

Lógica

Partiendo desde el inicio, al momento de elegir el juego decidimos que lo mejor era pensarlo desde la perspectiva lógica, viéndolo como un diagrama de flujo fuimos sacando cuadros para resolver las necesidades propias que serían esenciales en el juego.

Posterior a eso empezamos a desarmar esas mismas necesidades para verlas como subproblemas, de las cuales destacamos algunos, tales como, la función encargada de elegir una palabra; una estructura de selección utilizado para seleccionar la temática (entre los cuales es posible seleccionar países, marcas o comida); y la función designada a guardar el progreso del usuario/jugador.

Luego de eso empezamos a armar un boceto del código siguiendo procedimientos algoritmos, como los vistos en EPA (Expresión de Problemas y Algoritmos).

Boceto de código

Para empezar a ver como armar el código en C se nos ocurrió escribirlo en una hoja como si fuera un conjunto de algoritmos, eso permitiría que viéramos con más claridad las ideas que estábamos queriendo llevar a cabo.

Esto nos permitió ver ciertos problemas dentro de nuestro análisis, por ejemplo el cómo habíamos planteado inicialmente ciertas funciones o que estas mismas deberían descomponerse más para trabajarlas con mayor flexibilidad. Si bien esta fue la parte del trabajo que nos llevó menos tiempo, debemos aclarar que de no ser por la realización del boceto probablemente el algoritmo del código estaría incompleto o con funciones incoherentes o mal implementadas.

Código final y correcciones

Luego de la realización del boceto empezamos con el código del trabajo, pasamos en limpio lo que deseamos que quedara y fuimos complementando con sus funciones correspondientes, como era de esperarse los primeros intentos del código no salieron como esperábamos. Si bien disponía de errores, estos no eran de sintaxis, eran errores los cuales dificultan la correcta ejecución del código, por ejemplo, no se llamaba correctamente al caso base o al recursivo; o en otro caso al adivinar la palabra seguía solicitando una letra al usuario.

Una vez terminamos el código implementamos una tabla de Excel en la cual fuimos viendo las distintas posibilidades que se podrían dar dentro del juego; también fue útil para ver la implementación del ranking, ya que al verlo desde cierta perspectiva consideramos que la mejor idea (y la más eficiente para llevar a cabo un marcador

dentro de un juego que contiene diferentes niveles de dificultad) era realizar un total de 3 marcadores, uno para el fácil, otro para el medio y otro para el nivel hardcore.

Testing

Dentro de la fase de testeo, usando una tabla de Excel como apunte, fuimos rompiendo el código de distintas maneras. Por ejemplo en la función que solicita el nombre del usuario fuimos poniendo valores de ASCII que no fueran apropiados para la respuesta esperada, estos incluyen el símbolo “?”, “_”, “|” o “*”, como era previsible en los primeros casos no fue tan fructífero, pero luego de cambiar varios errores logramos que entregue los resultados esperados. Esto nos permitió mejorar el código tras la depuración y a su vez nos permitió analizar dichos errores para que en un futuro podamos implementar mejores códigos e incluso mejorar futuros proyectos.

Horas dedicadas al proyecto

Chuckel Danilo Sebastián: 1 hr.

Gigliotti Farias Agustín Guillermo: 83 hr.

Kutnich Moisés Agustín: 79 hr.

Reyes Rojas Ignacio Nicolás: 57 hr.

La distribución del proyecto fue de una manera muy equitativa como grupo, nos ayudábamos mutuamente para la búsqueda de la mejor solución dependiendo del problema. Como tal el trabajo no lo distribuimos y constantemente nos dábamos una mano para agilizar el labor.