**Retrospectiva** [Juan Moreno – Daniel Beltrán]

Proyecto Tercer Tercio POOB-1– *PooBert*

# Mini-ciclos de desarrollo

## Revisión inicial [6 abril]

Se realizó un boceto de la interfaz y un diagrama inicial de paquetes con sus clases dentro.

## Versión 1: Presentación [28 de abril]

Se mostró la implementación de la interfaz puesta como boceto, varias opciones estaban en construcción. Además, el tablero generado junto con dos modalidades de juego.

## Versión 2: Persistencia [11 de mayo]

Se corrigieron errores en cuanto a la documentación, dirección de las relaciones en los diagramas, entre otros.

## Versión 3

### Inicial [17 de mayo]

Existía un problema en cuanto al abrir el estado guardado del juego. Se mostró el funcionamiento del juego y el diseño general del proyecto.

### Final [24 de mayo]

Se solucionó el problema de reanudar el juego guardado. Se muestra el juego con más enemigos/obstáculos/ayudas y con las correcciones de la versión 3 inicial.

# Estado actual

El juego tiene la gran mayoría de requisitos de funcionalidad completados, la mitad de los requisitos de visualización y en general, todos los requisitos de entrega.

# Tiempo invertido

Se empleó un total de: 52 días de trabajo (con avances variables en esos días) en el proyecto en el intervalo de tiempo comprendido entre Abr 2, 2017 – May 24, 2017.

# Problemas y logros tecnológicos

* Problemas:
  + El hecho de no utilizar con frecuencia algún tipo de mensajería en tiempo real (videollamada).
* Logros:
  + Experimentar el uso de GitHub como medio de trabajo de proyectos contribuidos.
  + Usar GitHub desde consola y desde programas como GitKraken.
  + Crear diferentes versiones del proyecto en un repositorio en Drive.

# Problemas y logros como equipo

* Problemas:
  + No aplicar con tanta frecuencia la práctica de *pair-programming*.
* Logros:
  + Se tomaron en cuenta las lecciones aprendidas en el proyecto pasado para el desarrollo de este (ej. Extensibilidad).
  + Se aplicaron los patrones de software vistos en clase (ej. Variación protegida).
  + Se asistió a las sustentaciones y se llevó un registro de lo que llevábamos y lo que faltaba por hacer.
  + Informar sobre las estrategias de desarrollo del proyecto.
  + Aplicación de prácticas de XP como: *iteration, simplicity, standards, refactoring*.
  + Se hizo un desarrollo presencial de diseño y un desarrollo individual de código.