

DOCUMENTO DE ESPECIFICACIONES, OBSERVACIONES, CONCLUSIONES Y EXPERIENCIAS DEL DESARROLLO EN HASKEL

Luiggy Allauca

MASTERMIND

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El MasterMind es un juego en el cual el usuario adivina una secuencia de colores mediante distintas combinaciones de colores que esconde tu rival, en este caso el rival será la computadora; al final de cada turno el rival te dirá cuántos colores has acertado y si están bien colocados o no.

Para saber como adivinar si se ha acertado o no los colores serán blanco y negro, el negro indica que se acertó a un color pero no a su posición en cambio que las blancas indican que se acertó a la posición y al color; el juego termina cuando se tenga todos los colores adivinados en la posición acertada de cada color en este caso cuando aparezcan los 4 colores blancos.

A QUIEN VA DIRIGIDA LA APLICACIÓN

Este juego va dirigido para todo tipo de usuario que le guste los juegos de adivinanzas, está destinado para usuarios que tengan habilidades en poder adivinar una secuencia de aleatorios. El juego toma mucho en cuenta la habilidad mental del usuario ya que se ha implementado un algoritmo genético que hace que seleccione una mejor opción de la elección de los colores.

OBSERVACIONES

Desarrollar en Haskell fue complicado, había que refrescar todos los conocimientos de recursividad para poder implementar las funciones esto se debe a que Haskell es un lenguaje puramente funcional; se obtuvieron complicaciones en la elaboración de las funciones para poder hacer la aleatoriedad y el de poner un elemento dentro de un arreglo, para esto se tuvo que investigar y analizar muchos ejemplos para poder implementar lo que se quería hacer para nuestro proyecto.

CONCLUSIONES

En este proyecto se aprendió a resolver algoritmos genéticos, los cuales permiten la mejor elección de una población objetivo; en nuestro proyecto se la implementó para tener una mejor elección de la población que esta por acertar al color aleatorio.

EXPERIENCIAS

El aprender un lenguaje puramente funcional a permitido que se retrase en la implementación eficiente del proyecto. Las múltiples funciones que tiene en el lenguaje a permitido una mejor implementación; en este lenguaje fue raro no encontrar las sentencias FOR y WHILE, investigando un poco sobre la programación funcional se encontr

o de que este tipo de lenguajes es casi imposible encontrar este tipo de sentencias porque se aplica la recursividad en todo el lenguaje.