

Tercera Iteración del Proyecto (I3): Prototipo de Juego Conversacional

Introducción

En la tercera iteración (I3) se continúa con el desarrollo del proyecto y de las habilidades y los conceptos necesarios para ello, así como con la introducción y uso de herramientas apropiadas para dicha actividad. En esta iteración se abandonará el Juego de la Oca como referencia para el desarrollo, puesto que deja de ser un modelo adecuado para ilustrar las funcionalidades adicionales necesarias para completar un sistema que soporte Aventuras Conversacionales. Sin embargo, se demostrará la versatilidad del sistema conseguido, creando una nueva edición del Juego de la Oca que utilice las nuevas versiones de los módulos del proyecto obtenidas como resultado de esta iteración.

La Figura 1 ilustra los módulos del proyecto en los que se trabajará en la I3, partiendo del material elaborado en las anteriores iteraciones (I1 e I2). En esta ocasión se completará el desarrollo de los módulos fundamentales del sistema como se explica en el documento de introducción al proyecto.

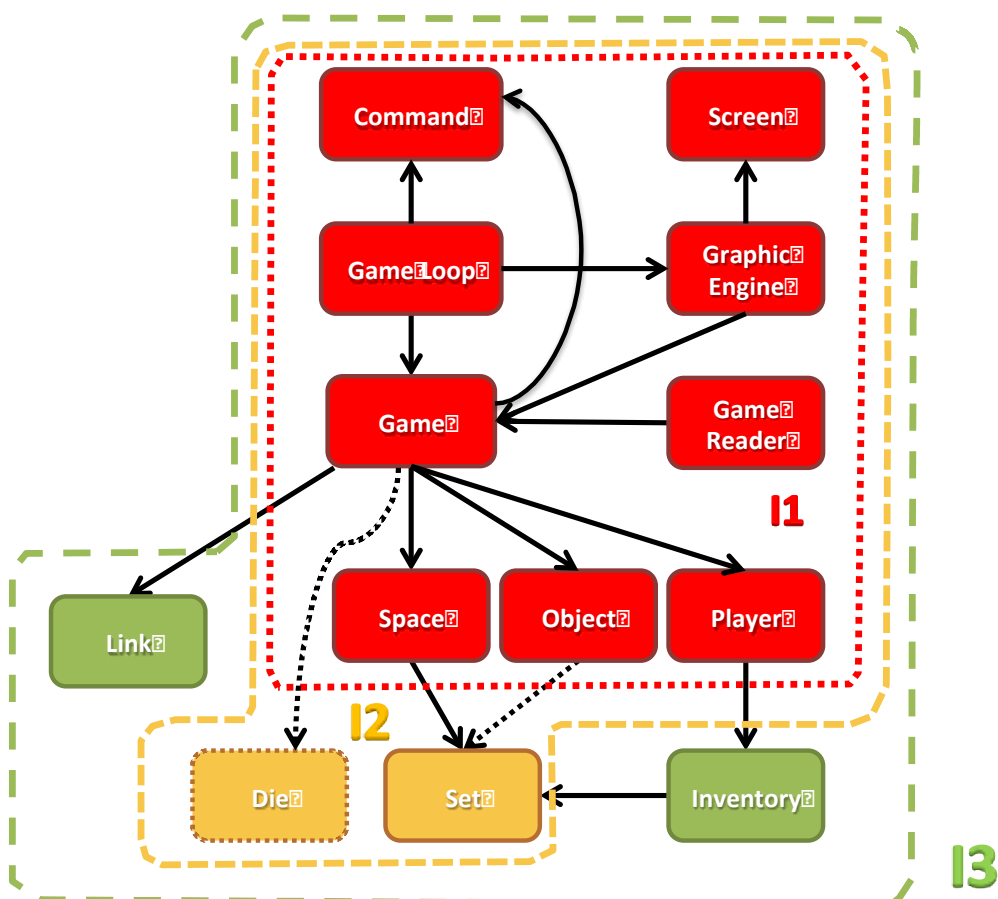


Figura 1. Módulos considerados en la tercera iteración (I3) del desarrollo proyecto.

Los módulos obtenidos como resultado de la I1 se han representado en rojo en la Figura 1. En naranja se presentan los módulos desarrollados en la I2. Finalmente, en verde se muestran los módulos

dulos que se desarrollarán desde cero en la I3, en la que también se ampliarán y utilizarán algunos de los módulos de colores rojo y ocre. Los nuevos módulos son dos: *Inventory* (Inventario) y *Link* (Enlace). El módulo *Inventory* aportará la funcionalidad necesaria para dotar a cada jugador de un inventario (mochila) con el que llevar el conjunto de objetos que porte. El módulo *Link* proporcionará la funcionalidad para dotar a las conexiones entre espacios de capacidades nuevas, como por ejemplo estar abiertas o cerradas, o necesitar de un objeto (llave) para poderlas usar, como pasa con algunas puertas.

El material de partida, resultado de I1 e I2, debería generar una aplicación que permitiera:

1. Cargar espacios y objetos desde ficheros de datos.
2. Gestionar todo lo necesario para la implementación de juegos con las características del de la Oca (espacios, objetos, jugador capaz de llevar un objeto, posicionamiento en el tablero de un objeto y del jugador, así como movimiento entre espacios enlazados entre sí).
3. Soportar la interacción del usuario con el sistema, interpretando comandos para mover al jugador, manipular objetos (el jugador sólo puede portar un objeto en I2, pero puede haber varios de ellos en cada espacio) y salir del programa (además de utilizar un dado).
4. Mostrar la posición del jugador en cada momento y las descripciones gráficas (ASCII) del espacio en el que se encuentra y de los contiguos al mismo, además de la ubicación de los objetos y el último valor del dado.
5. Liberar todos los recursos utilizados antes de terminar la ejecución del programa.

Como resultado de la I3, se espera:

1. Una aplicación que permita la prueba de mapas formados por espacios unidos con enlaces que pueden estar abiertos o cerrados, objetos que tienen nombres para manipularlos y descripciones textuales que pueden consultarse, así como espacios con descripciones textuales (no sólo gráficas ASCII) que pueden consultarse también y un jugador que puede llevar más de un objeto. La finalidad de este programa es demostrar las nuevas funcionalidades incorporadas que ya son más de las necesarias para implementar el Juego de la Oca.
2. Al mismo tiempo, que la misma aplicación siga cubriendo las funcionalidades del Juego de la Oca, pero utilizando espacios conectados mediante enlaces siempre abiertos, comandos para moverse en las direcciones que estén disponibles de las cuatro existentes (norte, sur, este y oeste) como alternativa a los movimientos ya implementados (adelante, atrás, derecha e izquierda), además de un jugador capaz de llevar varias fichas (objetos), aunque sólo llegue a portar una ficha jugando a la Oca (se puede conseguir limitando la capacidad del inventario utilizado), y un comando para dejar un objeto concreto del inventario del usuario. El objetivo de este programa es que demuestre la versatilidad del sistema implementado hasta el momento.

Todo ello incorporando previamente en los módulos del sistema las siguientes funcionalidades:

1. Cargar los enlaces entre espacios desde ficheros de datos, como se hace con los espacios y los objetos.
2. Gestionar todos los datos necesarios (espacios, enlaces, objetos, jugador y, en su caso, dado) para la implementación de las aplicaciones con las características indicadas.

3. Soportar la interacción del usuario para llevar varios objetos, examinar las descripciones de espacios y objetos, y moverse entre espacios conectados mediante enlaces en cuatro direcciones (norte, sur, este y oeste).
4. Mostrar las descripciones existentes de espacios y objetos.

Objetivos

Los objetivos de esta tercera iteración del proyecto (I3) son de dos tipos como en iteraciones anteriores. Por un lado, dirigidos al desarrollo de conocimiento y habilidades, en concreto a iniciarse en la automatización de pruebas documentación (Doxygen), así como profundizar en el uso de herramientas para la depuración de programas (`gdb` y `valgrind`), a la gestión de proyectos y automatización de pruebas. Por otro lado, poner en práctica todo lo aprendido, en particular modificando el material obtenido de la I1 y la I2 para mejorarlo y dotarlo de nuevas funcionalidades, además de implementar aplicaciones nuevas que prueben y demuestren las funcionalidades incorporadas.

Las mejoras y modificaciones requeridas (requisitos R1, R2, etc.), así como las actividades y las tareas que se deben llevar a cabo son las siguientes:

1. [R1] Modificar el módulo `Game` para hacer opaca su estructura de datos, como se ha hecho en el resto de módulos del proyecto.
2. [R2] Crear un módulo `Inventory` (inventario) que incorpore la funcionalidad necesaria para dotar a cada jugador de un contenedor (mochila) donde llevar el identificador de varios objetos, de forma parecida a como lo hace el módulo `Space` para los espacios. En particular, los inventarios deberán implementarse como una estructura de datos con dos campos, uno para almacenar el conjunto de identificadores (utilizando el módulo `Set` desarrollado en la I2), y otro para establecer el número máximo de objetos que el usuario puede llegar a portar (este número máximo es independiente del tamaño máximo definido en la implementación de `Set`, ya que representa el tamaño de la mochila). Además, como otras veces, deberán implementarse las funciones necesarias para crear y destruir el inventario (`create` y `destroy`), cambiar los valores de sus campos (como `set` y `get`) e imprimir el contenido de los mismos para su depuración (`print`). Crear un programa (`inventory_test`) para probar el módulo.
3. [R3] Modificar el módulo `Player` para que, utilizando un inventario (`Inventory`), permita a los jugadores llevar varios objetos consigo. Para ello deberá sustituirse, en la estructura de datos de `Player`, el identificador de objeto portado por un campo `Inventory`. Deberán modificarse todas las primitivas que utilicen el antiguo campo para que sigan funcionando con el nuevo, así como añadir funciones adicionales, en caso de necesidad, para manejar correctamente el inventario. Por ejemplo, funciones para añadir un elemento a la mochila del jugador, para obtener los identificadores de objetos en ella, o para saber si el identificador de un objeto está en la misma. Crear un programa (`player_test`) para probar el módulo.
4. [R4] Crear una función en `GameReader` para cargar la información del jugador en el juego, similar a la utilizada para cargar los espacios y los objetos. La cadena del fichero de datos tendrá el formato `"#p:1|ply1|0|1|"`, donde se indica el identificador del jugador, el nombre, su posición y el número máximo de objetos que puede llevar (tamaño de la mochila).

8. [R8] Modificar el fichero de datos para la nueva versión del Juego de la Oca. En concreto, añadir información de enlaces y modificar la de los espacios adecuadamente. Para facilitar esta tarea se puede partir de un mapa del tablero de la Oca como el de la Figura 3. En la Figura 3, las casillas de oca (5, 9, 13, 17 y 21) se representan con fondo gris, las de puentes (8 y 16) con fondo azul y la de muerte (22) con fondo negro. Los enlaces norte/sur (secuenciales en la oca) se muestran con flechas de línea continua y los este/oeste (especiales en algunas casillas, como las de oca, puente y muerte) con flechas de línea discontinua. Las flechas dobles indican enlaces que se utilizan para comunicar espacios en ambos sentidos, por ejemplo, la casilla 2 se comunica por el sur con la 3 y la 3 se comunica por el norte con la 2, en ambos casos mediante el enlace 2. Las flechas simples indican conexiones en un solo sentido, por ejemplo, la casilla 13 se comunica por el este con la casilla 17 mediante el enlace 27, pero la 17 no lo hace con la 13 por el este. La casilla 22 está comunicada por el este y el oeste con la 1 mediante el enlace 31.

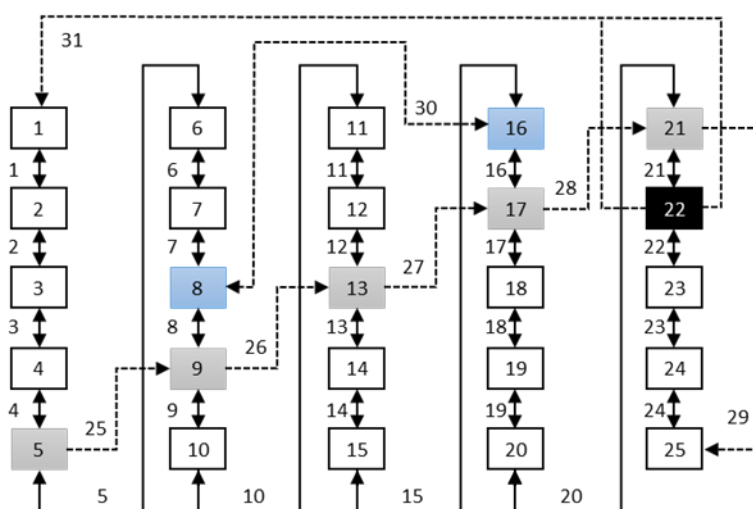


Figura 3. Ejemplo de mapa del tablero de la oca, en el que se representan los espacios (casillas) con cajas y los enlaces entre ellos con flechas, ambas cosas etiquetadas con sus identificadores numéricos (que se asignarán en los ficheros de datos).

En la Tabla 1 se muestran un ejemplo de fragmento del fichero de datos para los espacios como se implementó en la I2 y la implementación equivalente del fragmento para la I3 utilizando espacios y enlaces, de acuerdo todo ello con el mapa de la Figura 3.

<p>I2: Fragmento de fichero de datos de espacios al estilo I2, donde las conexiones entre espacios se establecen directamente indicando identificadores de espacios definidos en el mismo fichero.</p>	<pre>... #s:3 Spc 3 2 -1 4 -1 #s:4 Spc 4 3 -1 5 -1 #s:5 Spc 5 (Oca) 4 -1 6 9 <o)__/ _=/ #s:6 Spc 6 5 -1 7 -1 #s:7 Spc 7 6 -1 8 -1 ...</pre>
<p>I3: Fragmentos de ficheros de datos de espacios (arriba) y de enlaces (abajo) al estilo I3, donde las conexiones entre espacios se establecen mediante enlaces definidos en los datos de enlaces. Los enlaces pueden tener propiedades particulares (abierto/cerrado) que en la implementación I2 no eran posible. En concreto la columna 1 establece el id del enlace, la 3 el id de uno de los espacios enlazados y la 4 el del otro, y la 5 indica si está abierto/cerrado (0/1 respectivamente).</p>	<pre>... #s:3 Spc 3 2 -1 3 -1 #s:4 Spc 4 3 -1 4 -1 #s:5 Spc 5 (Oca) 4 -1 5 25 <o)__/ _=/ #s:6 Spc 6 5 -1 6 -1 #s:7 Spc 7 6 -1 7 -1 ... #l:2 Lnk 2 2 3 0 #l:3 Lnk 3 3 4 0 #l:4 Lnk 4 4 5 0 #l:5 Lnk 5 5 6 0 #l:6 Lnk 6 6 7 0 #l:7 Lnk 7 7 8 0 ... #l:25 Lnk 25 5 9 0 ...</pre>

Tabla 1. Fragmento de ficheros de datos relativos a espacios según estilos de la I2 y de la I3.

9. [R9] Añadir un nuevo comando para moverse por los espacios siguiendo los enlaces de forma genérica, de manera que se especifique el comando seguido de la dirección del movimiento. Por ejemplo, “move north” o “move west” (o de forma compacta “m n” o “m w”), de manera parecida a como se hacía en I2 para coger un determinado objeto.
10. [R10] Añadir otro comando para examinar objetos, obteniendo la descripción de los mismos de un nuevo campo `description` en la estructura de `Object`. Para ello deberá indicarse el objeto que se quiere examinar. Por ejemplo “inspect book” (o de forma compacta “i book”), tal como se propuso en casos anteriores. Se podrán examinar objetos que estén tanto en el espacio donde está el jugador como los que este tenga en su mochila (inventario). Crear un programa (`object_test`) para probar el módulo.
11. [R11] Modificar el comando de inspeccionar objetos para que también se pueda inspeccionar la descripción del espacio donde está el usuario, añadiendo un nuevo campo `description` en la estructura de `Space` y utilizando para ello un término especial reservado (“space”). Por ejemplo “inspect space” (o de forma compacta “i s”) mostrará el campo `description` del espacio en el que está el usuario. El término especial reservado no podrá utilizarse para referirse a objetos.
12. [R12] Modificar, en caso de necesidad, los demás módulos existentes para que utilicen los nuevos implementados y los modificados, para mantener la funcionalidad previa e incorporar la nueva pretendida. Por ejemplo, en el módulo `Game`: (a) incluir un array en la estructura de datos correspondiente para guardar todos los enlaces establecidos, como se hace con los espacios y los objetos; (b) modificar las funciones de inicialización

para ocuparse del nuevo campo correctamente; y (c) modificar todas las funciones existentes que deban utilizar dicho campo. Modificar los programas de prueba existentes de cada módulo para probar los cambios realizados.

13. [R13] Modificar los comandos `take` y `drop` para que usen el nombre del objeto (en lugar del identificador) para determinar qué objeto deben coger o dejar. Así, ahora en lugar de invocarse "`take 012`" se invocará "`take book`". Modificar así mismo la visualización del juego para que se muestre el nombre de los objetos en lugar de sus identificadores (como se muestra en la Figura 2).
14. [R14] Proporcionar al menos dos archivos con comandos para probar las funcionalidades incorporadas al programa: uno con instrucciones en el formato de la I2 (`next`, `back`, etc.) y otro con su equivalente en el formato de la I3 (`move south`, `move north`, etc.). Para escribir los archivos de comandos se podrá hacer uso del fichero de log que se genera con la opción "`-l`" implementada en la iteración 2, y a continuación reemplazar los antiguos comandos por los nuevos para generar el segundo archivo.

Los archivos contendrán un comando por cada línea con el formato "`VERBO OBJECTG`", donde `VERBO` debe ser el nombre de una acción, en particular `move` (mover), `take` (coger), `drop` (dejar), `inspect` (examinar) o `exit` (salir), y donde `OBJECTG` debe ser el objeto gramatical sobre el que recae la acción, como el nombre de algún punto cardinal (`north`, `east`, `south` y `west`), el nombre de algún objeto del juego (p.e. `lantern`, `notebook`, o `gun` para linterna, cuaderno y pistola respectivamente), alguna palabra reservada (por ejemplo `space`, de la que se habla en un requisito anterior), o nada, para las acciones que no necesitan objeto gramatical (p.e. `exit`). Es imprescindible ceñirse a esta nomenclatura. Un ejemplo de este tipo de archivo podría ser:

```
move north

move north

move west

take lantern

move west

drop lantern

inspect lantern

...

exit
```

Para recibir las instrucciones del archivo no se debe implementar la lectura del fichero desde el código. En su lugar, se utilizará la redirección de la entrada estándar de la terminal. Por ejemplo, si para jugar al Juego de la Oca de la I3 el comando para invocar el programa es:

```
./juegoca data.dat
```

El comando equivalente si se prepara un fichero con instrucciones de juego llamado `partidal.oca`, que lea los comandos del fichero, sería:

```
./juegoca data.dat < partidal.oca
```

15. Gestionar el proyecto a lo largo de la I3, realizando reuniones (documentadas con actas que incluyan compromisos de los miembros del equipo, asignación de tareas, y plazos y condiciones de las entregas), planificación de la iteración del proyecto (tareas, recursos y tiempo, documentados mediante diagramas de Gantt), así como seguimiento de la planificación con ajustes, si fueran necesarios, que se reflejen en las actas y los cronogramas.
16. Documentar el proyecto utilizando Doxygen. Primero, incluyendo en todos los ficheros fuentes etiquetas adecuadas (según se indique en clase), en concreto: (a) en los comentarios de cabecera de TODOS los `.h` y `.c`; (b) en los de cabecera de funciones de los `.h`; y (c) en los comentarios de tipos enumerados y estructuras de datos de los `.h`. Después, generando la documentación con ayuda de la utilidad, por lo menos en formato HTML.
17. Modificar el `Makefile` del proyecto para automatizar la compilación y el enlazado del conjunto, de manera que los ficheros se encuentren organizados en subdirectorios de la siguiente manera:
 - a. Ficheros con código fuente (`.c`) en subdirectorio `./src`.
 - b. Ficheros de cabecera (`.h`) en subdirectorio `./include`.
 - c. Ficheros objeto (`.o`) en subdirectorio `./obj`.
 - d. Documentación (generada con Doxygen) `./doc`.
18. Realizar pruebas unitarias de todos los módulos que comprenden el proyecto y pruebas de integración de todos ellos (para lo que se pueden utilizar los ficheros del requisito R14). Para aquellas funciones que sean difíciles de probar automáticamente se deben indicar las pruebas manuales realizadas en un informe de pruebas.
19. Depurar el código hasta conseguir su correcto funcionamiento.

Criterios de Corrección

La puntuación final de esta práctica forma parte de la nota final en el porcentaje establecido al principio del curso para la I3. En particular, la calificación de este entregable se calculará según los siguientes criterios:

- **C:** Si se obtiene C en todas las filas de la tabla de rúbrica.
- **B:** Si se obtienen, al menos, cuatro Bs y el resto Cs. Excepcionalmente sólo con tres Bs.
- **A:** Si se obtiene, al menos, cuatro As y el resto Bs. Excepcionalmente sólo con tres As.

Cualquier trabajo que no cumpla los requisitos de la columna C obtendrá una puntuación inferior a 5.

Tabla de rúbrica:

	C (5 - 6,9)	B (7 - 8,9)	A (9 - 10)
Entrega y compilación	(a) Se ha entregado en el momento establecido todo el material solicitado. Y (b) Es posible compilar y enlazar los ficheros fuentes de forma automatizada utilizando el <code>Makefile</code> entregado (incluidos los programas de prueba).	Además de lo anterior: (a) La compilación y el enlazado no producen errores ni avisos (warnings) utilizando la opción <code>-Wall</code> . Y (b) Los ficheros siguen la estructura de directorios propuesta en el punto R17.	Además de lo anterior: (a) La compilación y el enlazado no producen avisos utilizando las opciones <code>-Wall -pedantic</code> . Y (b) El <code>Makefile</code> entregado permite la generación de la documentación técnica del proyecto utilizando Doxygen usando una tarea por defecto.
Funcionalidad	Se han cubierto los requisitos de R1 a R6.	Además de lo anterior: Se han cubierto los requisitos de R7 al R12.	Además de lo anterior: Se han cubierto los requisitos R13 y R14.
Pruebas	Se han realizado al menos dos pruebas unitarias relevantes para cada función de los módulos involucrados en los requisitos de R1 a R6.	Además de lo anterior: Se han realizado al menos dos pruebas unitarias relevantes para cada función de los módulos involucrados en los requisitos de R7 a R12.	Además de lo anterior: Se definen pruebas de integración.
Estilo y documentación	(a) Que las variables y funciones tengan nombres que ayudan a comprender para qué se usan. Y (b) Que todas las constantes, variables globales, estructuras y tipos públicos se hayan comentado. Y (c) Que el código esté bien indentado ¹ . Y (d) Que los ficheros y las funciones incluyan cabeceras, y tengan todos los campos requeridos y estén correctamente comentadas, incluyendo datos de autor único.	Además de lo anterior: (a) Que NO se violen las interfaces de los módulos. Y (b) Que se hayan incluido comentarios de Doxygen en: <ul style="list-style-type: none"> Cabeceras de TODOS los ficheros. Prototipos de funciones. Tipos enumerados y estructuras de datos. Y (c) Que se controlen los argumentos pasados a las funciones y los retornos de las funciones de entrada y reserva de recursos.	Además de lo anterior: (a) Que el estilo sea homogéneo en todo el código ² . Y (b) Que las variables locales a cada módulo o función que precisen explicación se hayan comentado. Y (c) Que se genere correctamente la documentación técnica del proyecto con Doxygen en formato HTML.
Gestión de proyecto	Que se entregue, al menos, un acta de reunión con un diagrama de Gantt donde se muestre y justifique de forma razonable la organización del trabajo en el equipo para la I3. La primera versión del cronograma debe entregarse durante la primera semana de esta iteración.	Además de lo anterior: Que se entreguen, al menos, dos actas de reunión con diagramas de Gantt que muestren y justifiquen de forma razonable la organización inicial y final del trabajo en el equipo a lo largo de la I3.	Además de lo anterior: Que se entreguen actas de reunión con diagramas de Gantt actualizados por cada semana de I3, en las que se muestre y justifique de forma razonable la evolución de la organización del trabajo en el equipo durante la iteración.

¹ La indentación deberá ser homogénea. Todos los bloques de código pertenecientes a un mismo nivel, deberán quedar con la misma indentación. Además, deberán usarse caracteres de tabulación o espacios (siempre el mismo número de espacios por nivel), pero nunca mezclar tabulación y espacios.

² Como mínimo debe cumplirse lo siguiente: que los nombres de las funciones comiencen con el nombre del módulo; que las variables, funciones, etc. sigan convención *camel case* o *snake case* pero nunca mezcladas; que el estilo de codificación sea siempre el mismo (p.e. *K&R*, *Linux coding conventions*, etc.), pero nunca mezclar estilos de codificación.