

Acta de reunión 4 Grupo 4

Ubicación: Sala 2.11, edificio Ada Byron, EINA (Universidad Zaragoza)

Fecha: 13 / Abril / 2018

Hora: 16:00h

Asistentes: Profesor: Javier Lacasta. Equipo: Marius Crisán, Víctor Soria, Javier Corbalán, Carlos Maraños, Sergio Izquierdo, Ignacio Bitrián, Julia Guerrero.

Desarrollo de la sesión

En primer lugar, se comenta cómo va el avance del proyecto en relación a las horas estimadas inicialmente. Se muestra al profesor el documento Excel en el que se lleva toda la contabilización de horas y este comenta que también existen otras herramientas específicas para ello.

Se explica que en general se había estimado relativamente bien, pero se había claramente subestimado tanto horas de gestión como horas de pruebas. Al respecto, el profesor comenta que quizás las horas de gestión están algo sobre-calculadas al estar incluyendo en ellas las horas de reunión con los profesores, que en un contexto real no se darían y que las pruebas unitarias deberían contar como horas de desarrollo y no de pruebas (pruebas solamente incluyen pruebas de integración y del sistema final). Las horas desarrolladas hasta ahora, con el final de la primera iteración suman alrededor de 350, es decir, la mitad de las horas de dedicación del proyecto.

En cuanto al diagrama de Gantt, es necesario alargar algo la tarea de la GUI de la partida, ya que quedan detalles por perfilar todavía, algo que sí estaba contemplado en los paquetes de trabajo.

A continuación, se hace una demostración al profesor de cómo funciona la partida uno contra uno, jugando entre dos ordenadores distintos, comprobando que todo funciona correctamente. También se muestran las vistas de login y perfil de usuario, así como la de la tienda, que está todavía en proceso de desarrollo.

Relativo a la GUI de la partida se comenta que todavía queda algo de trabajo de hacerla más “bonita” y añadir algunas animaciones. Además, es necesario establecer por escrito, en las reglas del Guiñote, que no es posible mirar las cartas de las bazas ya ganadas por un jugador, y decidir si estará o no visible en todo momento las puntuaciones de ambos jugadores, o solamente cuando se va de vueltas.

Se comentan al profesor los problemas encontrados con cómo probar correctamente la lógica del juego, ya que es muy difícil simular situaciones concretas y hay muchas horas de depuración. Se enseñan los diagramas de diseño, se destaca la necesidad de incluir un diagrama de secuencia (ya existe, pero no estaba incluido en el plan de gestión) y de algún tipo de diagrama para intentar controlar todas las casuísticas posibles en el desarrollo de las pruebas.

Finalmente, se habla del análisis de la Inteligencia Artificial, con la propuesta de utilizar un árbol expectimax y reglas para establecer las heurísticas. El profesor comenta que quizás no es necesario un expectimax siendo que todas las cartas poseen la misma probabilidad, pero se rebate que no todas las manos (formadas por 6 cartas, considerando dos cartas iguales si van a dar la misma

‘puntuación’ en la heurística) ya no tienen la misma probabilidad. También se comenta la posibilidad de utilizar redes neuronales, desechada por la falta de datos para entrenamiento.

Se concluye que en general el avance del proyecto es bueno.

Asuntos pendientes

Alargar la tarea de GUI de partida en el diagrama de Gantt y mantenerlo siempre actualizado.

Cambiar las horas de pruebas unitarias en la contabilización de horas por desarrollo. (las horas de las reuniones como gestión se pueden dejar pero siendo conscientes de que son contabilizadas)

Mejorar la depuración de la lógica (quizás con un diagrama de secuencia de lo que puede ocurrir en una partida).

Continuar con el proyecto como estaba establecido, incluido el diseño e implementación de la IA.

Se cierra la sesión a las 16:55 horas.