



Modularización de la mazmorra

SAMUEL ALAN MIKOLAJCZYK

2º DAM I.E.S. QUEVEDO 28-11-2023

Indice

| | |
|-------------------------------------|----------|
| Introducción | 2 |
| Proceso de elaboración | 3 |
| Definición Interfaces..... | 4 |
| Conclusión | 5 |

Introducción

En el desarrollo de este proyecto, nos enfrentamos al desafío de modularizar un proyecto ya realizado, lo que implicó una serie de decisiones colaborativas y la implementación de nuevas estructuras en nuestros componentes. Este trabajo comenzó con una deliberación grupal donde se discutieron ideas y se establecieron las interfaces necesarias para los componentes propuestos. Tras considerar diversas propuestas, nos decidimos por cuatro estructuras presentadas por compañeros, las cuales incorporamos a nuestro proyecto.

A partir de esta elección, nos sumergimos en la distribución de nuestro trabajo anterior entre los cuatro componentes, involucrando activamente a cada estudiante en el proceso y adaptando los componentes según fuera necesario.

La división de roles fue clara y efectiva, siguiendo una dinámica similar a la etapa anterior. Mientras Samuel participaba en las discusiones para garantizar coherencia y establecer la estructura, mientras que entre los dos nos orientamos ambos hacia la reconstrucción del código y las pruebas de funcionamiento. Esta estrategia colaborativa y la asignación de tareas contribuyeron significativamente al éxito del proyecto, facilitando la toma de decisiones y optimizando la eficiencia en la ejecución de cada tarea asignada.

Proceso de elaboración

Definición del Alcance del Proyecto: Primero de todo hemos hecho una reunión inicial todos los miembros de la clase para definir las interfaces y así cumplir con los objetivos del profesorado.

Análisis y desglose de tareas: Tras el paso anterior ambos decidimos quien hacía cada parte del trabajo. Samuel se ocupaba de conversar con los compañeros de clase para hacer la maqueta principal con las interfaces necesarias para el apropiado funcionamiento de la interfaz. Mientras que Alan se dedicó a documentar todo el proceso al igual que desarrollar y estructurar el código. Aquí nos centramos en las fortalezas de cada miembro del grupo y así hacer el trabajo mucho mas sencillo al igual que más simple y optimizado para ambos.

Desarrollo y diseño conjunto: Tras haber decidido las tareas nos pusimos manos a la obra. Mientras se iban sincronizando, discutiendo el diseño de los componentes y las interfaces, se iba reestructurando el código en sus necesarias interfaces para el funcionamiento correcto de estas.

Integración y pruebas: Después de haberlo discutido todo y haberlo estructurado todo en su sitio fue el momento de probarlo todo.

Documentación: Este paso se hizo desde el principio con un poco de suciedad, pero explicando lo que hacíamos cada uno, el rol de cada uno y como se tenia que ver todo al final de todo.

Definición Interfaces

A continuación, definimos brevemente en que consiste cada interfaz y su función.

mLoad: Es la interfaz que se ocupa de cargar la partida y de leer el mapa de formato XML. En esta interfaz tenemos 2 funciones (loadXMLFile y getDungeon). Como sus nombres indican load sirve para cargar el archivo XML que leería el mapa y el getDungeon es el mapa que devolvería (el mapa de la mazmorra)

mTree: Esta interfaz es un tree (árbol) con el cual puedes ver como es la mazmorra. Aquí solo tiene una función y es la de createJTree. Este crea el árbol con todas las salas de la mazmorra y las muestra en la pantalla.

mLog: Esta interfaz contiene el componente que es un ScrollPane que apunta los movimientos el usuario en texto. Esta interfaz contiene 2 funciones que son addLogMessage y clearLog. El add sirve para añadir un mensaje al log (que es como un historial de los movimientos) y clearLog sirve para vaciar este log.

mMove: Esta interfaz contiene el componente con los botones para poder moverte por las distintas habitaciones. Este contiene 2 funciones y son, setRooms en el cual se les pasa las habitaciones que hay en la mazmorra y loadRoom que sirve para cargar las habitaciones y así poder iniciar el juego para poder moverse por las habitaciones.

Conclusión

En conclusión, el proceso colaborativo de elaboración del proyecto, con la participación de ambos miembros, demostró ser fundamental para alcanzar resultados exitosos. La división de tareas basada en habilidades individuales y la comunicación constante permitieron abordar desafíos de manera eficiente. La planificación conjunta, el desarrollo sincronizado, y las reuniones periódicas aseguraron una integración fluida de los componentes. La adaptabilidad ante cambios y la resolución colaborativa de problemas contribuyeron a la calidad final del proyecto. En definitiva, este enfoque colaborativo no solo mejoró la eficiencia en la ejecución, sino que también enriqueció la experiencia de trabajo y fomentó un resultado final coherente y exitoso.

Cabe recalcar como último dato que este trabajo nos ha enseñado que no solo la buena separación de labores nos ha hecho el fácil desarrollo de este trabajo, sino que también la buena elección de ambos por saber como ambos son trabajadores y una buena conexión ha hecho que este trabajo haya sido mucho más simple y rápido de hacer.