**Autoevaluación Proyecto 1 POO2021-1**

**Problemas:**

Tuvimos problemas con el IDE que íbamos a usar, en principio era Visual Studio, pero tuvimos que suspenderlo debido a una perdida de los archivos del proyecto asociadas a él. Afortunadamente teníamos una copia de seguridad en GitHub pero perdimos un progreso considerable.

Además de esto, presentamos problemas al momento de compartir la sesión de Visual Studio, no podíamos usar todos el terminal y a veces no podíamos borrar.

Al momento de compilar nos salieron muchos “Segmentation Fault”, los cuales tuvimos que buscar y reparar medio a ciegas porque no especificaba mucho el error.

Tuvimos que rediseñar una parte del código ya que caímos en referencia circular.

Íbamos a usar el motor grafico SFML pero no pudimos por la falta de desconocimiento de su uso y el relativo poco tiempo no nos permitió aprenderlo para implementarlo.

Dado estos problemas, nos mudamos a Visual Studio Code, el cual no podía cargar

Al comienzo teníamos planeado implementar la clase Item como clase abstracta pero no encontramos ningún método virtual puro para añadirle, por lo que tuvimos que adaptar el código.

**Qué aprendió:**

Aprendí una forma nueva de buscar un elemento en lista.

Mejoré mi uso de los punteros.

Practiqué el uso de maps y pairs.

Uso mas frecuente de las funciones de Github

**Qué me gustó:**

Haber creado un juego con los conocimientos de la programación orientada a objetos.

Haber pasado buenos y malos momentos con mi grupo.

**Qué no me gustó:**

Haber intentado aprender un paradigma de programación y un motor grafico en poco mas de 2 semanas

Usar Visual Studio C++

Frecuente aparición de errores con poca o nula explicación de su causa

**Qué hizo cada miembro del grupo:**

Todos aportamos en cada aspecto del proyecto pero cada uno se centró en distintos aspectos:

Andrés Velasquez se encargaba del check-in de los objetivos y desafíos del proyecto, la logística y el diseño.

Daniel Ricardo Chamas se encargó de la generación del laberinto, así como de la parte gráfica (View) y el UML.

Yo me ocupé del manejo de las clases y controller.

Calificación propia: 4.3

Daniel Ricardo Chamas: 5

Andrés Velásquez Malvehy: 5

Justificación: cada uno cumplió con las fechas pactadas y con la elaboración del proyecto. Si tuviera que corregir algo de mi mismo sería el hecho de que soy un poco desordenado con el código y algunas líneas que escribía eran confusas, pero este proyecto me ayudó a corregir un poco ese aspecto.