Informe de Autoevaluación.

Miguel Angel Cumbalaza Garcia

En la realización del tercer proyecto aprendí a manejar la herramienta de unity por encima, lo cual es bastante útil para el desarrollo de videojuegos, no para un proyecto de programación orientada a objetos en el cual se pedían aplicar bastantes conceptos de programación del paradigma de objetos, el cual no es fácil de hacer en esta herramienta, también aprendí a manejar una librería “grafica” en c++ para manejar la consola de una mejor manera, lo que no me gustó es que se pidiera un proyecto de videojuegos en programación orientada a objetos, cuando la programación de videojuegos es más orientada a eventos, aunque si se manejen objetos, pero no es lo principal.

De nota le pongo a mi compañero Cristian Riascos un 5 por todo su desarrollo en el código principal del juego en consola, y como autoevaluación me pongo un 5 por mi participación en el código principal en el juego en consola y por el aporto a lo poco desarrollado en unity.