# 

trabajo final

# ***FullCoders:*** *Curso Introductorio*

# Comisión 8/21605 Septiembre 2023

**Proyecto**:

LOX Games

Alumno: ***Luciano Osuna***

DNI: ***26.066.277***

Tutora: ***Paula Revainera***



En este proyecto el cliente solicitó, en primera instancia, presentar el primero de sus juegos simples al cual se accederá a través de la implementación de un fluido e intuitivo menú en el cual sus usuarios puedan navegar entre sus dos primeras selecciones, las cuales no sólo contienen el juego en cuestión, sino además la opción de ingresar a otro de sus ítems para la creación y modificación de un password. También se analizó la idea de un proyecto para iniciar su sitio web en un futuro con fecha a convenir.

La empresa necesita mostrar el primero de su amplia variedad de juegos simples e intuitivos, como así también, mediante el uso de contraseñas, controlar el ingreso de sus clientes. Me basaré en un menú compacto y familiar con una navegación fluida y dinámica.

**Título:** Menú con selección de opciones para ***LOX GAMES* | *Simple to Infinity***

El menú pretende cumplir las siguientes características:

* Visualización familiar e intuitiva
* Saludo dinámico de bienvenida según el horario de ingreso
* Fluidez y dinamismo
* Un ítem con selección al juego
* Un ítem con selección al ingreso y/o cambio de passwords
* Items de salida en ambos subprogramas
* Item de salida del menú principal

**Item del Juego: Descubre el número:** El juego consiste en encontrar un número oculto que el sistema eligió al azar. Se trata de que al usuario se le solicite ingresar un número del 0 al 9 y en tres intentos logre descubrir el número oculto. El algoritmo permite jugar de manera indefinida, sea el resultado exitoso o no. Contiene mensajes de felicitaciones si el usuario descubre el número incógnita como así también mensajes de fallo si así sucediera. El juego permite salir al menú principal siempre que se hayan realizado los tres intentos o luego de que alguno de los intentos sea exitoso.

**Ítem de Cambiar Password:** En esta opción el usuario puede ingresar y reingresar una nueva password si entra por primera vez al sistema. En el caso de volver a entrar en esta selección, se le solicitará al usuario que reingrese su password actual antes de poder ingresar la nueva.

En cualquiera de los casos en el que se produzca un ingreso erróneo se le informará por pantalla que se ha producido un error y se permitirá el reingreso de una nueva password hasta que la misma cumpla los parámetros requeridos.

Una vez completado este proceso el usuario podrá: o reingresar una nueva password indefinidamente o bien salir al menú principal.

**Product Backlog**

* Menú principal
* Juego: Descubra el número
* Cambiar Password
* Salida

**Sprint Planning**

Se planea el Sprint en 14 días a partir del día de la fecha.

Como Product Owner tomo el rol de construir los 3 bloques principales del sistema. Se relevarán a algunos usuarios con inquietudes particulares. Se ordenan y priorizan los ítems del Product Backlog. Se emplearán controles. Se acuerda el DONE mediante reunión con el equipo y se define el plan de release. Se validan y/o aprueban entregas del equipo.

El SM planificará la implementación del Scrum. Selecciona y organiza el aporte de las interacciones con valor relevante. Me ayudará con la agilidad y me aconseja en cuanto a priorizar y gestionar de manera óptima el Product Backlog. Asesorará al equipo a convertirlo en multifuncional y organizado.

Mi equipo de desarrollo cuenta con una actitud ágil y cumple con una cantidad óptima de miembros conociendo en cada caso su rol particular para cumplir de manera efectiva con la totalidad del trabajo.

**Daily Standup**

Las reuniones se fijan los días hábiles en el horario de las 17hs. en mi departamento con el fin de evaluar el progreso del trabajo:

En el día de ayer se trabajó en la confección inicial de la base de datos.

Hoy se seleccionarán entre los distintos diseños presentados a fin de encontrar el indicado y acorde al requerimiento del cliente.

Los días jueves y viernes se reciben nuevas propuestas para la interface como así también se controlarán bloques terminados para el ensamble general.

Se observarán algunas diferencias entre dos miembros puntuales con puntos de vista ampliamente dispares.

**Sprint Review y Retrospectiva**

Se lograron las metas iniciales del proyecto. Se resolvieron puntos críticos en cuanto a la programación de algunos bloques que se solucionaron en las últimas 2 reuniones entre el SM y yo. El sistema funciona como se esperaba. Se necesitan rever algunos horarios de dos días específicos ya que no se llega al quorum. La base de datos se encuentra terminada para relacionarla directamente al sistema.

Se modifican dos de las sub-interfaces del menú ya que quedan desfasadas con la principal. Son detalles minúsculos pero que pueden afectar el funcionamiento general y hacer colapsar el mismo. De todas maneras, se utilizan controladores provisorios para evitar el inconveniente.

**Tablero Kanban**



* **Link del tablero en Trello:** <https://trello.com/b/T4ARxZka/lox-games-simple-to-infinit>

**Pseudocódigo**

Algoritmo Trabajo\_Final

Definir s, num, int, n, z, l Como Entero

Definir newpass, asteriscos, newnewpass Como Cadena

Limpiar Pantalla

Escribir ''

Si HoraActual()<120000 Entonces

Escribir ' - Buen día -'

SiNo

Si HoraActual()>200000 Entonces

Escribir ' - Buenas noches -'

SiNo

Escribir ' - Buen tardes -'

FinSi

FinSi

Escribir ''

Escribir ' ELIJE UNA OPCIÓN'

Escribir ' ¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯'

Escribir '1 - JUEGO: DESCUBRE EL NÚMERO'

Escribir '2 - CAMBIAR PASSWORD'

// Escribir "3 - "

Escribir '0 - SALIR'

Escribir ''

Escribir 'Ingrese su opción'

Leer z

Mientras z<>0 Hacer

Según z Hacer

1:

Limpiar Pantalla

s <- 1

Mientras s<>0 Hacer

Escribir ' \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_'

Escribir ' DESCUBRE EL NÚMERO DEL 0 AL 9 OCULTO EN 3 INTENTOS'

Escribir ' ¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯'

Escribir ''

num <- azar(10)

int <- 1

Escribir 'Intento Nº ', int

Leer n

Mientras n>9 O n<0 Hacer

Limpiar Pantalla

Escribir ' \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_'

Escribir ' DESCUBRE EL NÚMERO DEL 0 AL 9 OCULTO EN 3 INTENTOS'

Escribir ' ¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯'

Escribir ' ### ERROR: El número debe ser entre 0 y 9 ###'

Escribir 'Intento Nº ', int

Leer n

FinMientras

Mientras n<>num Y int<>3 Hacer

Si int<>3 Entonces

Limpiar Pantalla

Escribir ' \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_'

Escribir ' DESCUBRE EL NÚMERO DEL 0 AL 9 OCULTO EN 3 INTENTOS'

Escribir ' ¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯'

Escribir ' [ NO ES EL NÚMERO ]'

int <- int+1

Escribir 'Intento Nº ', int

Leer n

Mientras n>9 O n<0 Hacer

Limpiar Pantalla

Escribir ' \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_'

Escribir ' DESCUBRE EL NÚMERO DEL 0 AL 9 OCULTO EN 3 INTENTOS'

Escribir ' ¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯'

Escribir ' ### ERROR: El número debe ser entre 0 y 9 ###'

Escribir 'Intento Nº ', int

Leer n

FinMientras

FinSi

FinMientras

Limpiar Pantalla

Escribir ' \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_'

Escribir ' DESCUBRE EL NÚMERO DEL 0 AL 9 OCULTO EN 3 INTENTOS'

Escribir ' ¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯'

Si n=num Entonces

Si int=1 Entonces

Escribir ' [ACERTASTE EN EL PRIMER INTENTO!!! EL NÚMERO ES ', n, ']'

Escribir ' --------------------'

SiNo

Si int=2 Entonces

Escribir ' [ACERTASTE EN EL SEGUNDO INTENTO!!! EL NÚMERO ES ', n, ']'

Escribir ' --------------------'

SiNo

Escribir ' [ACERTASTE EN EL TERCER INTENTO!!! EL NÚMERO ES ', n, ']'

Escribir ' --------------------'

FinSi

FinSi

SiNo

Escribir ' [EL NÚMERO ERA ', num, '. UNA PENA NO ACERTASTE!]'

Escribir ' --------------------'

FinSi

Escribir ' QUERÉS JUGAR DE NUEVO? [1-SI / 0-NO]'

Leer s

Limpiar Pantalla

FinMientras

2:

l <- 1

Mientras l<>0 Hacer

Limpiar Pantalla

Escribir ' --------------------'

Escribir ' CAMBIO DE PASSWORD'

Escribir ' --------------------'

Escribir ' [ La password debe tener más de 8 caracteres ]'

Escribir ''

Si oldpass<>'' Entonces

Escribir ' Ingrese la password anterior'

Leer newpass

Mientras oldpass<>newpass Hacer

Escribir ' La password ingresada no es correcta. Reigrésela.'

Leer newpass

FinMientras

FinSi

Escribir ' Ingrese nueva password'

Leer newpass

Mientras Longitud(newpass)<8 Hacer

Escribir 'Debe tener 8 o más caracteres'

Leer newpass

FinMientras

Para I<-1 Hasta Longitud(newpass) Hacer

astericos <- astericos+'\*'

FinPara

Limpiar Pantalla

Escribir ' --------------------'

Escribir ' CAMBIO DE PASSWORD'

Escribir ' --------------------'

Escribir ' [ La password debe tener más de 8 caracteres ]'

Escribir ''

Escribir ' Ingrese nueva password'

Escribir '> ', astericos

Escribir ' Reingresar nueva password'

Leer newnewpass

Mientras newnewpass<>newpass Hacer

Escribir 'Las passwords ingresadas son diferentes'

Leer newnewpass

FinMientras

Limpiar Pantalla

Escribir ' --------------------'

Escribir ' CAMBIO DE PASSWORD'

Escribir ' --------------------'

Escribir ' [ La password debe tener más de 8 caracteres ]'

Escribir ''

Escribir ' Ingrese nueva password'

Escribir '> ', astericos

Escribir ' Reingresar nueva password'

Escribir '> ', astericos

oldpass <- newpass

astericos <- ''

Escribir ' Nueva password guardada!'

Escribir ''

Escribir ' [ 1 Para volver a cambiar la Password ? 0 - Para salir ]'

Leer l

FinMientras

FinSegún

Limpiar Pantalla

Escribir ''

Si HoraActual()<120000 Entonces

Escribir ' - Buen día -'

SiNo

Si HoraActual()>200000 Entonces

Escribir ' - Buenas noches -'

SiNo

Escribir ' - Buen tardes -'

FinSi

FinSi

Escribir ''

Escribir ' ELIJE UNA OPCIÓN'

Escribir ' ¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯'

Escribir '1 - JUEGO: DESCUBRE EL NÚMERO'

Escribir '2 - CAMBIAR PASSWORD'

// Escribir "3 - "

Escribir '0 - SALIR'

Escribir ''

Escribir 'Ingrese su opción'

Leer z

FinMientras

Limpiar Pantalla

Escribir ''

Escribir ' - MUCHAS GRACIAS. QUE TENGA BUEN DÍA -'

Escribir ''

FinAlgoritmo

**Diagrama de Flujo**

