El día 12 de Mayo tuvimos una nueva reunión para continuar avanzando con el TFG con el fin de ir acabando con las cosas que quedaban del programa para ponernos a terminar con la memoria.

Antes de la reunión había realizado las simulaciones que comentamos y había agrupado las graficas en una sola imagen para poder analizarlas de mejor manera. Sin embargo en la reunión no nos dio tiempo a analizarlas y a concluir sobre ello por lo que lo haremos en la próxima reunión.

En esta reunión nos centramos en un par de puntos. El primero conseguir que el botón de reinicio funcionara correctamente, cosa que continuaba sin hacer y que podía ser debido a la posición del cambio de parámetros. El segundo fue a partir de un ejemplo de pop up para el área pequeña que había conseguido, intentar ajustar el editor kivy, y el programa para que cogiera la variable que le pasabas, y que dicho pop up quedara de una forma mas o menos correcta para cuando lo fuera a utilizar el usuario.

Lo del botón de reinicio seguía dándonos problemas, por lo que decidimos añadir un booleano en la función de cargar para que la primera vez entrara a los archivos para cargar la imagen, y a partir de ahí, se cambiara el booleano y el resto de veces se ejecutara el else que entraba en la función reset(). Aunque esto funciona y nos puede servir para desarrollar la función reset, entendimos que no era la mejor forma de hacerlo ya que no estas cambiando la funcionalidad del botón, por lo que habrá que seguir con este tema para intentar que no de error y que quede de una manera correcta el código por lo que le subiré de nuevo el código a Domingo para que lo mire aunque yo también le echare un vistazo.

Por otro lado el ejemplo del pop up tenía una serie de BoxLayouts y otros atributos que encerraban los datos y no permitían que se presentaran de una forma correcta. Finalmente tras varios cambios conseguimos que funcionara y cambiamos el BoxLayout principal por un GridLayout que permite indicar cuantas filas y columnas quieres que tenga la interfaz, incluso puedes seleccionar la orientación de los objetos (De izquierda a derecha y de arriba abajo o como prefieras). Como ya comenté antes además hemos guardado en una variable lo que escribes en la zona en la que permite escribir, y hemos añadido una excepción para que si salta error mande ese mensaje de error. El error puede saltar ya que queremos guardar lo que pasamos como parámetro como entero, y si no es un numero y el texto contiene letras o símbolos va a saltar a la excepción. Lo suyo seria que si saltar el mensaje de error que te permitiera volver a escribir un valor correcto. Habrá que terminar con esto e implementarlo en el programa real.

Una vez hecho esto nos quedamos sin tiempo pero resolvimos una duda mas, y es que el capitulo del Sommerville que hablabla del diseño no era el 4, sino el 6, que echare un vistazo durante este fin de semana.

La próxima reunión será el miércoles 19 a las 10:00 donde tendremos que ver esto y además las cosas que no nos dio tiempo a mirar como dudas de las capas tras ver otros TFGs y las simulaciones. Dejo como siempre al final del correo las tareas que se tienen que realizar esta semana.

Tareas:

* Intentar solucionar el cambio de funcionalidad del boton “Cargar” para que haga el reinicio y en caso de no encontrar solución al menos realizar el método reinicio con la solución del booleano de Domingo para dejarlo hecho.
* Terminar con el diseño del pop up de prueba e implementarlo en el código principal.
* Mirar Capitulo 6 del Sommerville

Si no te funciona el código Domingo, avísame y le echo un vistazo para solucionarlo y poder avanzar los dos en los distintos apartados.