

Universidad Simón Bolívar
Departamento de Computación y Tecnología de la Información
Laboratorio de Lenguajes de Programación (CI-3661)

Informe: Proyecto 3

Christian Oliveros
13-11000
David Rodríguez
14-10930

Caracas, Diciembre de 2018

INSTRUCCIONES

1. Al iniciar Shoes, darle click a 'run an app' y seleccionar el archivo 'UI.rb' para iniciar la interfaz.
2. Saldrán 2 cuadros con información del jugador 1 y jugador 2. Seleccionado por defecto como juego manual para ambos jugadores.
3. La interfaz va a cambiar según la estrategia que desee jugar.
4. En el dropdown selecciona la estrategia deseada.
5. Si eligió:
 - Manual: Haga click sobre la jugada que quiere realizar, cuando este seguro de su decisión, darle click en 'Aceptar Jugada' para guardar la decisión. Si se está jugando Manual Vs Manual, se puede elegir las jugadas independientemente del jugador, es decir, el jugador 2 puede elegir su opción antes o después del jugador 1.
 - Uniforme: Saldrán 5 checkbox junto con el nombre de cada jugada disponible. Seleccione las jugadas que quiere que se elijan.
 - Sesgada: Saldrán 5 checkbox junto con el nombre de cada jugada y una entrada para poder elegir la probabilidad de salida de esa jugada.
 - Copiar: Saldrá un dropdown para elegir la estrategia inicial. A partir de la primera jugada, copiará el movimiento anterior al jugador contrincante.
 - Pensar: Para esta estrategia no se necesita configuración previa.
6. Bajo los cuadros rojos, hay 3 opciones:
 - Iniciar Partida: Se da inicio a la partida.
 - Detener Partida: Se detiene la partida, además de reiniciar el puntaje de cada jugador y rondas jugadas.
 - Reiniciar Partida: Se reinicia el puntaje de cada jugador y rondas jugadas.
7. Para comenzar la partida se elige 'Iniciar Partida' Seguido, más abajo, se fija el número por el modo de juego, si es por rondas o por puntaje alcanzado, y finalmente se da click en Iniciar ronda.

8. Para generar la documentación, llamar a make en la carpeta descomprimida. Este genera una carpeta llamada doc donde se encuentra la documentación.

DESICIONES DE DISEÑO

1. Al colocar un semilla(SEED) con el valor de 42 se tienen decisiones iguales en ciertos modos de juego, por ejemplo, si se coloca al Jugador 1 y Jugador 2 con estrategia Uniforme, van a repetir el mismo patrón de Jugadas, por lo que si se le coloca con modo de juego 'Puntaje Alcanzado' con valor igual a 1, esta partida nunca terminará ya que siempre tendrán las mismas jugadas, por lo que la decisión final será empate, y eso no cuenta puntos para algún jugador. Se puede hacer la partida más natural, generando un numero pseudoaleatorio en cada instancia de subclase de estrategia. Esto arreglaría esa falla, sin embargo, tendrían patrones parecidos cada vez que se ejecute una ronda.
2. Se encapsulo cada clase padre (Jugada, Estrategia y Partida) en módulos para tener mayor control del espacio de nombres sobre las clases y las subclases.
3. Para hacer las partidas computadas más naturales y poder visualizarse, se implementó un retardo de 1 segundo, es decir, se verifica cada segundo si algún jugador ha realizado algún movimiento y hasta que los 2 no han jugado, no se recargará las jugadas de cada participante.

CONSIDERACIONES FINALES

1. En linux no se muestran correctamente los list_box o dropdown en general, mientras que en Windows si (En MacOS no se ha probado).
2. El Scroll de navegación no funciona al 100%, nuevamente en linux, aun cuando se habilito la opción de scroll vertical.