

Trabajo Práctico N° 1:

Juego de la Vida (Conway)



**Universidad Nacional de
Tres de Febrero**

Integrantes: Rodrigo Campos, Pablo Naranjo, Liber Rossetti.

Decisiones de diseño tomadas

Se decidió modelar menu.py como una clase que sea la interface con el usuario y - a la vez - cumpliera su función específica; este interactúa según la opción elegida con las otras clases / scripts del proyecto.

Las reglas del juego se repitaron según los requerimientos.

Para guardar y recuperar tableros usamos Pickle y se guarda dentro del mismo path del proyecto para que automáticamente se guarde y recupere desde un mismo path.

Utilizamos un script (controles.py) para poder manejar y/o controlar las entradas del usuario que puedan modificar el tablero, de esta forma el menu.py queda legible y se pueden reutilizar las definiciones (metodos) dentro de las distintas opciones de juego.

Organización

Para la organización como primer medida se elaboró un análisis / toma de decisiones, que fue mediante reunión del equipo completo, luego se creó el repositorio en GitHub (para poder ir subiendo las novedades y tener el proyecto controlado) y se dividieron las tareas.

Lista de archivos .py comprendidos en solución del problema

App:

menu.py

juego_de_la_vida.py

controles.py

Tests:

controles_test.py

menu_test.py

juego_de_la_vida_test.py

UML

