

Informe de TP AyP II - Grupo TuringTeam

Decisiones de diseño

Primeramente, al analizar la consigna llegamos a la conclusión de que había datos triviales para la implementación de la misma, como el rango de ataque y el arma utilizada por los guerreros.

Por otro lado, ya que era menester que tanto los guerreros como los mismos ejércitos que los contenían debían ejecutar sus acciones de forma uniforme, decidimos utilizar una implementación basada en *Composite*, que era el patrón de diseño que más se adecuaba a esta labor.

Además, como el mapa debía ser *único* y disponible para cualquier clase que lo requiera, se utilizó el patrón de diseño *Singleton*.

Asimismo, se implementó un algoritmo de *Dijkstra* para recorrer dicho mapa, ya que cada *vértice* (pueblo) estaba conectado por *aristas* (caminos) que tenían un cierto *peso* (tiempo de recorrido) *no negativo*.

Organización y distribución del trabajo

Para llevar a cabo el trabajo en primer lugar nos reunimos para diseñar un prototipo de UML y evaluar por dónde encarar el proyecto, empezamos repartiendo la creación de las razas y sus respectivas pruebas.

Una vez finalizado lo que a nuestro parecer era lo más sencillo empezamos a hacer reuniones dos/tres veces por semana, en donde compartíamos las ideas pensadas previamente y hacíamos una puesta en común en donde integrábamos e íbamos codeando las clases. Además, utilizamos GitHub para ir actualizando el proyecto y agilizar los procesos.