

Documento trabajo individual

May 4, 2022

Sergio Miguel García Jiménez

Sprint 1

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.

Sprint 2

Sprint 3

Sprint 4

Sprint 5

Sprint 6

Sprint 7