

Trabajo Práctico Final: Dune 2000  
Informe General

Iglesias, Matias      Sportelli Castro, Luciano      Alvarez Juliá, Santiago

3 de diciembre de 2018

# Índice

<b>1. División de tareas</b>	<b>2</b>
<b>2. Inconvenientes encontrados</b>	<b>2</b>
2.1. Editor . . . . .	2
<b>3. Análisis de puntos pendientes</b>	<b>2</b>
3.1. Editor . . . . .	2
<b>4. Herramientas</b>	<b>2</b>

## 1. División de tareas

Basándonos en el enunciado del trabajo práctico nos dividimos las tareas de la siguiente manera:

Tarea	Integrante
Servidor	Matias Iglesias
Cliente	Luciano Sportelli Castro
Editor	Santiago Alvarez Juliá

## 2. Inconvenientes encontrados

### 2.1. Editor

## 3. Análisis de puntos pendientes

### 3.1. Editor

Para mejorar la experiencia del usuario se podría agregar un feature para cuando hay que seleccionar un terreno de la pestaña Terrenos para poder ubicarlo en el mapa que facilite la ubicación de un mismo terreno en una zona grande del mapa. La idea sería que al mantener presionado el click izquierdo del mouse y moverlo sobre el mapa se ubicaría el terreno seleccionado de la pestaña en esa zona del mapa.

Otro feature interesante que haría al Editor más inteligente, que a su vez lo implementan editores de mapas reconocidos como el del videojuego Age of Empire, sería que en vez de mostrar distintas variaciones de un mismo tipo de terreno en la pestaña Terrenos, mostrar un único sprite por tipo de terreno y que un algoritmo se encargue de decidir cual sprite de cada tipo es el adecuado de ubicar en esa zona del mapa específica.

## 4. Herramientas

Para programar las distintas aplicaciones requeridas por el TP se utilizaron las siguientes herramientas:

- Control de versiones: GitHub.
- Editor de interfaz gráfica: Qt Designer.
- Herramientas para debug: valgrind, gdb.
- Librerías gráficas: Qt, SDL.
- Librerías generales: JSON para C++ modernos.