1. ¿Cuáles fueron los mini-ciclos definidos? Justifiquelos  
   1. Crear las clases que intervienen en la realización del problema  
   2. Organizar métodos privados y publicos  
   3. Realizar código de las clases(Atributos y operaciones)  
   4. Pruebas de código y verificación de modelo con el código  
   5. Adición de vista gráfica del proyecto para el cliente  
   6. Mejoras del código y de modelo
2. ¿Cuál es el estado actual del proyecto en términos de mini-ciclos? ¿por qué?  
   El estado de acuerdo a los miniciclos es incompleto, se ha realizado aproximadamente un 33% de lo planeado, esto debido a que falta implementar código de las clases y también el aprender a usar el sistema gráfico de Java para tener una vista agradable del proyecto.
3. ¿Cuál fue el tiempo total invertido por cada uno de ustedes? Horas/hombre)  
   Tiempo invertido por Carlos Rojas: 8.5 Horas

Tiempo invertido por Diego Mesa: 5 horas

1. ¿Cuál consideran que fue el mayor logro? ¿por qué?  
   El mayor logro consideramos fue entender las necesidades del proyecto y como podíamos abordar el problema, porque habiendo resuelto las necesidades sabemos como podemos abarcar el proyecto en un momento posterior y también estar atentos a cualquier cambio
2. ¿Cuál consideran que fue el mayor problema técnico? ¿Qué hicieron para resolverlo?  
   Fue implementar Shapes en el proyecto, porque no sabíamos de que manera lo íbamos a implementar o de que manera lo asociaríamos, también el manejo del Astah, puesto que no lo habíamos manejado del todo bien y nos estábamos tan familiarizados, con ayuda de compañeros pudimos solucionar el problema del Astah y con Shapes, ingeniamos que una manera de implementar seria las figuras para las tiendas de los robots y las tiendas.
3. ¿Qué hicieron bien como equipo? ¿Qué se comprometen a hacer para mejorar los resultados?  
   La comunicación sobre las ideas planteadas del proyecto y como abarcarlas. Nos compremetemos a aprender más sobre el uso del programa de Astah y también aprender sobre la programación y documentación en Java para que la lectura tanto de código como de modelo sean amenas para cualquier persona que vaya a interpretar nuestro proyecto.
4. Considerando las pruebas XP incluidas en los laboratorios. ¿cuál fue la más útil? ¿por qué?  
   La comunicación y también estar revisando el modelo y haciendole “Pruebas” porque sabíamos como interactuaban las clases entre si y que necesitábamos para cada una
5. Referencias Usadas  
   Usamos el API de Java para saber que podríamos usar al momento de empezar a hacer código, referencias del semestre pasado del uso de Astah en MBDA en proyectos.