



Instituto Tecnológico de Costa Rica

Área académica de ingeniería en computadores

Lenguajes de programación

Tarea 3: breakOutTec

Profesor:

Marco Rivera Meneses

Estudiantes:

Luis David Richmond Soto 2020077226

Sergio Martínez Bonilla 2020039334

Luis David Delgado Jiménez 2020072813

I Semestre 2022

14 de junio

Bitácora

27 de mayo

Luis Delgado analizó la posibilidad de unos sockets utilizados en tareas anteriores que se podían utilizar para esta nueva tarea.

30 de julio

Se planteó la solución al problema en grupo, se distribuyeron las cargas del trabajo y se asignaron tareas a cada integrante. En primera instancia Luis Delgado se encargaría de los sockets y del código en C, Sergio de la interfaz gráfica y David apoyaría a Sergio con la interfaz.

1 de junio

Luis desertó de los sockets que estaba utilizando porque su funcionalidad no era la requerida.

10 de junio

David Richmond comenzó a trabajar con una nueva solución para los sockets.

Se consultó los siguientes links:

- http://www.chuidiang.org/java/sockets/cpp_java/cpp_java.php
- <https://github.com/acordobav/SpaceInvaders>
- <https://github.com/acordobav/SpaceInvadersServer>
- <https://www.thegeekstuff.com/2011/12/c-socket-programming/>
- <https://blog.katastros.com/a?ID=00250-976cb580-3744-41a7-a4be-7efbeba8cf98>

Sergio Martínez comenzó a elaborar la interfaz gráfica usando la biblioteca swing en Java.

11 de junio

David encontró que usando json es posible manejar de forma sencilla los sockets.

Se consultaron los siguientes links:

- <https://github.com/DaveGamble/cJSON>
- https://www.tutorialspoint.com/json_simple/index.htm

Sergio encontró problemas con Swing porque no le permitió dibujar rectángulos libremente.

Luis, David y Sergio se reunieron, donde se definió que ahora David se encargará de Sockets y Sergio trabajará con JavaFX como biblioteca gráfica.

12 de junio

Luis comenzó a trabajar en las físicas que estarían destinadas a funcionar con la bola y los ladrillos.

13 de junio

David completó los sockets y decidió comenzar a trabajar con todo el código del servidor y la manipulación de la información totalmente usando json.

14 de julio

Sergio completó la interfaz del jugador y comenzó con la interfaz del espectador junto a Luis.

David terminó la sección del servidor.

Luis terminó las físicas, pero al probarlas, tuvo problemas y las volvió a hacer usando un método diferente. Lo finalizó y funciona de una forma peculiar, pero cumple su función.

Sergio completó lo que faltaba de interfaz.

Luis se encargó de documentar el proyecto y elaborar el manual de usuario.