***Diario de Trabajo: TP Final Laboratorio de Computación II***

**Aclaración:** el diario de trabajo no se realizo conforme fueron sucediendo los hechos, funciones, problemáticas y/o desarrollo, si no que se realizaron pequeñas anotaciones para después en una instancia final realizarlo una vez tenido el trabajo final terminado al cien por ciento y con una perspectiva más clara de los hechos. Se presentaron diversos inconvenientes durante el planteo y desarrollo del programa, lo cual llevó a una cantidad considerable entre debates, discusiones, versiones re hechas y extras a implementar.

**Orden Cronológico**

•1 | Introducción de Star Wars: texto recursivo replicando la mítica introducción creada por George Lucas. Se realizó una versión básica que luego fue modularizada para mostrar el texto centralizado y sin errores.

•2 | Logo Star Wars: logo mostrado con caracteres especiales (ASCII). Logrado con éxito a través de un gran proceso de prueba y error para el correcto posicionamiento y prolijidad. Como una última instancia se logró reducir el código total del mismo a la mitad a través de la modularización.

•3 | Música Star Wars (8 bits): a prueba y error logramos introducir música a través de hilos, los cuales se lograron ejecutar a lo largo de la total duración y ejecución del programa.

•4 | Librerías: a través también de pruebas y errores, logramos la correcta implementación de la librería correspondiente a la **Introducción de Star Wars.**

**•**5 | Estructuras: en un inicio comenzaron siendo cinco para la implementación de la partida, pero terminaron siendo cuatro ya que nos dimos cuenta a tiempo que estábamos usando una extra sin sentido alguno. stHistoria – nodoArbol – celdaJugadores – stPartidaGuardada.

•6 | Correcto Funcionamiento Extras: se lograron implementar las funciones de fullsScreenAltEnter, consoleStopAndClean y printearTexto, las cuales sumaron una notable mejora visual al programa en tiempo de ejecución.

•7 | Funciones Inicializadoras: estas fueron crearNodoArbol, inicArbol e inicializarArrayArboles. La última mencionada tuvo una dificultad considerable ya que no teníamos los conocimientos a la hora de intentar realizarla en una primera instancia.

•8 | Funciones de Muestreo: mostrarUnNodoArbol, mostrarArbolPreorder, mostrarArrayArbolesPreOrder. No se presentaron dudas ni obstáculos para realizarlas.

•9 | Funciones de Partida: partida\_funcionOne es la función encargada para que arranque la partida, busquedaIdDeter\_PrinteoHistoria\_Decisiones es una llamada realizada dentro de “partida\_funcionOne”, y dentro de la segunda función se llama a buscarNodoEnElArbol, la cual recibe un nodo sólo y este se le pasa a la función “tomaDeDecisiones”.

En una primera instancia se intentó realizar todo juntos sin modularización alguna, lo cual al principio presentó problemas ya que en un momento dado el árbol se rompía. Luego al tratar de arreglarla tratando de separar un poco el código (recursividad indirecta), lo único que lograba era un bucle infinito y por último se planteó de mejor manera: una modularización compuesta por cuatro funciones logrando así un correcto funcionamiento y eficacia.

•10 | Función de guardado: guardarPartidaArchivoPartidasGuardadas, guarda la partida en un archivo. No hubo problema alguno con la realización de la misma.

•11 | Función de cargar partida: cargarPartida\_BuscarIdActual, desde la opción de cargar partida, a través del nombre y contraseña busca en el archivo de partidas guardadas y luego busca la dirección de la ID donde queda guardada. En esta última hubo problemas por el modo en el que se abría el archivo.

•12 | Modularización de menú: el menú se divide en menuNuevaPartida, menuCargarPartida. No hubo inconvenientes al respecto.

•13 | Visual: se realizó un recuadro encerrando el texto mostrado en pantalla.