

# Paradigmas de Programación CE1106

## Bitacora De Tarea 2

Integrantes:

Canessa Quesada Eduardo José

Chaves Mena Luis Felipe

Morera Valverde Deiler

Profesor:

Marco Rivera Meneses

27 de septiembre de 2025

## **Sábado 6 de Septiembre**

Se inició el proyecto con la creación del repositorio Git por parte de Luis Felipe Chaves Mena. Se establecieron los primeros acuerdos sobre la distribución del trabajo y las herramientas de desarrollo. Los compañeros Felipe y Eduardo optaron por trabajar con VSCode, mientras que Deiler decidió utilizar Dr.Racket en Windows. Se realizó una investigación inicial sobre las capacidades de Racket para desarrollo de juegos.

## **Domingo 7 de Septiembre**

El equipo elaboró el plan de actividades para el proyecto y realizó una investigación en repositorios de GitHub para analizar implementaciones existentes de Buscaminas. Se dedicó tiempo al estudio de la documentación oficial de Racket, con especial atención a los módulos gráficos disponibles.

## **Miércoles 10 de Septiembre**

Se completó el módulo de generación de campos minados. Deiler finalizó el algoritmo de colocación aleatoria de minas, mientras que Eduardo implementó las funciones para calcular el número de minas alrededor de cada celda segura. Felipe integró estos componentes en un sistema coherente de lógica del juego.

## **Sábado 13 de Septiembre**

Se avanzó en la interfaz gráfica. Eduardo completó el sistema de carga de sprites, Felipe implementó el canvas interactivo para el tablero de juego, y Deiler trabajó en la integración entre los eventos de la interfaz y las funciones de la lógica.

## **Domingo 14 de Septiembre**

El equipo se reunió para revisar el progreso y ajustar la planificación. Se identificaron algunos inconvenientes relacionados con la biblioteca de interfaz gráfica.

## **Miércoles 17 de Septiembre**

Se implementó la detección de condiciones de fin de juego. Eduardo desarrolló la lógica para identificar la condición de pérdida -explosión de mina-, Deiler trabajó en el algoritmo para detectar la victoria. Además, se dedicó tiempo al desarrollo de la documentación.

## **Sábado 20 de Septiembre**

Se trabajó en la resolución de problemas lógicos, además de dificultades encontradas en la implementación de sprites y botones especializados.

## **Miércoles 24 de Septiembre**

El grupo se dedicó a la optimización del código. Se revisó la estructura completa del proyecto buscando mejorar la legibilidad y eficiencia. Se eliminó código redundante y se mejoró la documentación interna. Deiler mejora de la implementación de dimensiones relativas a la pantalla.

## **Jueves 25 de Septiembre**

El equipo se dedicó a completar la documentación y arreglo de detalles específicos.

## **Viernes 26 de Septiembre**

Creación del ejecutable y entrega del proyecto.