Escuela Colombiana de Ingeniería Julio Garavito

Andrés Cardozo

Tulio Riaño Sánchez

Proyecto Final

Ciclo 1

Programación Orientada a Objetos

FECHA:

4/05/2025

**Retrospectiva**

1. ¿Cuáles fueron los mini-ciclos definidos? Justifíquenlos.

Ciclo 1: Dominio

Mini-Ciclo: Creación de clases generales (Pokemon,Trainer,Movements)

Mediante este mini ciclo definimos todas las funciones relacionadas a estas clases, clases abstractas, herencias e interfaces que fueron útiles para el desarrollo de Pokemon Esmeralda.

Ciclo 2: Presentación

Este ciclo nos tomo demasiado tiempo, ya que a pesar de conocer los principales métodos que tienen JPanel, mediante el laboratorio 5 fue complicado entender todo tipo de nuevas adiciones como layouts nuevos o otros tipos de listeners.

2. ¿Cuál es el estado actual del proyecto en términos de mini-ciclos? ¿por qué?

El estado actual del proyecto en términos de mini-ciclos es incompleto, ya que nos falta conectar completamente la presentación con el dominio. Pero cabe recalcar que en las pruebas se observa que el dominio funciona de manera correcta, siguiendo todo tipo de reglas que establece el juego.

3. ¿Cuál fue el tiempo total invertido por cada uno de ustedes? (Horas/Hombre)

Andrés Cardozo: 65 horas

Tulio Riaño: 65 horas

4. ¿Cuál consideran fue el mayor logro? ¿Por qué?

El mayor logro fue implementar en casi su totalidad el dominio y mediante las pruebas observar que no hay inconsistencia o incongruencia con las acciones realizadas.

5. ¿Cuál consideran que fue el mayor problema técnico? ¿Qué hicieron para resolverlo?

El mayor problema técnico que presentamos fue todo lo relacionado a la presentación. Ya que darle estilo Pokémon puede llegar a ser difuso. Para esto buscamos en internet como implementar cierta idea de este juego.

6. ¿Qué hicieron bien como equipo? ¿Qué se comprometen a hacer para mejorar los resultados?

De nuevo resaltamos la comunicación y disposición para desarrollar el proyecto, así mismo mantenemos nuestro compromiso por la ayuda mutua que se evidencia en el desempeño.

7. Considerando las prácticas XP incluídas en los laboratorios. ¿cuál fue la más útil? ¿por qué?

Las prácticas XP incluidas en el proyecto son pair programming y testing.

8. ¿Qué referencias usaron? ¿Cuál fue la más útil? Incluyan citas con estándares adecuados.

[Java AWT | CardLayout Class | GeeksforGeeks](https://www.geeksforgeeks.org/java-awt-cardlayout-class/)

[Introduction to Event Listeners (The Java™ Tutorials > Creating a GUI With Swing > Writing Event Listeners)](https://docs.oracle.com/javase/tutorial/uiswing/events/intro.html)

[Event Handling in Java | GeeksforGeeks](https://www.geeksforgeeks.org/event-handling-in-java/)

[Lista de movimientos por generación - WikiDex, la enciclopedia Pokémon](https://www.wikidex.net/wiki/Lista_de_movimientos_por_generaci%C3%B3n#Movimientos_de_la_primera_generaci%C3%B3n)

[Videojuegos - WikiDex, la enciclopedia Pokémon](https://www.wikidex.net/wiki/Videojuegos)

[Pokémon (serie de videojuegos - Wikipedia, la enciclopedia libre](https://es.wikipedia.org/wiki/Pok%C3%A9mon_(serie_de_videojuegos)

[Calculadora de daños Pokémon sencilla en línea](https://calculatorshub.net/es/calculadoras-de-juegos/Calculadora-sencilla-de-da%C3%B1os-de-Pok%C3%A9mon./)