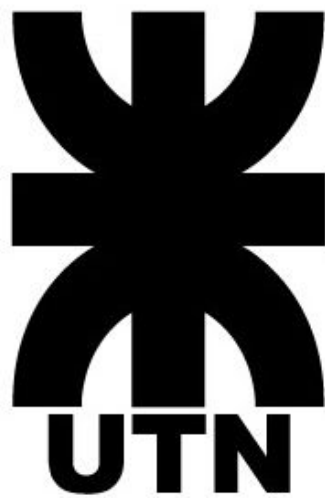


# **Trabajo Práctico**

## **Final 2019**



Fecha de Entrega: 21/06/2019.

Materia: Laboratorio III.

Profesor: Benoffi Gonzalo.

Integrantes: Cambre Ramiro, Cilia Felipe.

## **Resumen de la aplicación**

En esta aplicación, presentamos un juego narrativo donde podrás elegir diferentes decisiones a lo largo de la historia.

Cada decisión tomada, puede afectar en la vida del protagonista, llevándote a la muerte.

Además, en el menú principal se puede encontrar la sección de Extras, donde puedes ver las diferentes listas de Zombies, Armas y Capítulos cargadas en la historia.

## **Manual del usuario**

Solo se requiere el uso del teclado numérico para poder seleccionar las diferentes opciones a lo largo de la historia.

## **Matriz de soluciones**

Problemas	Soluciones
1.Desinterés en el trabajo práctico debido a la elección del tema.	1.Debatir nuevas ideas y realizar el trabajo desde 0.
2.Cómo implementar Json y archivos al trabajo práctico.	2.Preguntarle al profesor y ver los ejemplos subidos al repositorio de github.
3.Desarrollar la historia en poco tiempo debido al conflicto que tuvimos con la primer idea.	3.Discutir diferentes ideas mediante llamada de voz en Discord.

## **Informe Técnico de la aplicación**

El sistema funciona mediante diferentes Menús, cada uno de ellos se encuentra relacionado entre sí, siguiendo una historia, y dependiendo las decisiones que tomas, vas modificando los atributos del protagonista, como por ejemplo la vida, el arma y el daño que provoca.

Lo primero que uno piensa al saber que vamos a tener varias armas es que Arma va a ser una clase padre, donde las diferentes armas serán sus hijas. Cada hija posee diferente tipo de daño.

Con la clase Zombie, paso similar a la clase Arma. Al haber varios tipos de zombies, dimos uso a la herencia y creamos clases hijas con la variedad de zombies, donde cada uno ataca distinto y posee diferente daño.

Pensamos que la clase superviviente y el zombie necesitan atacar, por lo tanto, creamos una interface llamada Atacar, donde cada uno ataca de diferente manera. Estas dos clases, son hijas de la clase Personaje, donde allí se encuentra la salud/vida de cada uno.

Ya que es una historia donde hay que describir todo el tiempo, utilizamos una nueva interfaz para poder describir durante el transcurso de la historia, como por ejemplo, la descripción de los zombies o la descripción del capítulo.

Cada capítulo de la historia, lo dividimos en diferentes clases para una mejor lectura. Y cada uno de ellos, extiende de la clase Mapa e implementa su Descripción. Los atributos de la clase Mapa, son utilizados para la descripción de cada capítulo, en este caso fueron los atributos clima y localización.

Una de las clases más importantes es la llamada Juego, donde se puede encontrar las colecciones de Zombies, Armas y Mapas, donde se aplica la utilización de archivos y json.

Le dimos uso a las listas genericas para el agregar y listar las diferentes armas y capítulos.

El único uso de excepciones que se nos ocurrió fue cuando el Superviviente tiene 0 (cero) en su salud, por lo tanto, muere. El mensaje que saldrá cuando no te queda vida es el de "Game Over".

Las clases con sus respectivas hijas, como Armas, Capítulos, Zombies, están divididas por paquetes, al igual que las Interfaces, Exceptions, y el resto de las Clases.

## **Diario de trabajo**

24 de mayo: Hablamos sobre cuál podría ser el tema del TP. Creamos tablero en Trello. Decidimos crear una Tienda gamer. Hicimos un UML con todas las clases.

25 de mayo: Codificamos las clases principales.

30 de mayo: Enviamos UML.

1 de junio: Retocamos UML agregando lo que faltaba (Listas genéricas, hashmaps y interfaces). Empezamos con la codificación de la Tienda. Aprendimos a usar el repositorio en Github.

7 de junio: Creamos las listas genericas y excepciones en el TP.

10 de junio: Hicimos el menú.

14 de junio: Nos surgieron varios problemas, debatimos sobre la creación de un TP nuevo. Decidimos crear un juego narrativo. Pensamos clases y métodos, en base a eso, hicimos el UML.

15 de junio: Pensamos el marco de la historia, decidimos que sea en la UTN. Codificamos todas las clases, dividiendo en paquetes para una mejor prolijidad.

16 de junio: Creamos excepciones.

17 de junio: Creamos interfaces y los menús.

18 de junio: Añadimos clases faltantes al UML.

19 de junio: Terminamos la historia.

20 de junio: JSON/Archivos. Corrección del UML. Informe.

## **Herramientas de gestión**

Trello: Funcionó para organizar las tareas dadas y para luego poder hacer el informe diario con mayor facilidad. Nuestro Trello: <https://trello.com/b/FelZQD9b/tp-final>

Repositorio de Github: Nos sirvió para actualizar nuestro trabajo. Cada uno actualizaba su parte cuando terminaba con su tarea. Nuestro repositorio:

<https://github.com/Ramirocambre1/LEFT-4-UTN-3.0>

Codeshare: Lo usamos para compartir algunos métodos.

Discord: Lo utilizamos para comunicarnos por micrófono y también para compartir la pantalla.

Javadoc: Usamos javadoc para buscar los métodos de las clases Math y Data para ver cómo se utilizaban.

## **Fuentes de información consultadas**

[https://left4dead.fandom.com/es/wiki/Left\\_4\\_Dead\\_Wiki](https://left4dead.fandom.com/es/wiki/Left_4_Dead_Wiki)

<https://docs.oracle.com/javase/7/docs/api/>

<https://stackoverflow.com/>