

# Left 4 Dead

## Etapa grupal

Objetivos	<ul style="list-style-type: none"><li>• Afianzar los conocimientos adquiridos durante la cursada.</li><li>• Poner en práctica la coordinación de tareas dentro de un grupo de trabajo.</li><li>• Realizar un aplicativo de complejidad media con niveles aceptables de calidad y usabilidad.</li></ul>
Entregas	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Entrega obligatoria:</b> clase 14.</li><li>• <b>Entrega con correcciones:</b> clase 16.</li></ul>
Criterios de Evaluación	<ul style="list-style-type: none"><li>• Criterios de ejercicios anteriores.</li><li>• Resolución completa (100%) de los cuestionarios <i>Recap</i>.</li><li>• Construcción de un sistema Cliente-Servidor de complejidad media.</li><li>• Empleo de buenas prácticas de programación en C++.</li><li>• Coordinación de trabajo grupal.</li><li>• Planificación y distribución de tareas para cumplir con los plazos de entrega pautados.</li><li>• Cumplimiento de todos los requerimientos técnicos y funcionales.</li><li>• Facilidad de instalación y ejecución del sistema final.</li><li>• Calidad de la documentación técnica y manuales entregados.</li><li>• Buena presentación del trabajo práctico y cumplimiento de las normas de entrega establecidas por la cátedra (revisar criterios en sitio de la materia).</li></ul>

**El trabajo es grupal:** debe ser de autoría completamente del grupo. Cualquier forma de **plagio es inaceptable:** copia de otros trabajos, copias de ejemplos de internet o copias de tus trabajos anteriores de otras materias (self-plagiarism).

Si usas material de la cátedra deberás dejar en claro la fuente y dar crédito al autor (a la materia).

# Introducción

En esta etapa armaras un grupo de 3 alumnos con el cual terminaran el Trabajo Práctico. Ahora, serán ustedes quienes determinen el ritmo de desarrollo aunque tendrán un review con su docente a cargo cada semana.

Durante la primera parte de la cursada han estado implementando **proof of concepts** (PoC) de partes de este TP, algo de sockets, algo de threads. Puede reutilizar dichos códigos o partes de ellos (como la clase Socket) pero si necesitas tirarlos, está perfecto: fueron PoCs para aprender las tecnologías para que **tomes mejores decisiones** en la etapa grupal.

Repasa los buenos consejos en cada uno de los ejercicios anteriores y aplícalos en esta etapa. Ataca los problemas de a bloques/partes, modulariza tu código, correle *cppcheck* y *valgrind* regularmente y usa un *debugger*.

## Distribución de Tareas Propuesta

Con el objetivo de organizar el desarrollo de las tareas y distribuir la carga de trabajo, es necesario planificar las actividades y sus responsables durante la ejecución del proyecto. La siguiente tabla plantea una posible división de tareas de alto nivel que puede ser tomada como punto de partida para la planificación final del trabajo.

La distribución de tareas está a cargo de ustedes, los alumnos, en coordinación con su docente asignado. A diferencia de la primera etapa de la materia donde el staff docente marcaba el ritmo, en esta etapa grupal son ustedes quienes tendrán mayor autonomía.

*Administrar el tiempo es crítico en el día a día del profesional.  
La siguiente planificación es solo orientativa.*

	Alumno 1 Servidor - Modelo	Alumno 2 Modelo - Cliente	Alumno 3 Cliente
<b>Semana 1</b> (16/05/2023)	Colisiones + Unit Test	Movimiento / Escenario	Animaciones movimiento
<b>Semana 2</b> (23/05/2023)	Ataque + Unit Test	Modos survival/clear the zone	Animaciones ataque / Scroll de escenario
<b>Semana 3</b> (30/05/2023)	Ataque + Unit Test	Persistencia + Unit Tests	UX (barras de vida, etc)
<b>Semana 4</b> (06/06/2023)	Manejo de partidas	Login	Sonidos / Musica
<b>Semana 5</b> (13/06/2023)	- Testing - Correcciones y <i>tuning</i> del Servidor	- Testing - Correcciones y <i>tuning</i> del Servidor/Cliente	- Testing - Correcciones y <i>tuning</i> del Cliente

	- Documentación	- Documentación	- Documentación
<b>Entrega el día 13/06/2023</b>			
<b>Semana 6</b> (20/06/2023)	- Testing - Correcciones - Documentación	- Testing - Correcciones - Documentación	- Testing - Correcciones - Documentación
<b>Semana 7</b> (27/06/2023)	- Testing - Correcciones - Documentación	- Testing - Correcciones - Documentación	- Testing - Correcciones - Documentación
<b>Entrega el día 27/06/2023</b>			