

INFORME TÉCNICO

batalla de razas

AWSttle

Autores:

Sandra Bel

Carlos Valenzuela

Aida Iglesias

Fecha: 10/05/2021

Índice

1.-RESUMEN DEL PROYECTO	3
2.-Tecnologías aplicadas	4
3.-Incidencias técnicas y sus soluciones	4
1.-Problemas con diferentes SO y programas.	5
2.-Descuadre de interfaz gráfica en distintos SO	5
3.-No aparecían las fotos en la interfaz gráfica	5
4.-Tipografías incompatibles con distintos SO	6
5.-Descuadre de las imágenes de los personajes	6
6.-Alineación de los paneles	7
7.-El programa no se actualizaba	7
4.-Propuestas de mejoras	8
5.-Valoración personal del proyecto	8

1.-RESUMEN DEL PROYECTO

En este proyecto se nos pedía la creación de un juego el cual consistía en simular batallas entre personajes con distintas razas, las cuales eran humanos, elfos y enanos, cada uno tenía las siguientes características como: puntos de vida, agilidad, velocidad, defensa, fuerza y arma; para escoger el arma se debía tener en cuenta la raza ya que no todas podían portar las mismas armas. La mecánica del juego consistía una vez teníamos a nuestro personaje con su arma se nos generaba un enemigo al azar, seguido empezaría atacando el personaje que tuviera mayor velocidad o agilidad y el combate finalizaría cuando uno de los dos personajes se quedara sin puntos de vida. Al finalizar se nos mostraría un resumen del combate y nos daría opción de volver a jugar o salir del juego.

Para poder realizarlo debíamos aplicar todo lo que habíamos estado viendo en los módulos formativos que formaban parte del proyecto y de cada módulo se nos pidieron diferentes requisitos:

M1.-Sistemas informáticos:

- Un manual para el usuario
- Un informe técnico
- Power Point para la presentación

M2.-Base de datos:

- Creación de la BBD

M3.-Programacion:

- Mecanica el juego
- Interfaz gráfica

M5.-Entornos de desarrollo:

- Gestión desde GitHub
- Diagrama de actividades
- Diagrama de casos de uso

2.-Tecnologías aplicadas

Para realizar este proyecto utilizamos diferentes tecnologías, para el lenguaje de programación trabajamos con JAVA, para la creación de la bbdd utilizamos MySQL Workbench, para diseñar las imágenes del proyecto trabajamos con photoshop online y picmonkey. Los S.O desde los que hemos estado gestionando todos los programas tanto para la parte de programación como para la de BBDD han sido Windows y Ubuntu, y para organizar el proyecto y poder trabajar todos en conjunto hemos utilizado GitHub.

3.-Incidencias técnicas y sus soluciones

1.-Problemas con diferentes SO y programas.

El proyecto fue trabajado desde 2 SO, uno era Windows y el otro Ubuntu, también utilizamos 2 programas distintos para trabajar con JAVA, intellij y eclipse.

Empezamos cada uno a trabajar en una parte del proyecto, las cuales íbamos subiendo a github para poder trabajar con la parte más actualizada del programa, pero a la hora de importar dicha parte cada uno en su programa aparecían problemas como que no se colocarían las carpetas en las que estaba el código donde tocaba o directamente se descuadraba todo el proyecto, también tuvimos los mismos problemas a la hora de trabajar en casa, esto sumado a que en trabajabamos con programas distintos y en uno se ponía de una forma y en otro de otra.

SOLUCION:

Seguimos trabajando cada uno en Windows y/o Ubuntu

2.-Descuadre de interfaz gráfica en distintos SO

Este problema apareció cuando se pasó de trabajar de Ubuntu a Windows, ya que específicamente las clases *Ranking* y *EndFight* las cuales se crearon trabajando en Ubuntu se descuadraron completamente cuando se quiso trabajar con ellas en Windows.

SOLUCION:

Con la clase *Ranking* no se supo el porqué se descuadro, simplemente se volvió a maquetar; y con la clase *EndFight* el problema fue que al cargarlo en Windows faltaria algo en código y por eso se descuadro asi que se cogio el codigo que teníamos en clase y al volver a ponerlo en Win ya estaba cada cosa en su sitio.

3.-No aparecian las fotos en la interfaz gráfica

Cuando quisimos poner fotos en la interfaz gráfica ni las fotos de los personajes ni los fondos aparecían.

SOLUCION:

El problema estaba en la BBDD ya que cuando insertamos las fotos la extensión .jpg y .png estaban en minúsculas, mientras que en la carpeta del programa estaban en mayúsculas; para solucionarlo cambiamos las extensiones a mayúsculas en la BBDD.

4.-Tipografías incompatibles con distintos SO

Quisimos poner distintas fuentes a los textos de nuestro proyecto para que quedaran mas mejor visualmente, pero cuando empezamos a aplicar el código para ello no vimos ningún cambio, decidimos probar en otro programa para ver si el problema venia de ahí, pero tampoco solucionamos nada, así pensamos que podría ser por culpa del SO y al probarlo en otro diferente, en este caso Windows, si nos cambio el texto pero solo con algunas fuentes. Nos dimos cuenta que básicamente el problema era que muchas de las fuentes no eran compatibles con Ubuntu y otras no lo eran con Windows y por eso no nos cambiaba nada.

SOLUCION:

Decidimos no poner ninguna tipografía a los textos y los textos que estaban en botones se sustituyeron por fotos para evitar errores de compatibilidad.

5.-Descuadre de las imágenes de los personajes

Teníamos una clase *Character*, en ella estaban cargados los datos de la BBDD que cogia tanto la foto como las descripciones de los personajes; esta clase estaba creada en el SO Windows y cuando quisimos trabajar con ella desde Ubuntu la imagen y descripción de uno de los personajes en este caso fue de la raza *elfos* estaba descuadrada a diferencia de las demás que estaban donde tocaba, empezamos a cambiar el tamaño de las fotos y los paneles en los que estaban para ver si el problema venia de ahi, pero esos cambios los hacia correctamente, hasta que nos fijamos que en la BBDD ese personaje tenía tres líneas de descripción mientras que los otros dos tenían solo dos. Aunque conseguimos encontrar el problema, esté solo apareció en Ubuntu, ya que en Windows no se descuadraba nada.

SOLUCION:

Se redujo la descripción del personaje a dos líneas para que no diera problemas en Ubuntu.

6.-Alineación de los paneles

A la hora de maquetar lo que serían las interfaces gráficas decidimos poner todos los componentes como botones, fotos, textos,... dentro de distintos paneles, lo hicimos así porque pensábamos que era la manera correcta de para maquetar, pero con los días nos dimos cuenta de que realmente era mucho lío tener paneles sueltos dentro de las ventanas, algunos no se colocaban donde queriamos o se descuadraban otros y perdimos mucho tiempo en arregla esas ventanas.

SOLUCION:

La solución que le dimos fue crear dentro del panel general otros paneles principales los cuales maquetaríamos para hacer una estructura base y dentro de ellos ya los añadiríamos directamente los componentes o bien otros paneles con esos componentes para que al maquetar todavía fuéramos mas

preciso. Al hacerlo así no solo el código quedaba mucho más claro sino que era mucho más sencillo maquetar la interfaz.

7.-El programa no se actualizaba

Cuando iniciábamos la partida los datos no se actualizaban en las diferentes pantallas, por ejemplo con el ranking, ya que siempre salían los mismos jugadores a no ser que se reiniciara la pantalla, igual que al escoger el personaje, ya que cuando lo escogías en la pantalla de lucha

SOLUCION:

Creamos un método que lo que hacía era reiniciar las pantallas cuando cargaban, así los datos sí aparecían actualizados.

4.-Propuestas de mejoras

A diferencia del primer proyecto realizado, ha habido una gran mejora en la explicación de las diferentes entregas. No obstante, se tendrían que haber facilitado las rubricas del proyecto al inicio de éste y no la última semana para facilitar la organización y realización del trabajo. La entrega tardía del documento con las diferentes rúbricas ha causado la modificación de ciertas partes del proyecto las cuales teníamos realizadas y no esperábamos modificar.

Por otro lado, el cambio de calendario escolar ha provocado que el plazo de entrega se adelante y nos hayamos tenido que organizar más rápido de lo planeado. De igual forma, el profesorado nos ha facilitado diferentes ayudas para no agobiarnos con el proyecto. Sin embargo, teníamos que entregar un gran volumen de prácticas simultáneamente a la realización del proyecto.

Por ello, para futuros proyectos creemos que es conveniente que se siga manteniendo este método de explicación ya que ha sido mucho más claro desde el inicio.

También, facilitar las rúbricas necesarias para la correcta organización y realización del trabajo y de misma forma no modificar el calendario estipulado para que la organización del proyecto final sea más precisa.

5.-Valoración personal del proyecto

Gracias al proyecto final hemos aprendido a trabajar con personas con las que no estábamos acostumbrados. Por ello, hemos mejorado la planificación y realización del trabajo en equipo. No obstante, tenemos mucho que mejorar en cuanto a nuestra organización y reparto del trabajo. También, hemos mejorado a la hora de trabajar y asimilado diferentes conceptos que desconocíamos. A raíz de realizar el proyecto, hemos practicado código Java, tanto interfaces gráficas como realización de un programa, base de datos en MySQL, gestión de archivos en GitHub y documentación del trabajo efectuado. Por ello, creemos que la realización de proyectos ayuda a aprender de manera dinámica y entretenida diferentes aspectos que nos ayudarán en un futuro laboral. Por un lado, ponemos en práctica los conocimientos adquiridos en el módulo y por otro los conocimientos de crecimiento personal.