

26/5/2022

Para que se hagan una idea, no puedo decir con exactitud algo porque muchas cosas están hechas pero falta conectarlas con otras para cumplir con una especificación del proyecto

Falta	Hecho
Falta programar el hilo de las hormigas para que el movimiento de ellas se vea en la interfaz. Esto es complicado entonces tengo solo la idea, de obtener las posiciones X y Y del nodo inicial e ir sumando o restando los valores mediante un ciclo para tratar de igualar al X y Y del NodoDestino. Obviamente las hormigas pasarán n nodos para llegar a la comida entonces tengo que hacer eso n veces. Pero es una idea solamente.	La ventana de inicio está hecha en su totalidad y recibe los valores validados. A futuro posiblemente necesite validar que la cantidad de nodos no sea exageradamente grande.
	La conexión entre la ventana de inicio y la ventana de medioJuego están hechas, recibe los valores para iniciar el juego
	Carga las imágenes de las hormigas.
Implementar el algoritmo de fuerza bruta. Tengo una idea sobre ellos que es ir probando cada combinación de cada nodo. Es decir, que trate de ir buscando nodo por nodo si tiene comida o no mientras sea diferente al que ya pasó Deberá tener un arreglo de nodos recorridos y si el nodo no está en la lista podrá recorrerlo, si están en la lista es porque ya lo recorrió y no tiene sentido que vuelva	La clase nodo está hecha.
	La clase grafo está hecha (la más importante) Puede adquirir nuevos atributos; pero el primer modelo ya está y está en proceso de hacerlo funcionar con la excepción de que algunos nodos no tengan arco
	AdmGrafo(administra el grafo) no está terminado pero está considerablemente hecho por lo que podría solo adquirir un par de funcionalidades extra.
Implementar algoritmo dijkstra. Este es de buscarlo en internet para entender como funciona.	Control.juego está en proceso pero tiene un avance considerable. Como dije, con certeza no se puede decir que está hecho; pero el avance es bastante.
Generar el XML cuando la partida ya esté terminada (importante). Pero para hacer esto necesito hacer que la partida funcione	Coloca los nodos en forma de botón
	Coloca la comida en forma de imagen
Actualizar la comida que cada hormiga líder va obteniendo.	La clase hormiga está por la mitad. Al elegir un nuevo nodo para colocar la comida desaparece la imagen del anterior nodo
(opcional) colocar el trazo de nodos en la interfaz mediante graphics.	Muchas otras funcionalidades están listas y preparadas para ensamblarlas con otras.
Posibles complicaciones	
El algoritmo de fuerza bruta por naturaleza es ineficiente y muy lento, si lo ejecuto posiblemente se llegue a pegar el programa especialmente si la cantidad de nodos es muy muy muy grande. La idea es que no se caiga el programa. Entonces podría implementar Hilos para manejar el algoritmo de fuerza bruta.	