

Manual de Proyecto

1 .Integrantes:

Di Maria, Franco Martin, 100498
Sicardi, Francisco, 99390

2. Enunciado

Adjunto al final del manual.

3. División de Tareas :

Di Maria, Franco Martin :
Encargado de la interfaz grafico y todo lo que corresponde al cliente.

Sicardi, Francisco :
Encargado del modelo del juego y todo lo que corresponde al servidor.

4. Evolución del proyecto

Inicialmente fue lento, pero mitad del mismo logramos recuperar tiempo y ritmo. Se intentó seguir el cronograma propuesto por el enunciado, pero no se logró. Actualmente estamos retrasados con respecto al mismo. Al contrario que otros grupos, empezamos con la lógica de comunicación entre cliente y servidor, lo que nos permitió pensarlos desacoplados desde el inicio. Esto tuvo como contra que fue más complicado hacer pruebas, pero lo solucionamos utilizando proxies temporales hasta que las cosas estaban desarrolladas de los dos lados.

5. Inconvenientes encontrados

La instalación de todas y cada una de la librerías, resultó en un inconveniente que conllevo mucho esfuerzo y se consumió gran cantidad de tiempo en lograrlo para ciertos casos por ejemplo : YAML, FFMPEG, etc.

Las librerías vienen con cientos de leaks, que nos llevó a tener que utilizar archivos de supresiones para poder abstraernos de ellos.

6. Análisis de puntos pendientes :

En un primer intento de realizar la ventanas de login con QT , se descubrió que tras ejecutar algún ciclo cualquiera de QApplication, luego el juego funciona lagueado, y medio mal. Se logró solucionar a medias, pues el programa corre bien en ciertas computadoras, mientras que en otras no. Para afrontar este inconveniente, el juego tiene otras formas de ejecutarse, sin usar interfaz gráfica, lo cual, permite que funcione con normalidad.

Las Chells (personajes manejables) se traban un poco con algunos bloques y otros jugadores.

7. Herramientas

Editores de texto :

Sublime Text 2 → Di Maria, Franco Martin

Interfaces de desarrollo

C Lion → Sicardi, Francisco

Para debugging se utilizó GDB:

Di Maria, Franco Martin, utilizo GDB por consola.

Sicardi, Francisco, utilizó GDB a través de CLion

Las ventanas de login se están haciendo a través de la herramienta *designer* de la librería QT5.

Para analizar y editar imágenes utilizadas en las animaciones del proyecto se utilizo GIMP 2.0

Para obtención de audio / sonidos para el juego se utilizó la página :

<https://www.saveclipbro.com/>

Este informe está escrito en Google Docs.

8. Conclusiones

Instalar librerías externas es difícil, y consume mucho tiempo.

Debuggear memoria con valgrind es complicado al usar librerías externas dado la gran cantidad de leaks que traen con ellas. Se pueden armar archivos de supresiones, pero al no poder generalizarlos para todas las máquinas es difícil saber si fue armado bien, en especial cuando el mismo es largo y extenso.

En proyectos como este es fácil gastar mucho tiempo pensando y dando vueltas en como lograr uno o varios features, por lo que para poder avanzar y ser fiel al cronograma a veces se necesita planificar menos, directamente programar, y luego refactorizar. Bajo este procedimiento, seguramente se genere una mayor deuda técnica, pero se puede avanzar con mayor facilidad y rapidez.

Fue un TP muy grande que englobó muchos conceptos nuevos, y fue un desafío programarlo en un lenguaje tan bajo nivel.