

# Documento trabajo individual

May 5, 2022

**Sergio Miguel García Jiménez**

## Código

- Crear parte del menú principal en modo consola.
- Colaborar en el diseño de la clase Player.
- Desarrollar gran parte de la lógica de cargar, guardar y borrar partida (SaveLoadManager).
- Contribuir a que modelo trabaje exclusivamente con JSON. Esto incluía la concepción del diseño de reports así como su implementación en las distintas clases, tarea inicialmente desarrollada por Leo, Virginia y yo, y continuada por el resto de compañeros.
- Desarrollé junto con Leo toda la funcionalidad de red, incluyendo elementos de la GUI que precisa, su extensión a todos los modos de juego y la lógica detrás de las conexiones.
- Me encargué junto a otros del desarrollo de la estructura de la GUI; concretamente en lo referente al tablero, diálogos de cargar, crear, borrar partida y la interacción de la GUI con el modelo, así como una participación activa en su pulido y debug por las posteriores características introducidas por el modelo.
- Realicé diversas labores de optimización para solventar un pobre rendimiento de la GUI a la hora de mostrar el tablero, actualizándose ahora en tiempo casi instantáneo y constante.
- El debug de las características que estaba desarrollando conllevó a debugear otras clases referentes al modelo para perfeccionarlo.
- Encargado de realizar algunos merge y etiquetado.
- Proponer y solventar algunas de las issues.

## Documentación

- He realizado los primeros diagramas de clases y UML para ofrecer unos primeros prototipos para poder determinar por qué estilo de diseño queríamos adoptar.
- Concebí el diseño de la refactorización de las historias de usuario para adaptarlas al formato de la asignatura, tarea después completada por compañeros.
- Creación de los primeros artículos y la estructura preliminar de la Wiki en los primeros sprints.
- He realizado los primeros diagramas de clases y UML para ofrecer unos primeros prototipos para poder determinar por qué estilo de diseño queríamos adoptar.
- Trabajo UML preliminar con Modelio.
- Pugnar por pasar de trabajar en el software Modelio a PlantUML para trabajar con mayor comodidad.

## Leonardo Macías Sánchez

### Código

- Concepción, diseño y desarrollo de la clase SaveLoadManager, que en sprints futuros sería refactorizada por Sergio para adaptarla a las nuevas necesidades.
- Desarrollo de las clases Player, Cube y Color, sobre todo durante la etapa inicial del proyecto.
- Refactorización de la clase Board para que contuviera la lógica del juego.
- Desarrollo y adaptación del juego a la red, incluyendo una extensión de la interfaz gráfica que facilitase el funcionamiento al usuario. Esta tarea fue desarrollada conjuntamente con Sergio.
- Diseño y desarrollo del paquete replay, que abarca la interfaz Replayable y las clases Replay y GameState. Además de implementar toda la lógica, también me he dedicado a su correcta visualización, tanto en consola como en GUI.
- Principal impulsor y defensor del uso de JSONObjects en el proyecto. Ideé la interfaz Reportable y me encargué del diseño de los JSON y de su posterior implementación junto con Sergio y Virginia.
- Diseño e implementación de los métodos toString() del modelo.

- Colaboración en el diseño de los GameBuilders junto con Juan Diego y Daniel.
- Refactorización, junto a Juan Diego, de la clase Game para poder introducir las modalidades de GameTeams y GameClassic.
- Ayudar a Virginia y Mar con problemas que surgieron al crear JUnits.
- Refactorización completa de todas las clases de la GUI, rediseñandola al completo (a excepción del tablero) y creando nuestros propios componentes visuales, los RolitComponents.
- Propuse la creación de la clase TurnManager.
- Labores de debug.

## **Documentación**

- Diseño de los reports.
- Redactar el funcionamiento de los Builders.
- Desarrollo de diagramas de secuencia.
- Redactar algunos de los sprint reviews y retrospectives.
- Colaboración en el desarrollo de la wiki.
- Búsqueda de una alternativa a Modelio para el desarrollo de diagramas de clases.