

ANEXO I: Estructura de la Memoria

La memoria como mínimo ha de tener los siguientes apartados. Además de estos, el alumno podrá añadir los que considere oportunos.

1. Portada

Con título de proyecto e integrantes del grupo.

2. Índice

Lógicamente el documento deberá estar paginado.

3. Contexto

Contextualizar el desarrollo a realizar indicando la temática asignada.

4. Historia

Documentar la historia de cada personaje. Descripción del personaje, puntos de vida etc.

5. Diagramas

- Casos de Uso
- Diagrama de Actividades
- Diagrama de Flujo

6. Implementación

- Aspectos relevantes de la implementación con ejemplos.
 - o Descripción de bucles: bucle de inicio del juego, bucle de peleas etc.
 - o Si se han utilizado funciones y por qué.
 - o Si se han utilizado arrays y para qué.
 - o Descripción de otros aspectos relevantes
 - o Nota: EL alumno se puede ayudar de capturas de pantalla. No obstante, se trata de mostrar las partes específicas del código y describir explicar partes importantes del desarrollo, no de copiar y pegar todo el código sin apenas explicar nada, ya que del código en sí ya disponemos en la entrega del mismo.

7. Pruebas

- o Indicar las pruebas que se han ido realizando a lo largo de todo el proyecto.

8. Conclusiones y lecciones aprendidas.

Conclusiones de la realización del proyecto y lecciones aprendidas para futuros.

9. Futuros trabajos (en caso de que proceda)

Futuros trabajos o modificaciones o mejoras a realizar.