**Reflexión Proyecto DPOO**

La realización del proyecto en el que llevamos trabajando todo el semestre no fue una tarea sencilla, pero si una que ha dejado muchos aprendizajes. El camino empezó en septiembre cuando empezamos a analizar y a diseñar la primera entrega de este proyecto, a priori, parecían ser entregas realmente sencillas, pero cuando nos sentábamos a discutir sobre estas nos encontramos con grandes dificultades, especialmente, porque no estábamos familiarizados con el concepto de clases, objetos, herencias, etc. Un claro ejemplo de esto se dio cuando creamos el primer análisis y dejamos la clase temporada fuera de la aplicación, por lo que nunca se iba a poder utilizar, ya con el proyecto terminado nos damos cuenta de que la construcción del programa nos hubiese sido imposible si no hubiéramos corregido ese detalle. Pasando a ver las fortalezas que tuvimos como grupo durante la etapa de análisis y diseño iniciales, debemos resaltar que los tres participantes del grupo le dedicamos un buen tiempo a entender el proyecto y proporcionar ideas que enriquecían el análisis y el diseño. Esto nos llevó a tomar buenas decisiones de diseño que mostraron sus frutos cuando empezamos a programar, pues todo fue más sencillo. Cabe resaltar que en esta etapa no habíamos visto nada sobre los principios ni sobre los patrones de diseño.

Posteriormente, empezamos a trabajar en la construcción del programa, en esta etapa nuestra mayor dificultad fue que en el diseño decidimos trabajar usando JSONs ya que era una de las recomendaciones que se nos habían dado. Si bien esta recomendación termino siendo bastante útil, al principio nadie del grupo tenía idea sobre el funcionamiento de los JSONs. Sin embargo, no lo tomamos como una preocupación (grave error). Faltaba poco más de una semana para la tercera entrega del primer proyecto cuando empezamos a programar y nos dimos cuenta de que el manejo y la comprensión de los JSONs no era para nada fácil, en esto tardamos cerca de una semana y nos tocó correr para lograr terminar la entrega (posiblemente fue nuestra peor entrega y la que más errores tuvo).

Como grupo logramos aprender de nuestros errores y para la segunda entrega empezamos a trabajar con mucha antelación. El proceso de crear la interfaz fue realmente divertido porque íbamos viendo como cada vez que poníamos algún botón o algún panel la ventana iba cogiendo forma. Algo muy chévere de este proceso fue buscar detalles que podíamos implementar como, por ejemplo, el campo de la contraseña con caracteres ocultos. También debemos mencionar que el diseño de esta etapa fue un poco más sencillo pues era pasar lo que ya teníamos lo que ya teníamos en consola a la interfaz y más que pensar las relaciones entre clases debíamos pensar en cómo queríamos que fuera la interfaz.

Por último, llegamos a esta última entrega donde la mayor complicación fue el momento en el que toca entregarla ya que comenzamos en la última semana de clases y debemos realizar la entrega el último día de exámenes finales. Es por esto que recomendamos a otros grupos que estén leyendo esto que planeen muy bien su tiempo con el fin de poder terminar la entrega. Además, queremos resaltar la importancia del diseño para esta etapa, por favor hagan el diseño con seriedad, piensen en todos los principios que se vieron a lo largo de la clase y utilicen los patrones que consideren necesarios porque esto aliviará mucho la carga de trabajo de esta entrega. La razón es que la entrega se basa en modificar o agregar cosas al programa ya existente y un diseño sólido ayuda a que las modificaciones se realicen de forma natural y sin la necesidad de estar cambiando todas las clases o con la necesidad de repensar el diseño que ya se tenía.