**Proyecto 3**

**Entrega 2**

En el presente documento se analizarán los distintos aspectos con respecto a la implementación y diseño de los tres proyectos del curso. En un principio, destacamos que el trabajo en equipo fue conflictivo a la hora de asignar responsabilidades a cada integrante por el hecho de que para desarrollar el primer proyecto era necesaria la compatibilidad de horarios de todos, cosa que era difícil de coordinar. Adicionalmente a esto, cuando se tenía parte de la implementación practica de la aplicación completada, era difícil para los demás integrantes saber cómo se había hecho. Esto lo pudimos solucionar con reuniones cortas en las que discutíamos sobre las decisiones que se tomarían en cada paso del proceso de diseño, aprendiendo a comunicar mejor las dudas que iban surgiendo en el camino y manteniendo a todos al tanto del desarrollo del proyecto.

Después de un tiempo, teníamos claras las fortalezas de cada participante, por lo cual -a diferencia del principio- la coordinación y la asignación de responsabilidades eran más acertadas. Cuando alguien tenía dudas acerca del documento de diseño, o sobre el flujo de la aplicación tenía el apoyo de los demás, incluyendo al profesor y, en consecuencia, el avance del trabajo fue cada vez más rápido. Una de las problemáticas mas frecuentes dentro de la metodología del trabajo fue el hecho de que uno de los integrantes del grupo tenía el sistema operativo de Mac, mientras todos los demás tenían Windows. Esto generó ciertas incompatibilidades a la hora de trabajar asincrónicamente y luego compilar el código, pero se resolvió con tutoriales de internet (como todo).

Un aspecto positivo para recalcar del grupo fue que siempre estimamos bien el tiempo que nos tomaría llevar a cabo cada tarea y empezábamos los trabajos con anticipación. Gracias a esto, los problemas que no entendíamos pudieron ser resueltos en los espacios de clase. Fue muy necesario consultar diferentes fuentes, ya que no todo lo que se requería en el proyecto lo veíamos en clase, así que mejoramos nuestras capacidades para encontrar soluciones externas a los problemas que surgían. Por último, es necesario mencionar que cuando comenzamos a desarrollar la aplicación no conocíamos el entorno de desarrollo de Eclipse, el cual fue un total reto aprender, debido a que no supimos como sacarle el mayor provecho en todo momento.