

PM00: Proiektuaren memoria idazteko gida



Memoriaren aurre-orria

Proiektuaren izenburua, taldearen izena eta partaide bakoitzaren izenak eta abizenak agertuko dira. Baita aurkezpenearen data eta memoriaren entrega data



Aurkibidea

Aurkibidean, memoriako atalak agertuko dira eta atal bakoitza zein orritan hasten den.



Sarrera

Atal honetan, memoriaren laburpen bat azalduko da. Laburpen hau, proiektua testuinguruan jartzeko eta proiektua aurkezteko erabiliko da. Bertan jokoaren deskripzioa, proiektua egiteko motibazioa, proiektuak dituen zailtasun teknikoak etab. aurkeztuko dira. Proiektuaren helburuak (hasieran PHD agertutakoak eta azkenean egindakoak) eta lan egiteko erabilitako metodologia helburuak lortzeko. Adibidez:

- 1) Bigarren mailako helburuak lortzeko irakasgai kanpoko hainbat gai jorratu behar izan ditugu, adibidez nola irakurri fitxategi batetatik, nola erabili eskanerra (hemen zerrendatu denak). Horretarako Javako dokumentazio ofiziala (<http://docs.oracle.com/javase/7/docs/>) eta ¿???? erabili dugu iturri gisa.
- 2) Kudeaketari begira, gitHub edo ¿???? erabili dugu (azaldu nola antolatu zaien lanapartekatzeke).



Plangintza eta kudeaketa

Hemen PHDko lehenengo entyregan aurreikusitako plangintza aurkeztuko duzue (ze lanakbanatu dituzue, nork egin duen zer, ze datetan etab.). Eta benetan azkenean jarraitutako planifikazioa (aurrekoa gehi zenbat ordu sartu dituzuen ataza bakoitzean: PHD, klase diagramak, sekuentzia diagramak, Junitak, salbuespenak, inplementazioa, probak, memoriaren idazketa, bilerak etab. eta zenbat denbora dedikatu dio partaide bakoitzak ataza bakoitzari gutxigora behera). Egokiena taula bat egitea izaten da.

Ataza	Taldeko orduak	Partaide1	Partaide2
Klase diagrama	10	3 (arduraduna)	1
PHDren idazketa	2	0	2 (arduraduna)
.....			

Bai lehenengoa eta bukaera arteko desberdintasunak (desbiderapenak). Garrantzitsua da argi uztea nork egin duen zer eta zenbat denbora dedikatu duzuen.



Diseinua: Klase diagrama

PHDeko hasierako klase diagrama eta behin-betikoa aurkeztuko dira. Klase bakoitzeko deskripzio bat azalduz zein den klase horren zergaitia zuen aplikazioan. Baita Klase bakoitzak dituen atributu eta metodoen azalpen txiki bat. Adibidez:

Dadoa Klasea:

Klase honek jokoan jokalariek botako duten dadoa errepresentatzen du. Dadoaren jaurtiketaren emaitza erabiliko da jokalaria zenbat posizio aurreratuko dituen jakiteko. EMA bat da klase honen elementu bakar bat egongo delako.

Atributuak:

private int goikoAldea; Atributu honetan random bat aplikatuz alde posibleen artean ateratako balioa gordeko da.

private int aldeKopurua; atributu honek dadoak dituen alde posibleak gordeko ditu, printzipioz gure jokoan 6 izango dira.

Metodoak

public int bota(): metodo honek random bat erabiliz 1 eta 6 artean dagoen integer bat bueltatuko du auzer, bide batez goikoAldea atributuaren balio aldatuz.



Diseinua: Sekuentzia diagrama

Sekuentzia diagrama aurkeztu baino lehenago, algoritmo txiki bat aurkeztuko duzue:

-
1. Jokoa hasieratu
 - a. Jokalari kopurua eskatu
 - b. Jokalarien izenak eskatu
 - c. Txanda ezarri
 - d. ...
 2. partida batekin hasi. Partida bukatuko da jokalaria bat helburu kasilara heltzean
 - a. egungo jokalaria identifikatu txanda erabiliz
 - b. egungoJokalariaik dadoa botako du
 - c.
-

partidaJolastu() metodoaren sekuentzia diagrama aurkeztuko da. Sekuentzia diagrama hau oso luzea balitz, bertan agertzen den metodo batzuen sekuentzia diagrama beste orribatean aurkeztuko dira.



Proba kasuak: Juniten diseinua

Klase bakoitzeko Junit adierazgarrienak aurkeztuko dira, ze proba kasu probatu dituzuen adieraziz.

Adierazi beharkoda baita ere, lehenengoPHDrekiko aldaketak, horrelakorik balego.



Salbuespenak

Salbuespen egoerak zerrendatuko dira, albuespen bakoitzeko albuespen egoera deskribatuz eta albuespen egoera konpontzeko tratamendua zein den. Baita zein klase eta zein metodoak jaurtitzen duen, eta zein klase eta zein metodoan tratatzen den.



Implementazioaren alde aipagarriak

Topatu dituzuen arazoak, nola konpondu dituzuen, inplementazioan hartutako erabaki aipagarriak etab.



Ondorioak

Hau da atal garrantzitsuenaren. Hemen zuen proiektuaren ebaluazio kritiko bat egin behar duzue. Azalduko duzue ea helburuak lortu dituzuen. Orohar, topatu dituzuen zailtasun handienak zeintzuk izan diren, bai diseinuan, inplementazioan, salbuespenen tratamenduan, lanaren kudeaketan etab. Azaldu ze aukera zeuden topatu dituzuen arazoei aurre egiteko eta zein izan den aukeratutako irteera, hau justifikatuz.

Azaldu baita ere zer aldatuko zenukete proiektua berriro zerotik hasi beharko bazenute.



Gehigarriak eta Bibliografia

Kodea hemen gehituko duzue. Kodea CD batean ere entregatuko duzue. CD horretan memoria ere egongo da. Iturri kodetik at, .jar fitxategia ere entregatuko duzue (fitxategiak erabiltzen badituzue, kontuz path-ekin, edozin makinan instalatu daitezkelaz ziurtatu)

Proiektuan zalantzak argitzeko, soluzioak topatzeko bibliografia erabiliz gero, erreferentzia horiek zerrendatu behar dira atal honetan: Liburuaren titulua, idazleak, edizioa, edo Web orriaren URL-a...

Egindako bileran aktak ere gehituko dira.

Aurkezpenean erabilitako gardenkiak ere gehituko dira.