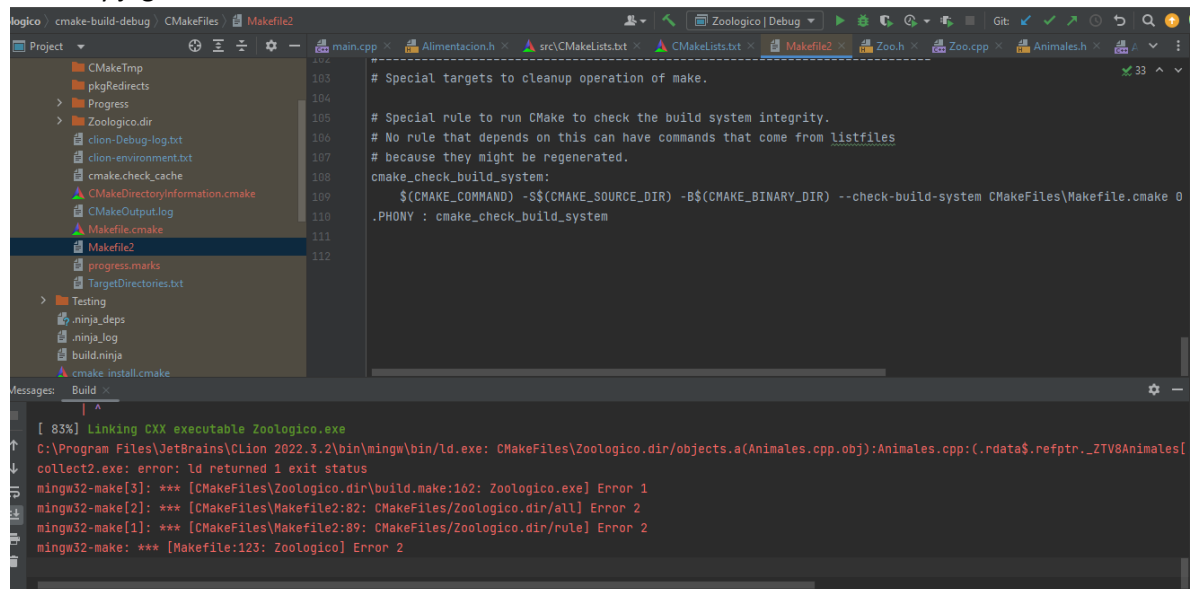


Autoevaluación

Informe de autoevaluación: Documento en el que explique qué problemas tuvo al hacer su proyecto, qué aprendió, qué le gustó, que no le gustó, qué hizo cada uno de los miembros del equipo, qué nota se pondrían de manera individual y qué nota le pondrían al compañero junto con la justificación. Cada persona del equipo debe entregar un informe individual.

- Los problemas que se tuvieron en el proyecto fueron mas por la parte de herencia, se realizaron las funciones para aplicar la herencia sin embargo no se pudo aplicar por un error en el cmake o porque se complico acceder a algunos datos para evidenciar la herencia. Cuando queríamos utilizar virtual para la sobrescritura nos aparecía el mismo error. Y la sobrecarga se quería aplicar en una de funciones que se llamaba acciones, para comer, dormir y jugar. Pero también tiraba un error.



The screenshot shows a Visual Studio Code editor with a CMakeLists.txt file open. The file contains several comments and a `cmake_check_build_system` command. The terminal window at the bottom shows the following output:

```
[ 83%] Linking CXX executable Zoologico.exe
C:\Program Files\JetBrains\CLion 2022.3.2\bin\mingw\bin\ld.exe: CMakeFiles\Zoologico.dir\objects.a(Animales.cpp.obj):Animales.cpp:(.rdata$.refptr._ZTV8Animales[
collect2.exe: error: ld returned 1 exit status
mingw32-make[3]: *** [CMakeFiles\Zoologico.dir\build.make:162: Zoologico.exe] Error 1
mingw32-make[2]: *** [CMakeFiles\Makefile2:82: CMakeFiles\Zoologico.dir/all] Error 2
mingw32-make[1]: *** [CMakeFiles\Makefile2:89: CMakeFiles\Zoologico.dir/rule] Error 2
mingw32-make: *** [Makefile:123: Zoologico] Error 2
```

- Aprendí demasiado, la verdad fue un proyecto demandante estaba sencillo pero cada vez más queríamos mejorar los requerimientos de la plataforma para fines más profesionales. Aprendí muy bien sobre contenedores, clases, punteros, objetos, incluso herencia, modificadores de acceso. Aprendí de todo me sentí muy bien.
- Me gusto todo, sinceramente no me quejo de nada. De cada uno de los errores que encontraba, aprendí algo diferente porque no solo, se realizó el proyecto con los conceptos que tenía de cada una de las clases, sino que también investigue demás para mejorar el código, hacerlo mas optimo, arreglar los errores, implementar nuevas cosas y poner a trabajar mi lógica, todo con el fin de realizar el proyecto con una buena semántica.
- Ambos fuimos desarrolladores del proyecto, realizamos el diseño e hicimos las pruebas y la integración para determinar el funcionamiento del programa. Antes de comenzar el proyecto hicimos toda la investigación, y por último luego de prueba-error, aplicar cada uno de los conceptos. Documentamos el proyecto. el UML lo realice yo con consentimiento de

mi compañero. El proyecto fue muy equitativo mientras, él había olvidado algunos conceptos yo se los facilitaba para poder avanzar, o mientras mi lógica no era muy optima, mi compañero tenia una gran idea para mejorar, y viceversa. Considero que fue un gran trabajo en equipo.

- Dedique mucho tiempo al proyecto, considero que aprendí, me gusto. Considero que mi nota individual seria de 5 y la de mi compañero de 5 también fue un trabajo muy equitativo, estábamos en la misma página, hicimos lo mismo, nos enseñamos y corregimos mutuamente.