

PMOBO: Ikasgaiaren Proiektua. ***Proiektuaren Helburu-dokumentua***

Taldearen izena:while(furros){uwu} **Data:** 2019/03/15

Sarrera eta jokoaren deskripzioa

Western batean ambientatutako historia “lineal” bat duen joku bat aurkeztuko dugu. Herri txiki batera ailegatzen den sheriff berria izango zara (jokalaria bakarra) eta bertan dauden bandido guztiak bidetik kendu behar dituzu. Horretarako, hiru leku nagusietara joan behar zara, saloira, banketxera eta hilerrira, bakoitzak, bere ezberdinta

sunak izango ditu. Hiru lekuak garbitu ostean, bandaren nagusia agertuko da eta harekin duelo bat desblokeatuko duzu. Hau egin ostean, jokua bukatuko da. Beste aldetik, jokalaria hiltzen badute, jadanik “garbitu” dituen lekuak gordeko dira.

Jokalaria hainbat atributu izango ditu eta inbentario bat, inbentario horretan erabili ahal dituen objektu guztiak gordeko dira.

·Dauzkan atributuak hauek dira: erasoa (atq), defentsa (def), bizitza-puntuak (pv), arma, izena, indarra (fue), trebetasuna (des), adimena (intel), jakinturia (sab), karisma (car).

·Dauzkan objektuak hauek dira:

- Pitiak: DES+2 eta PV-4.
- Likorea: PV+5 eta INT-3.
- Kapela: DEF+5.



Proiektuaren Helburuak

Proiektu honekin bete nahi ditugun helburuak hauek dira:

- Lehenik eta behin, klasean ikasitako kontzeptu asko ipiniko ditugu praktikan. Adibidez, metodoak eta eraikitzaileak sortzerakoan, “private” eta “public” artean aukeratu beharko dugu. Era berean, klase bat sortu dugu eta ondoren, beste bi klase

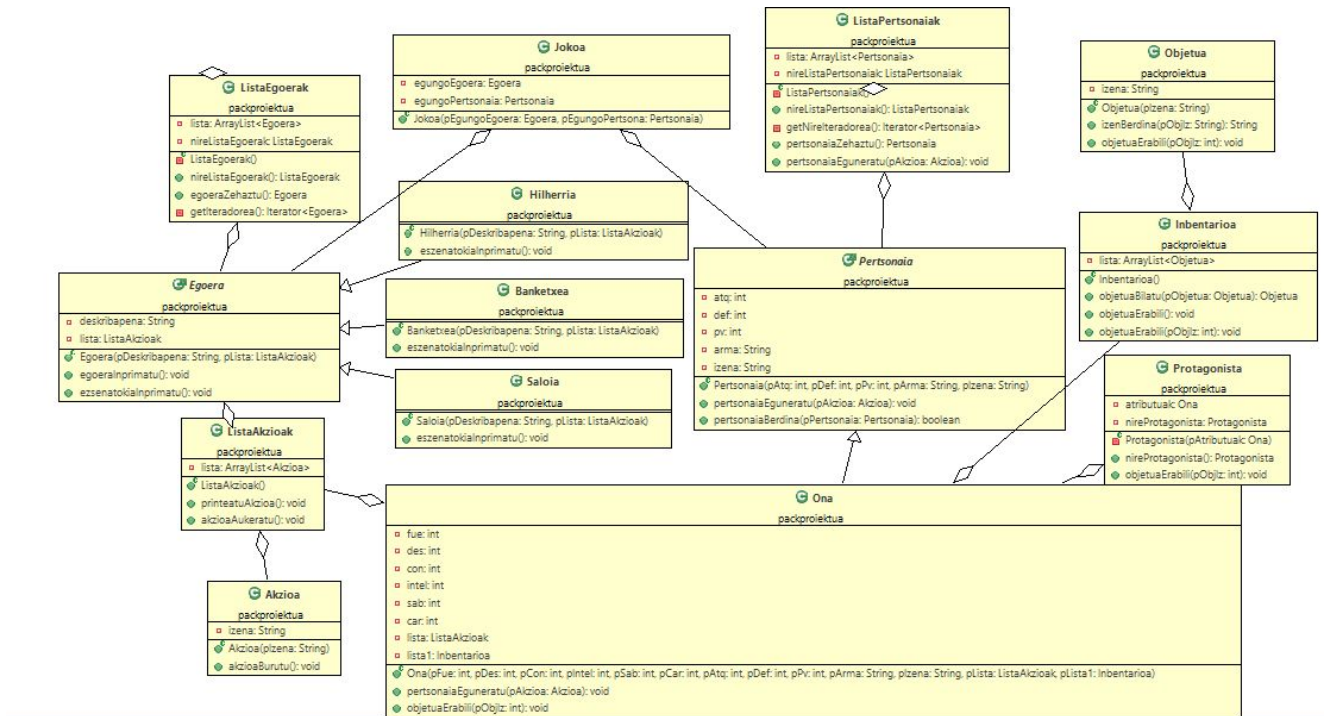
berri sortu nahi ditugu aurrekoarekin erlazio handia dutenak. Horretarako “herentzia” erabiliko da. Ondoren, “amateras” erabiliz, sekuentzia diagramak eta klase diagramak sortu beharko ditugu, gure proiektua hobeto kudeatzeko eta ulertzeko.

- Gure helburu nagusia edo muina, jokia jokalaririk gabe sortzea da. Ondoren, beste puntu garrantzitsu bat, eszenatokiaren kudeaketa izango da. Azkenik, jokoaaren akzioen kudeaketa, zati garrantzitsu bat izango da. Azken honi esker, jokoaaren egoera batetik bestera zeharkatu dezakegu eta honekin batera, jokia amaitu. Amaitzeko, proiektuaren klaserik garrantzitsuenak, jokia izango da. Honi esker, gure jokia hasieratzeko gai izango gara eta jolasten haz gaitezke.
- Bestalde, bigarren mailako puntuen artean, hurrengoak aurkitu ditzakegu: Lehenik eta behin, jokoaaren dauden pertsonaien inbentarioaren kudeaketa puntu bat izango da. Ondoren, jokoaaren pertsonaien ezaugarrien kudeaketa (puntuazioa, gaitasunak, etab.). Azkenik, egoeren inprimaketa daukagu.
- Minimo batzuk ipiniko ditugu, gure jokoaaren atalrik garrantzitsuenetarikoa direlako. Lehen mailako puntuetan, jokoaaren zatirik garrantzitsuenak sartu ditugu. Eta bigarren mailako puntuetan, aurreko puntu garrantzitsuei esker, lortu ahal ditugun zatiak.

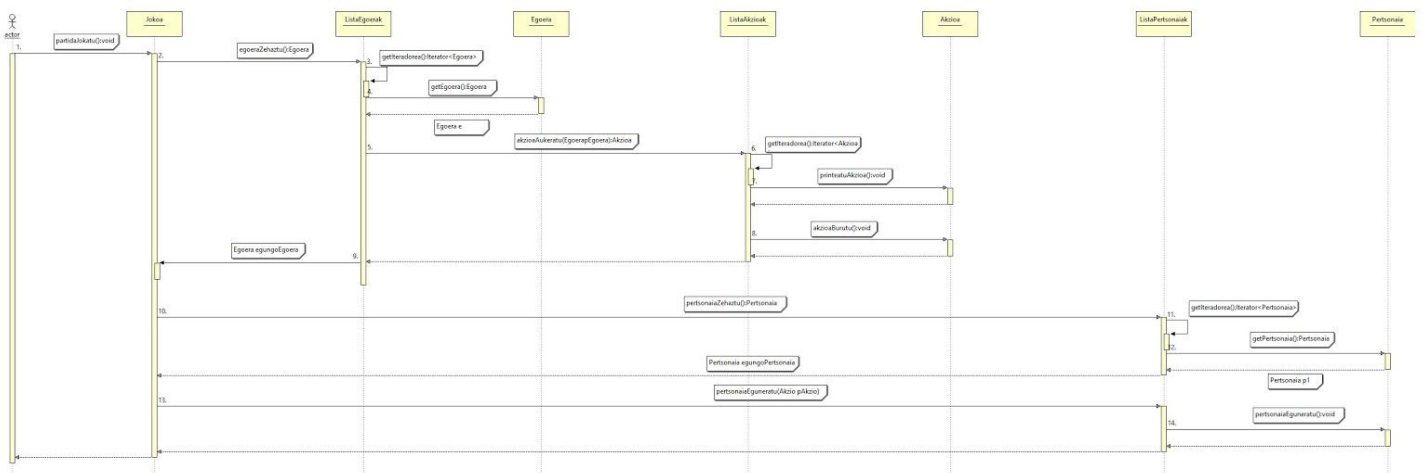


Alderdi teknikoak eta behin behineko diseinua

Klase diagrama:



PartidaBatJolastu() sekuentzia diagrama:



□ Junit kasuen diseinua. Hasiera batean gertatu daitezken kasuen deskribapenarekin

nahikoa da, batez ere kasu kritikoak.

Kasu Kritikoak:

- Jokalaria bere inbentarioan ez duen objekturen bat erabili nahi duenean.
- Teklatutik akzio bat aukeratzea eta teklaren bat gaizki sakatzea.



Planifikazioa

Hau, Proiektuen Helburu-dokumentuaren azken atala da. Hemen, argi adierazi behar da zeinek egingo duen zer, eta zenbat denbora estimatzen duzue tardatuko duela bakoitzak bere zatia egiteko.

Adibidez, planifikazioan behin klaseak identifikatu dituzuela, taldekide bakoitza arduratu daiteke klase hori garatzeaz (hau da identifikatu atributuak, *private*, *public*, *protected* eta motak, identifikatu metodo nagusienak, pentsatu klase hori probatzeko beharko diren kasuak. Planifikatu nork egingo duen entrega-gai bakoitza (taldekide1-ek idatziko du Proiektuaren Helburu-dokumentuaren 1 eta 2. atalak, eta taldekide2-k sartuko du eskuz egindako Klase diagrama UML Amateras edo beste programa batean. Beste batek sekuentzia diagrama garbira pasatuko du... zuek erabaki. Jakin 3 entrega-gai egongo direla PHD (Proiektuaren helburu dokumentua), behin betiko diseinua, memoria finala, eta aurkezpenaren gardenkien prestakuntza.

Ander: Jokoa, Protagonista, Objektua

Adei: ListaPertsonaiak, Pertsonaiak, Ona,

Iker: ListtaEgoerak, Egoerak, Hilerrria, Saloia, Banketxea

Jon Ander: Inbentarioa, ListaAkzioak, Akzioa



Eranskina: PHD on bat definitzearen garrantzia

Garrantzia ikus dadin, aurreko urteko ikasleen memorietan agertu ziren ondorio batzuk atxikitzen dira:

“Zertan egin dugu huts? Batez ere, hasierako planifikazio eta egituraren (...). Ikasi dugu ezin dela joko bat egin, eskema eta diagrama argi bat izan gabe... oinarriko ideiak, nondik hasi, eta zer ikasi beharko dugun gure kabuz. Behin bukatu dugula, hasierako planifikazioa oso garrantzitsua dela ondorioztatu dugu. Proiektua berrir egin beharko bagenu, behar bada lehenengo fase horretan arreta gehiago jarriko genuke, abalegin handiagoa eginez.”

“Garapenean izandako arazo nagusia, hasieran definitutako klase diagrama

goitik beherako aldatu behar izan dugula izan da, klase nabiz metodo berriak gehituz, non denbora ugari galdutuz digun.”

“Arazo nagusia, hasieratik klase diagrama sendo bat ez sortzeak, lan metodologia ez zuzenak, bultzatu du. Uneoroitsu-itsuan ibili gara aldaketak burutzen. Guzti honengatik, sartutako orduak ez dute amaitutako lana islatzen. Gauzak hobeto egingez gero, lana erraztu ahalgo zitekeen, baita proiektuaren defentsa hobeto egin.”

“Diseinuak, hasieran pentsatzen genuen baino garrantzi handiago duela ohartzen gain, implementazioak garrantzi gutxi duela ikasi dugu. Proiektuen zati garrantzitsuenak, diseinuak eta frogak direla ohartu gara.”