Vicente Garzón Ríos

David Villadiego Medicis

Retrospectiva.

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

Mini-ciclo 1: Estructura básica del rompecabezas Este código establece la estructura básica del simulador, incluyendo: La creación del rompecabezas con un tamaño específico. Métodos para hacer visible e invisible el simulador. Una clase interna para representar las baldosas.   
Mini-ciclo 2: Manipulación de baldosas En este ciclo, implementaremos los métodos para añadir, reubicar y eliminar baldosas.

Mini-ciclo 3: Manejo de pegamento (Gummy Glue) implementar la funcionalidad para añadir y eliminar pegamento.

Mini-ciclo 4: Ladear el rompecabezas Implementaremos la funcionalidad para ladear el rompecabezas en las cuatro direcciones.

Mini-ciclo 5: Verificación y consulta Implementaremos los métodos para verificar la configuración final y consultar la información del rompecabezas.

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

El proyecto se encuentra en un estado incompleto por la falta d elso mini-ciclos 3 y 4 los cuales no pudimos completar

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

Cada integrante invirtió 14 horas en el proyecto

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

Aprender el uso de alguna funcionalidades básicas desconocidas hasta el momento por nosotros.

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

La manipulación de arrays dentro de otros arrays para el correcto funcionamiento del código que pudimos resolver con uso de internet y paginas webs.

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

Hacer uso del método de programación a par para el arreglo de errores y nuevas ideas para mejorar nos comprometemos a hacer mejor uso del tiempo.

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

La practica mas útil fue programación a par ya que con esto se trabaja de mejor manera y podemos corregir errores tanto del momento como a futuro