**Entrega: Implementación y análisis del proceso**

Teniendo en cuenta el proceso que hemos tenido desde la primera entrega hasta el final del curso, podemos decir que hemos aprendido muchas cosas a nivel personal como a nivel grupal. En términos del proceso de diseño, nos dimos cuenta de que hacer el documento de diseño antes de programar ayudaba a aclarar dudas pequeñas que teníamos, así fuera de los conceptos o la forma que queríamos desarrollar nuestras ideas. Una de las cosas que salió mal fue la falta de tiempo que teníamos para desarrollar las entregas ya que había otras clases que quitaban mucho tiempo. Además, la transición entre la idea que pensamos y plasmarla en código para que quedará similar fue también difícil, pero fuimos apoyándonos y buscando soluciones para cada problema que iba surgiendo.

Por otro lado, las cosas que salieron bien fue el grupo y la comunicación que tuvimos a través de todo el semestre ya que nos entendíamos muy bien y siempre teníamos ideas parecidas en términos de diseño. Adicionalmente, todos aportamos a las lluvias de ideas y a sacar adelante las ideas que creíamos que era la mejor.

En términos de las decisiones, hubo algunas decisiones que fueron problemáticas. Por ejemplo, en las primeras entregas intentamos hacer cada uno sus cosas por aparte, y con el tiempo nos dimos cuenta de que nos complementamos mejor si íbamos haciendo el proceso simultáneamente. Una decisión acertada fue explotar las habilidades que tenía cada persona, es decir si alguien era mejor diseñando que programando el diseño, entonces esa persona se enfocaba en tener todo el proyecto listo en cuanto al diseño.

En cuanto a los problemas que se nos presentaron a lo largo del desarrollo de los tres proyectos, uno de los que en principio nos costó fue cuando tocó pasar de la consola a la interfaz. En primer lugar, porque implementar la consola era tan fácil como mandar la información e imprimirla, sin embargo, a la hora de implementar la interfaz gráfica, nos encontramos con un problema, en que tocaba primero construir la clase interfaz con sus respectivos elementos como botones, paneles y demás y después conectar las otras clases a estos elementos para que dicha interfaz funcionara y lograra mostrar la información correcta. Lo anterior se nos llegó a complicar, por lo que se menciono acerca de cambiar la forma en la que construirnos muchas funciones que se dirigían a la consola y redirigirlo efectivamente a la interfaz. No obstante, ya cuando logramos entender bien como se implementaba la interfaz fue un más fácil desarrollar el resto de los proyectos que quedaban, lo que nos frenó fue el choque y las diferencias entre la consola y la interfaz.