Universidad Simón Bolívar

Departamento de Computación y Tecnología de la Información

Laboratorio de Lenguajes de Programacion (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. saldran 2 cuadros con informacion del jugador 1 y jugador 2. Seleccionado por defecto como juego manual para ambos jugadores.
3. La interfaz va a cambiar segun la estrategia que desee jugar.
4. En el dropdwon selecciona la estrategia deseada.
5. Si eligio:

* Manual: Haga click sobre la jugada que quiere realizar, cuando este seguro de su decision, darle click en ‘Aceptar Jugada’ para guardar la desicion. Si se esta jugando Manual Vs Manual, se puede elegir las jugadas independientemente del jugador, es decir, el jugador 2 puede elegir su opcion antes o despues del jugador 1.
* Uniforme: Saldran 5 checkbox junto con el nombre de cada juagda disponible. Seleccione las jugadas que quiere que se elijan.
* Sesgada: Saldran 5 checkbox junto con el nombre de cada jugada y una entrada para poder elejir la probabilidad de salida de esa jugada.
* Copiar: Saldra un dropdown para elejir la estrategia inicial. A partir de la primera jugada, copiara el movimiento anterior al jugador contrincante.
* Pensar: Para esta estrategia no se necesita configuracion previa.

1. Bajo los cuadros rojos, hay 3 opciones:
   * Iniciar Partida: Se da inicio a la partida.
   * Detener Partida: Se detiene la partida, ademas de reiniciar el puntaje de cada jugador y rondas jugadas.
   * Reiniciar Partida: Se reinicia el puntaje de cada juagdor y rondas jugadas.
2. Para comenzar la partida se elige 'Iniciar Partida' Seguido, mas abajo, se fija el numero por el modo de juego, si es por rondas o por puntaje alcanzado, y finalmente se da click en Iniciar ronda.

DESICIONES DE DISEÑO

1. Al colocar un semilla(SEED) con el valor de 42 se tienen desiciones 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 patron de Jugadas, por lo que si se le coloca con modo de juego 'Puntaje Alcanzao' con valor igual a 1, esta partida nunca terminará ya que siempre tendran las mismas jugadas, por lo que la desicion final sera empate, y eso no cuenta puntos para algun jugador. Se puede hacer la partida mas natural, generando un numero pseudo-aleatorio en cada instancia de subclase de estrategia. Esto Arreglaria el esa falla, sin embargo, tendrian patrones parecidos cada vez que se ejecute una ronda.
2. Se encapsulo cada clase padre (Jugada, Estrategia y Partida) en modulos para tener mayor control sobre las clases y las subclases.
3. Para hacer las partidas computadas mas naturales y poder visualizarse, se implementó un retardo de 1 seg, 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 navegacion no funciona al 100%, nuevamente en linux, aun cuando se habilito la opcion de scroll vertical.