

Andres Felipe Lasso Perdomo

30000097453

andresfelipe.lasso@gmail.com

FizzBuzz web

Técnicas de programación avanzadas

2/05/2024

Problemática:

El sudoku es un juego en el que un usuario completa una matriz cuadrada de 81 valores en el rango [1, 9] de manera tal que estos no se repitan por fila, por columna y en las 9 submatrices de 3x3. Ejemplos de sudokus válidos se ilustran en la Figura 1.

9	2	4	7	6	3	1	5	8	1	3	7	9	8	6	4	5	2	7	9	3	8	6	4	5	1	2
8	7	3	4	1	5	9	2	6	9	2	5	3	4	7	1	6	8	6	5	4	1	2	3	8	9	7
1	6	5	9	2	8	3	4	7	8	6	4	5	2	1	9	7	3	1	2	8	9	7	5	3	6	4
4	8	9	6	7	2	5	1	3	7	5	3	8	1	4	6	2	9	5	8	6	2	1	9	7	4	3
7	5	2	8	3	1	6	9	4	6	1	2	7	3	9	8	4	5	2	7	9	3	4	6	1	8	5
3	1	6	5	4	9	8	7	2	4	8	9	6	5	2	3	1	7	3	4	1	7	5	8	6	2	9
2	3	8	1	5	7	4	6	9	5	7	1	4	9	3	2	8	6	8	3	5	4	9	1	2	7	6
6	9	1	2	8	4	7	3	5	2	9	8	1	6	5	7	3	4	9	1	2	6	3	7	4	5	8
5	4	7	3	9	6	2	8	1	3	4	6	2	7	8	5	9	1	4	6	7	5	8	2	9	3	1

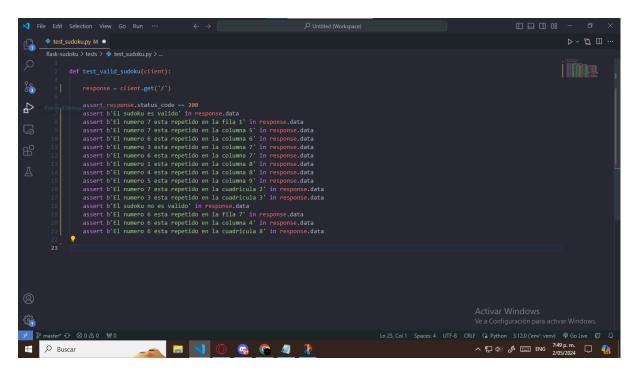
¹ Ejemplos de Sudoku válido

requisitos y restricciones:

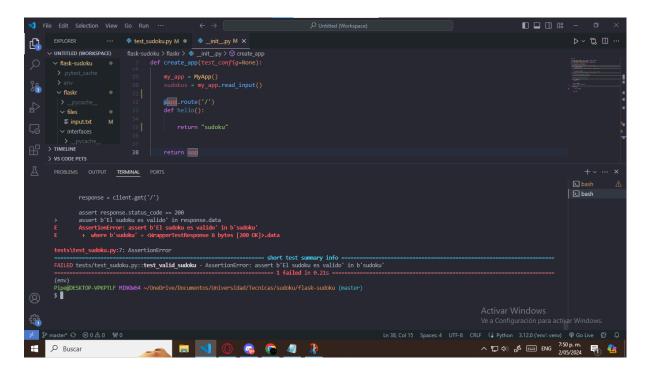
- Siga en la elaboración de sus productos de código, y en la elaboración de su reporte, los lineamientos generales que se tienen en el curso para tal efecto.
- Se deben implementar un (1) productos de software bajo el paradigma POO,
 empleando el lenguaje de su elección, que satisfaga la siguiente funcionalidad:
 - A partir de un archivo de entrada, que contiene varias instancias de sudokus se debe determinar para todo el conjunto de entrada, si este corresponde a un sudoku válido.
 - Para cada sudoku válido, se debe generar una representación en HTML que resalta la validez de este, mediante alguna estrategia de visualización.
 - Para cada sudoku inválido, se debe generar una representación en HTML
 que resalte los conflictos de los números en componentes de fila, columna, y
 submatriz, mediante alguna estrategia de visualización.
 - La estrategia de pruebas debe estar implementada en el mismo lenguaje seleccionado, siendo sugerido el empleo de instrucciones o librerías nativas, o algún paquete desarrollado por terceros para el lenguaje. De esta manera, se hace diferencia entre la ejecución de las pruebas y la ejecución del producto de software.
 - La estrategia de pruebas debe ser correcta y completa, y discutida en el reporte

Pruebas:

La estrategia de pruebas que se utilizara es pytest. Pytest es un framework de pruebas para python que se utiliza para escribir y ejecutar pruebas de manera eficiente y efectiva. En nuestro proyecto las pruebas se realizan en la carpetas **tests**. Las pruebas consisten en dos partes, en el archivo **conftest.py** se definen las fixtures que se utilizaran en las pruebas. Las fixtures en pytest son módulos que las pruebas necesitan, en esencia son funciones que retornan un valor que las pruebas necesitan para funcionar correctamente. En el archivo **test_sudoku.py** se encuentran las pruebas que verifican el body de la respuesta. Este body debe tener los mensajes esperados de confirmación si el sudoku es valido o invalido, y si es invalido donde se encuentran los errores

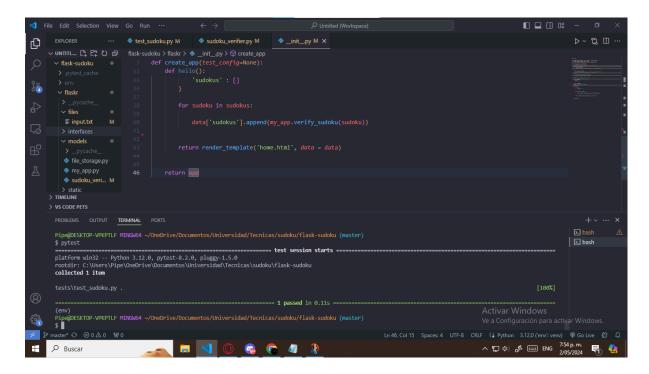


RED



Empezamos el programa en estado red, no pasa la prueba. El código actual únicamente tiene la ruta donde se van a hacer las solicitudes.

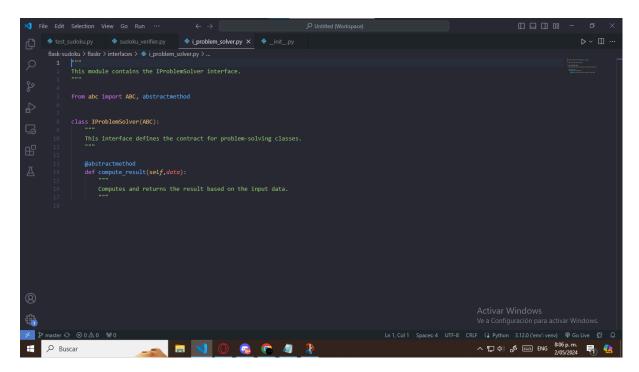
GREEN



En esta etapa el código ya pasa las pruebas, la vista html muestra los mensajes esperados de los sudokus ingresados en el input. Ahora se procederá a explicar el código.

flaskr/interfaces/i_problem_solver.py

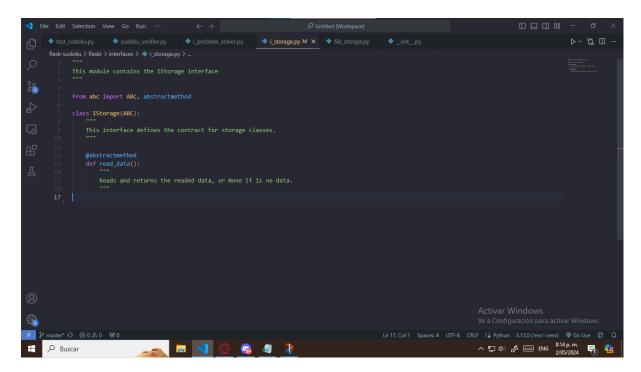
Este módulo contiene la interfaz IProblemSolver. Esta se encarga de hacer el contrato para las clases que sean responsables de solucionar o calcular un problema.



compute_result(self,data): Este método se encarga de implementar la lógica del problema que se va a solucionar mediante el contrato

flaskr/interfaces/i_storage.py

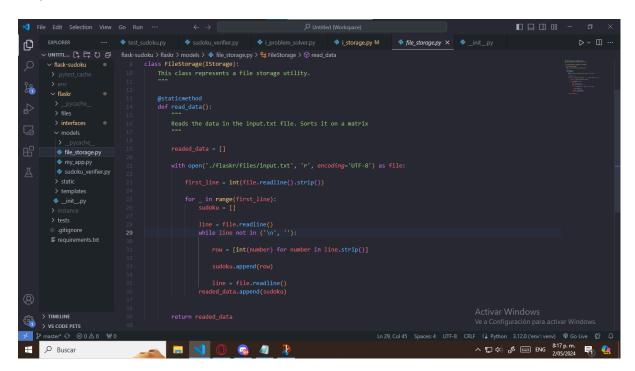
Este módulo contiene la interfaz lStorage la cual firma el contrato con las clases que implementen esta interfaz, clases que representen un almacenamiento.



def read_data(): Este método implementa como la clase que utiliza la interfaz va a leer los datos

flaskr/models/file_sotrage.py

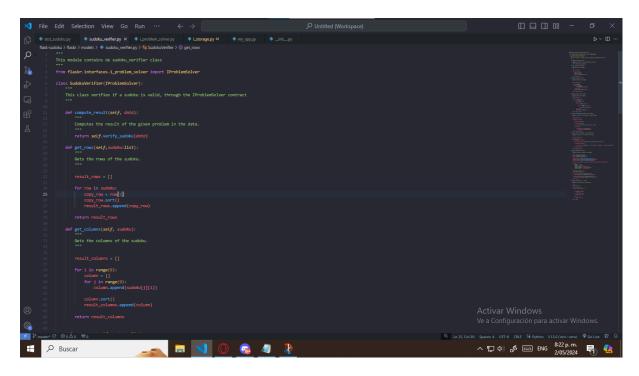
Este módulo contiene la clase FileStorage, la cual maneja todas las operaciones con archivos. Esta clase implementa la interfaz IStorag, ya que es el almacenamiento del programa

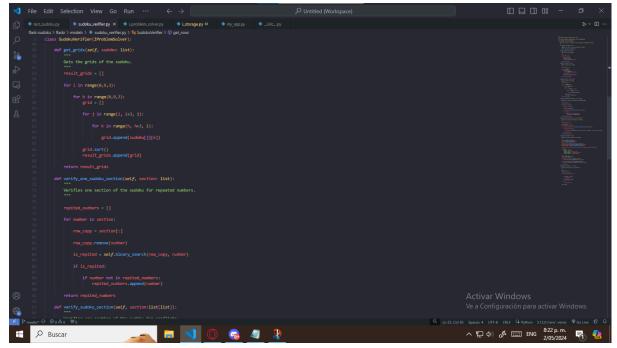


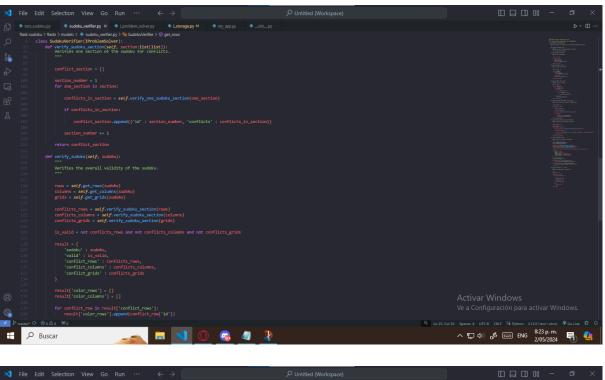
def read_data(): Este método es el contrato con la interfaz. Lee el archivo input.txt y organiza su información en diferentes matrices que son retornadas en un arreglo

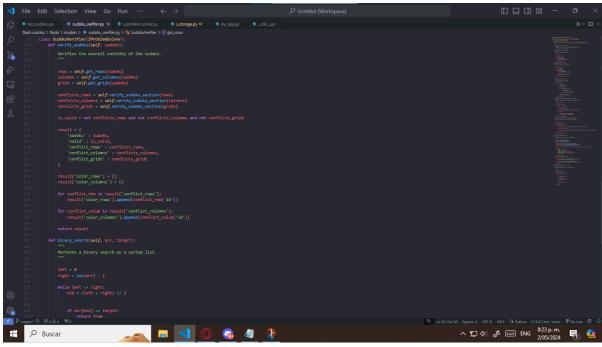
flask/models/sudoku_verifier.py

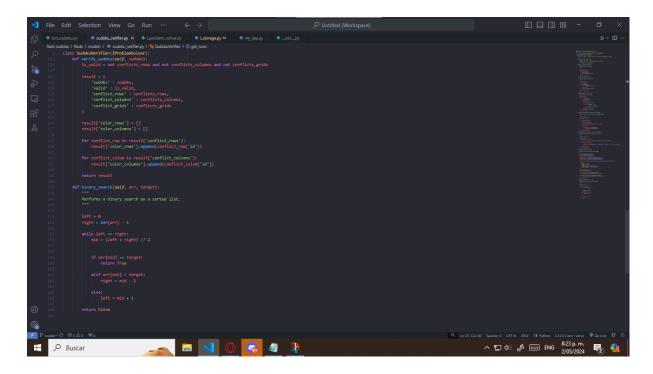
Este módulo contiene la clase **SudokuVerifier**, esta clase es responsable de toda la lógica necesaria para comprobar si un sudoku es válido o no, y donde presenta errores.











compute_result(self, data): Este método realiza el proceso de solucionar el problema y retorna la solución.

get_rows(self,sudoku:list): Este método recibe un sudoku matriz y retorna las filas
del sudoku.

get_columns(self, sudoku): Este método recibe un sudoku matriz y devuelve las columnas del sudoku

get_grids(self, sudoku: list): Este método recibe un sudoku matriz y devuelve las cuadrículas 3x3 en forma de lista.

verify_one_sudoku_section(self, section: list): Este método recibe un arreglo que puede ser una fila, una columna o una cuadrícula de la matriz y verifica si existen números repetidos. Si los hay retorna una lista con los números que se repiten.

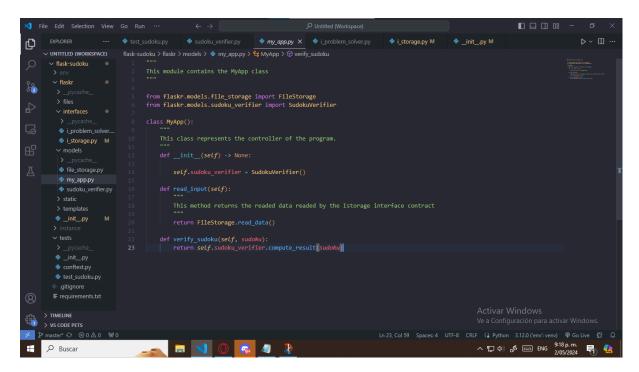
verify_sudoku_section(self, section:list[list]): Este método recibe una sección del sudoku, pueden ser todas las filas, columnas o cuadrículas. y verifica si cada una tiene conflictos de números repetidos, usando la función anterior. Cada sección que tenga conflictos se le crea un diccionario con un identificador como el número de la fila, y una lista con los números que se repiten en esa sección.

verify_sudoku(self, sudoku): Este método recibe un sudoku y comprueba si es válido o no. Primero abstrae todas las filas, columnas y cuadrículas del sudoku. Luego verifica cada sección total si tienen números repetidos. Se verifica si el sudoku es válido. Si no se presentaron conflictos en las filas, columnas y cuadrículas, el sudoku es válido. Finalmente toda esta información se agrega a un json y se retorna.

binary_search(self, arr, target): Este método realiza una búsqueda binaria en una lista. Este método es utilizado para saber si las secciones del sudoku tienen números repetidos

flaskr/models/my_app.py

Este módulo contiene la clase MyApp. Esta es responsable de las operaciones principales de la aplicación. Es el controlador del programa.



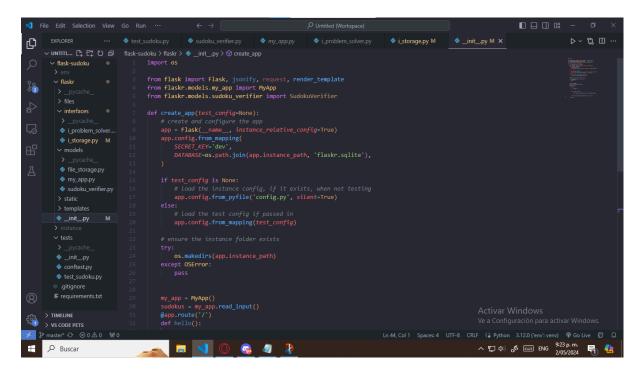
read_input(self):

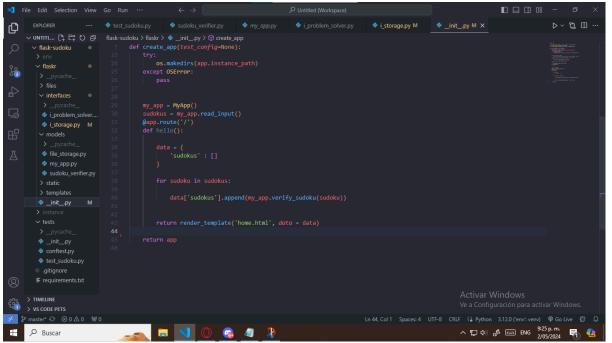
Este método llama a la clase FlleStorage para que se haga la lectura del input

verify_sudoku(self, sudoku): Este método llama al método compute_result de la clase SudokuVerifier para hacer la verificación de un sudoku.

flaskr/__init__.py

Este módulo contiene la aplicación de flask. Realiza configuraciones iniciales y renderiza la vista principal de la aplicación. Se inicializa una instancia de MyApp para realizar las operaciones. después con esta instancia se lee el input y se guarda en una variable



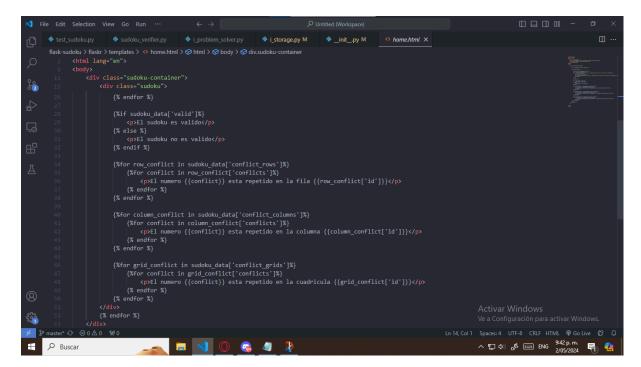


def hello(): Esta es la vista principal del programa. Cuando es llamada crea un diccionario con un arreglo vacío. Después se verifican los sudokus que se leyeron anteriormente y se guardan los resultados de cada uno en el arreglo.

Finalmente se renderiza la template 'home.html' como contexto el diccionario creado

flaskr/templates/home.py

Esta es la template de la aplicación. Aquí se renderizan los sudokus leídos en el input y se muestran los conflictos de cada uno. Si existe un error en una fila o en una columna esta se coloreara de color rojo mostrando que es invalida.



Este template utiliza la sintaxis de jinja2 para integrar python y el código html. Los valores a los que se pueden acceder son los que se mandaron como contexto en la vista. Primero se renderizan los sudokus utilizando un for y accediendo a cada sudoku en el contexto. Con el sudoku disponible se recorren las filas y las columnas para que sean impresas en el html. Las filas y las columnas tienen una condición en la que si el número de la fila o columna coincide con una fila o columna con conflictos, se colorea de rojo. Después de renderizar el sudoku se recorren los conflictos en cada diccionario de conflictos de cada sudoku. Primero se muestran los conflictos en las filas, luego en las columnas y por último en las cuadrículas. Si el sudoku no tiene información de conflictos se muestra un mensaje que el sudoku es válido de lo contrario, muestra un mensaje diciendo que el sudoku es invalido.

Diagramas

Diagrama de clases

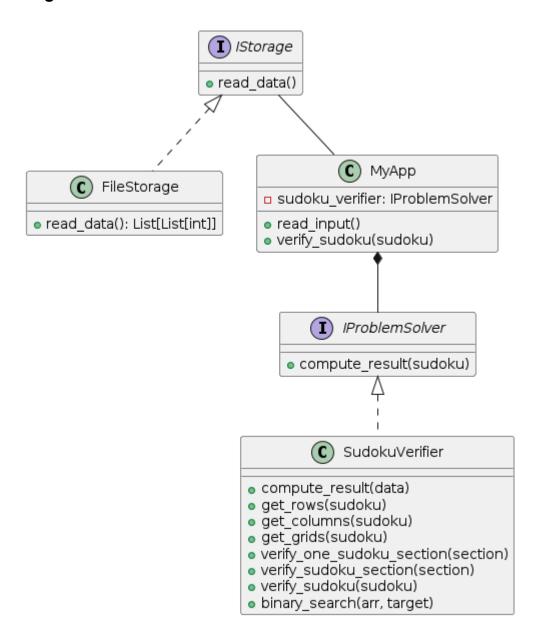
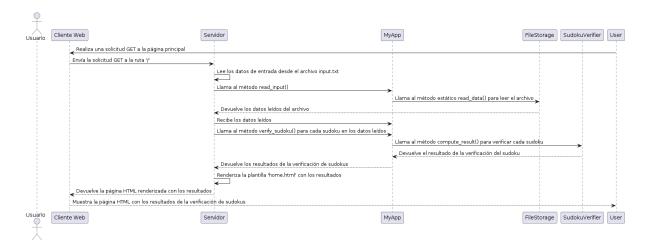


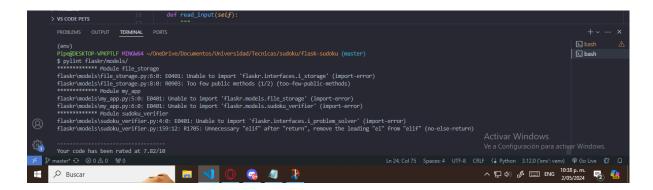
Diagrama de secuencia



Pylint

El analizador de código estático que se utilizó fue Pylint. Pylint nos ayuda mucho a generar un código más legible y amigable al que lo lee. Noa recomienda hacer documentacion asi sea minima de cada modulo, clase y metodo. Es muy útil si se quiere llevar el código a un nivel más alto en la calidad.

flaskr/models/



Se realizó el pylint en el directorio modelos. Aquí se encuentran las clases del proyecto.

Pylint calificó el código con una nota de 7.8. Sin embargo los errores que saltan son errores

de importación que si se corrigen flask marca error de compilación. Por lo tanto son errores

que no se pueden tratar.

metacognición

Reforce la lógica de los ciclos, el funcionamiento del framework Flask y sobre todo cómo se renderizan las templates, integrando python y html. Este último punto fue nuevo para mi. Por ello me apoyé en diferentes recursos para hacer frente a ese nuevo tema. Utilice la documentación de Flask y chat GPT para un bosquejo básico de cómo realizar una plantilla de sudoku con html y css. También muchas consultas en chat GPT para aprender cómo funciona la integración entre python y html, como manejar las variables de contexto, los ciclos y las condiciones en el template. Gracias a esas consultas logré colorear las filas y columnas erróneas en cada sudoku. Esa parte fue la más desafiante de toda la actividad. Por último utilice chat GPT para consultar sobre el diagrama de secuencia y como se podía implementar.