

ESCUELA COLOMBIANA DE INGENIERÍA PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

PROYECTO Final Ciclo No 1 2022-1

Santiago Rocha

Sebastián Rojas

El proyecto inicial tiene como propósito desarrollar una aplicación que permita jugar una versión del conocido juego PARCHIS, POOBchis.

PRIMER CICLO

Los requisitos para el primer ciclo de desarrollo están indicados a continuación. Siempre hay un requisito implícito: el de **EXTENSIBILIDAD**.

REQUISITOS FUNCIONALES

El juego debe permitir:

1. Visualizar la pantalla
2. Visualizar el tablero de POOBchis
3. Visualizar los dados
4. Diferenciar las zonas especiales del tablero con Colores
5. Capa preliminar de dominio.

REQUISITOS DE DISEÑO

REQUISITOS DE USABILIDAD

1. Debe poderse lanzar los dados
2. Debe poderse cambiar de turno
3. Debe preguntarse al usuario si desea o no cerrar el juego
4. Se debe tener un menú desplegable que permita visualizar y hacer click en distintas funcionalidades. Estas deben arrojar "Opción en construcción"

REQUISITOS DE CONSTRUCCIÓN

1. Se deben respetar los patrones de desarrollo conocidos y trabajados en clase.

Los productos esperados para esta entrega son:

1. Diseño en la herramienta astah

Diagrama de clases con atributos y métodos privados y públicos.

En astah, crear un diagrama de clases (dejar el nombre por omisión)

Diagrama de secuencia de los métodos construidos del paquete de dominio

En astah, crear los diagramas de secuencia en los métodos (dejar el nombre por omisión)

RETROSPECTIVA 1ra entrega

1. ¿Cuáles fueron los mini-ciclos definidos? Justifíquenlos.

Definimos 3 mini-ciclos:

1. Primero, el ciclo de revisión de los requisitos propuestos por los que publicaron la propuesta del proyecto, para organizarnos y poder priorizar puntos importantes a desarrollar.
 2. Luego, el ciclo de diseño, donde se pensaba en trabajar todo lo relacionado con Astah y el diseño del proyecto.
 3. Por último, el ciclo de implementaciones actuales y futuras, donde se revisó que debía implementarse para la entrega próxima y qué de lo que se pedía podía llegar a implementarse, para posteriormente implementarse.
2. ¿Cuál es el estado actual del proyecto en términos de mini-ciclos? ¿por qué?
 1. El proyecto está en un estado atrasado, no se logró trabajar mayormente en diseño y la interfaz gráfica no es la más agradable de todas, aunque se siguió fielmente el diseño propuesto por nosotros previamente. El diseño se quedó atrás y no hubo mucho tiempo para implementar todo lo que se requería
 3. ¿Cuál fue el tiempo total invertido por cada uno de ustedes? (Horas/Hombre)
 1. El tiempo total invertido en este proyecto fue alrededor de unas 30 horas divididas ente 3-4 sesiones durante varias semanas.
 4. ¿Cuál consideran fue el mayor logro? ¿Por qué?
 1. La correcta visualización del tablero en la pantalla creada junto con los dados y la zona dedicada al usuario.
 5. ¿Cuál consideran que fue el mayor problema técnico? ¿Qué hicieron para resolverlo?
 1. Entender el uso de Java Swift, para poder integrar elementos gráficos a nuestro tablero de juego.
 6. ¿Qué hicieron bien como equipo? ¿Qué se comprometen a hacer para mejorar los resultados?
 1. Como equipo tuvimos una buena organización y comunicación, una distribución del tiempo adecuada y disposición de nuestro tiempo logrando así una buena parte de los objetivos.

ESCUELA COLOMBIANA DE INGENIERÍA PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

PROYECTO Final Ciclo No 1 2022-1

Santiago Rocha

Sebastián Rojas

El proyecto inicial tiene como propósito desarrollar una aplicación que permita jugar una versión del conocido juego PARCHIS, POOBchis.

Segundo CICLO

Los requisitos para el primer ciclo de desarrollo están indicados a continuación. Siempre hay un requisito implícito: el de **EXTENSIBILIDAD**.

REQUISITOS FUNCIONALES

El juego debe permitir:

6. Seleccionar modos de juego
7. Seleccionar tipos de fichas
8. Seleccionar diferentes tipos de comodines
9. Cambiar las configuraciones de la partida
10. Diferenciar las zonas especiales del tablero con Colores, como con comodines
11. Capa de dominio perfeccionada, funcional en su totalidad

REQUISITOS DE DISEÑO

REQUISITOS DE USABILIDAD

5. Debe poderse lanzar los dados
6. Debe poderse cambiar de turno
7. Debe preguntarse al usuario si desea o no cerrar el juego
8. Se debe tener un menú desplegable que permita visualizar y hacer click en distintas funcionalidades. Estas deben arrojar "Opción en construcción"
9. Debe poder crear jugadores

10. Debe poderse crear fichas
11. Debe poderse jugar el juego, lanzando dados y moviendo fichas
12. Debe poderse interactuar con el entorno y con otros jugadores

REQUISITOS DE CONSTRUCCIÓN

2. Se deben respetar los patrones de desarrollo conocidos y trabajados en clase.

Los productos esperados para esta entrega son:

2. Diseño en la herramienta astah

Diagrama de clases con atributos y métodos privados y públicos.

En astah, crear un diagrama de clases (dejar el nombre por omisión)

Diagrama de secuencia de los métodos construidos del paquete de dominio

En astah, crear los diagramas de secuencia en los métodos (dejar el nombre por omisión)

RETROSPECTIVA 2da entrega

7. ¿Cuáles fueron los mini-ciclos definidos? Justifíquenlos.
Definimos 3 mini-ciclos:
 1. Primero, el ciclo de revisión de los requisitos propuestos por los que publicaron la propuesta del proyecto, para organizarnos y poder priorizar puntos importantes a desarrollar. Adicionalmente, revisar la entrega anterior y determinar aquello que no se alcanzó a hacer para implementarlo lo más pronto posible.
 2. Luego, el ciclo de diseño, donde se pensaba en trabajar todo lo relacionado con Astah y el diseño del proyecto, junto con la actualización de lo previamente diseñado (ya obsoleto).
 3. Por último, el ciclo de implementaciones actuales y futuras, donde se revisó que debía implementarse para la entrega próxima y qué de lo que se pedía podía llegar a implementarse, para posteriormente implementarse.
8. ¿Cuál es el estado actual del proyecto en términos de mini-ciclos? ¿por qué?
 1. El proyecto está en un estado atrasado, no se logró trabajar mayormente en diseño pues quedaron faltando los diagramas de secuencias. El juego funciona a nivel de un parque de toda la vida, pero no llega a tener funcionalidades especiales más allá de bloquear la casilla en la que se encuentran 2 fichas de un mismo usuario.
9. ¿Cuál fue el tiempo total invertido por cada uno de ustedes? (Horas/Hombre)
 1. El tiempo total invertido en este proyecto fue alrededor de unas 46 horas divididas ente 5-6 sesiones durante varias semanas.
10. ¿Cuál consideran fue el mayor logro? ¿Por qué?
 1. La implementación de lo que se alcanzó a hacer para la capa de dominio
11. ¿Cuál consideran que fue el mayor problema técnico? ¿Qué hicieron para resolverlo?
 1. Intentar no dañar el encapsulamiento y no mezclar dominio con presentación. Estos fueron los puntos más difíciles y complicados y que, no pudieron ser trabajados de la mejor manera posible, pues se presenta la mezcla entre los paquetes.
12. ¿Qué hicieron bien como equipo? ¿Qué se comprometen a hacer para mejorar los resultados?

1. Como equipo tuvimos una buena organización y comunicación, una distribución del tiempo adecuada y disposición de nuestro tiempo logrando así una buena parte de los objetivos.

ESCUELA COLOMBIANA DE INGENIERÍA PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS PROYECTO Final Ciclo No 1 2022-1

Santiago Rocha

Sebastián Rojas

El proyecto inicial tiene como propósito desarrollar una aplicación que permita jugar una versión del conocido juego PARCHIS, POOBchis.

Tercer CICLO

Los requisitos para el primer ciclo de desarrollo están indicados a continuación. Siempre hay un requisito implícito: el de **EXTENSIBILIDAD**.

REQUISITOS FUNCIONALES

El juego debe permitir:

12. El juego debe estar completo, MDD, BDD, diferentes tipos de fichas y comodines, interfaz gráfica intuitiva y agradable, requisitos funcionales y de diseño completos.

REQUISITOS DE DISEÑO

REQUISITOS DE USABILIDAD

13. Debe poderse jugar POOBchis tal cual como se presenta la propuesta en el documento entregado por los que propusieron el proyecto.

REQUISITOS DE CONSTRUCCIÓN

3. Se deben respetar los patrones de desarrollo conocidos y trabajados en clase.

Los productos esperados para esta entrega son:

3. Diseño en la herramienta astah

Diagrama de clases con atributos y métodos privados y públicos.

En astah, crear un diagrama de clases (dejar el nombre por omisión)

Diagrama de secuencia de los métodos construidos del paquete de dominio

En astah, crear los diagramas de secuencia en los métodos (dejar el nombre por omisión)

RETROSPECTIVA 3ra entrega

13. ¿Cuáles fueron los mini-ciclos definidos? Justifíquenlos.

Definimos 3 mini-ciclos:

1. Primero, el ciclo de revisión de los requisitos propuestos por los que publicaron la propuesta del proyecto, para organizarnos y poder priorizar puntos importantes a desarrollar. Adicionalmente, revisar la entrega anterior y determinar aquello que no se alcanzó a hacer para implementarlo lo más pronto posible.
 2. Luego, el ciclo de diseño, donde se pensaba en trabajar todo lo relacionado con Astah y el diseño del proyecto, junto con la actualización de lo previamente diseñado (ya obsoleto).
 3. Por último, el ciclo de implementaciones actuales y de último minuto, en el que, debido a la falta de tiempo, se buscó implementar todo lo que más se pudiera lo más pronto posible.
14. ¿Cuál es el estado actual del proyecto en términos de mini-ciclos? ¿por qué?
 1. El proyecto está en un estado aceptable-bueno. Se puede jugar POOBchis de manera correcta, con algunos pocos errores conocidos, como no poder volver a lanzar los dados cuando se sacan pares y se tienen fichas en la cárcel.
 15. ¿Cuál fue el tiempo total invertido por cada uno de ustedes? (Horas/Hombre)
 1. El tiempo total invertido en este proyecto fue alrededor de unas 46 horas divididas ente 5-6 sesiones durante varias semanas.
 16. ¿Cuál consideran fue el mayor logro? ¿Por qué?
 1. La implementación de lo que se alcanzó a hacer completo el diseño junto con los tests unitarios, ítems que no se habían trabajado desde la primera entrega.
 17. ¿Cuál consideran que fue el mayor problema técnico? ¿Qué hicieron para resolverlo?
 1. Intentar no dañar el encapsulamiento y no mezclar dominio con presentación. Estos fueron los puntos más difíciles y complicados y que, no pudieron ser trabajados de la mejor manera posible, pues se presenta la mezcla entre los paquetes.
 18. ¿Qué hicieron bien como equipo? ¿Qué se comprometen a hacer para mejorar los resultados?
 1. Como equipo tuvimos una buena organización y comunicación, una distribución del tiempo adecuada y disposición de nuestro tiempo logrando así una buena parte de los objetivos.

Qué falta por implementar:

- Varios comodines
- Varios tipos de fichas
- Selección de modo de juego; modo contra la maquina
- Programación de la maquina
- Corrección de errores menores, como el mencionado previamente