

Ciclo de vida de un software

1. Planificación: analizar brevemente los requerimientos que el cliente pide para la elaboración del sistema que necesita.
2. Implementación: es la parte donde los programadores empiezan a codificar o desarrollar el sistema que se necesita, sin importar el lenguaje de programación que se vaya a utilizar
3. Pruebas: se deben hacer ciertas pruebas conforme se vaya avanzando, la idea es no esperar a terminar el sistema para empezar hacer las pruebas.
4. Documentación: es un apoyo en el cual se pueden basar otras personas que continúen o vayan a finalizar el sistema.
5. Despliegue: es cuando el sistema ya está terminado y ha sido aprobado para que se elabore el producto final.
6. Mantenimiento: aquí pueden agregarse lo que son las actualizaciones, dependiendo del tipo de sistema.

Implementación en el proyecto:

1. Analizar el juego que se realizara, especificando lo que el programa realizara y diseñando los form's que se vayan a utilizar
2. Empezar a codificar el juego en el lenguaje Java
3. Ir haciendo pruebas conforme se avance, empezando por recibir los datos de los jugadores o realizando el mapa donde se mostrara el juego.
4. Diseñar un diagrama de clase que ejemplifique como está construido el juego
5. Revisar que el juego no tenga errores y controlar las excepciones
6. En un futuro agregarle mas opciones al juego o implementar una opción para poder tener mas jugadores.