar problemas de dependencias internas dentro del proyecto mismo, y dividir el trabajo en partes iguales. Además se incluirá el manejador de código para que el proyecto este impecable en su rama principal, aprovechando al máximo la funcionalidad de ramas del git (la cual es de las mas rápidas entre los manejadores de código). Seguido de esto, la etapa de desarrollo con prueba y testeo antes de subir el archivo, además de realizar “scrum dailys”, y por ultimo la prueba y testeo final del proyecto buscando bug’s y arreglándolos o reportándolos (en el caso de que no pueda repararse).

### **11 de Febrero del 2015 – 8:00 pm**

Como aun no existía un repositorio se creo el repositorio oficial, se agregó una descripción breve del proyecto en el archivo README.md, además el repositorio fue creado en una organización de la pagina github, la organización me pertenece y se llama Programmer-CE

la organización se puede encontrar en:

<https://github.com/Programmer-CE>

Y el repositorio en:

<https://github.com/Programmer-CE/CrazyRiverRide>

### **11 de Febrero del 2015 – 10:19 pm**

La reunión solo pudo ser efectuada entre Albin y yo, Ismael tuvo problemas con el skype y como le era mas cómodo usar hangouts, lo usamos, aun así tuvo problemas para conectarse a hangouts, aunque la reunión se dio en ese servicio de comunicación, no se le dio bien a Ismael con la computadora que le ha estado fallando, se espera reparar este fallo de comunicación lo mas antes posible.

### **11 de Febrero del 2015 – 10:24 pm**

Se crea el proyecto en el IDE Qt Creator, en la carpeta que tiene contacto con el repositorio remoto, se agrega la documentación al repositorio local y se sube al repositorio remoto. El proyecto de Qt Creator fue iniciado de la manera mas simple posible fue iniciada como “Qt Widget Application”.

### **14 de Febrero del 2015 – 1:28 pm**

Se hace la primera reunión, en la cual mediante una pequeña conversación nos adelantamos a los hechos y se decide cargar los mapas en xml que contiene una dirección a una imagen y en ella se colocan las limites del río, para colocar los puentes. Se usa el modelo descrito en la primera lectura, “How to slice it”, para abstraer los datos y las etapas de desarrollo, se decide usar herencia para los disparos o municiones y los enemigos. Se tienen fotos del modelo realizado.

### **14 de Febrero del 2015 – 5:30 pm**

Se decide que la próxima reunión será por skype o hangouts, el lunes 16 de febrero de 1:00pm a 4:00pm, en esta reunión se modelará el UML y se harán pequeñas correcciones al modelo de “how to slice it”, que se realizó este día, pues la biblioteca cerraba a las 4:00pm. Al final el modelo nos quedó como se describe en el archivo, “etapas de desarrollo.pdf”. En tres etapas y con bastantes funcionalidades básicas acomodadas en un buena ubicación cronológica.

### **14 de Febrero del 2015 – 5:30 pm**

Mientras viajo en el bus dibujo lo que puedo para el diseño de la nave, que genial, solamente queda agregarle color.

**15 de Febrero del 2015 – 10:15 am**

Pienso en una cosa, el problema de la ultima etapa de desarrollo, la cual se basa en aproximadamente el 66% el mando a distancias. Lo que se debe hacer para que el trabajo sea fluido es investigar sobre las bibliotecas de Android para obtener los datos del acelerómetro. Un thread que envíe datos y un socket de comunicación, al igual que la reproducción de sonido. Pensé en cederle esta responsabilidad a Albin, por ser inexperto en C++, pero la verdad eso nos perjudicaría, por lo que seré yo quien se haga cargo de la parte de Android. Pero aun así la falta de una persona nos esta perjudicando. Esto es una clara desventaja

**15 de Febrero del 2015 – 10:30 pm**

He realizado una pequeña investigación para obtener los datos del acelerómetro, en un celular inteligente modelo Samsung Galaxy III mini, con Android 4.0 y requerimiento de Android 2.2. Como resultado hice una pequeña aplicación que mostraba en la pantalla del celular la aceleración que recibía el celular en los ejes X,Y y Z.

## **SEMANA SEGUNDA**

Esta semana comprenden los periodos entre el lunes 16 de Febrero al domingo 22 de Febrero.

### **16 de Febrero del 2015 – 8:25 am**

Me dió curiosidad y probé la aplicación de Android, que obtenía datos del acelerómetro, en otro celular, con la versión KitKat (4.4.2) de Android, la aplicación funciona, aunque noté que el celular se bloqueaba mientras la aplicación corría, esto es un problema que puede afectar la ejecución del mando a distancia.

### **16 de Febrero del 2015 – 9:20 pm**

Llame a Ismael y verifiqué si podía estar disponible en la reunión y evitar contratiempos. Este me informó que necesitaba correr la reunión una cierta cantidad de tiempo incierto, pues tenía que ocuparse de asuntos personales. Llame a Albin para informarle que la cantidad de horas de la reunión se mantenía pero la hora de reunión se cambiaba a una hora incierta. Además le informé sobre el avance en Android y también le ordené que investigara sobre C++ y la biblioteca Qt. Es necesario que investigue sobre c++ y qt pues estas son herramientas que se van a ocupar en futuros proyectos, por eso necesito que Albin trabaje en ello.

### **19 de Febrero del 2015 – 8:40 pm**

Tengo una duda en clase, es sobre los “n jugadores”, pues en el diagrama de clases coloque que solo funciona para cuatro, de manera estática, pues así lo decidí, pues interprete mal lo de n jugadores, pensé que era a elección del programador. Por lo que en vez de cuatro habrá que corregirse para N jugadores. Por el momento tengo cinco imágenes diferentes para los jugadores. El juego servirá para N pero tendrá un tope máximo de 8, cuando haya agregado mas imágenes. Esta misma noche se habló de como separar la lógica de la interfaz, por lo que pienso en editar de nuevo el diagrama de clases, para que funcione como es de agrado para el profesor.

### **19 de Febrero del 2015 – 9:10 pm**

Se lleva a cabo la primera reunión de escritura de código. Los tres programadores estábamos reunidos, redactando la forma en que trabajaríamos el git, en una pizarra. Escribiendo los comando que en consola usaríamos de manera metódica para cuando se quisiera realizar un cambia, el cual era, hacer una rama y pasarse a ella, luego agregar los cambios y hacer commit, pasarse a la rama principal master, hacer un merge a la rama que se estaba editando y luego subir los cambios al repositorio remoto, eso si antes de subir los cambios o hacer el merge se hace un pull, para ver los cambios realizados y de esa manera saber si se hace el merge o no. Para esto establecimos una regla, una clase a la vez. En esta reunión avanzamos las clases: tal tal tal.

La edición de código termina a las tres de la mañana, pero no llegamos a la versión estable, esperamos tenerla este fin de semana siendo estable.

### **20 de Febrero del 2015 – 10:00 pm**



### **SEMANA TERCERA**

Esta semana comprenden los periodos entre el lunes 23 de Febrero al sábado 28 de Febrero.