**Autoevaluación Proyecto 2 POO2021-1**

Problemas:

* Al principio tuvimos problemas al trabajar con Visual Studio y al momento de generar una sesión colaborativa, lo que nos quito algo de tiempo y algunos problemas que surgían al día a día a la hora de compartir la terminal, etc.
* Tuvimos que rediseñar el código porque teníamos una referencia circular.
* No pudimos implementar bien el Motor Grafico SFML y ya no nos quedaba mucho tiempo.
* Perdimos gran parte del código por un error de corrupción y nos toco implementar de nuevo las clases, ya que la copia de github no la habíamos actualizado. Lo que nos genero errores de segmentation fault, más que todo porque los apuntadores estaban siendo declarados y a vez apuntaban a un valor nulo.

Qué aprendió:

* Reforcé los temas vistos en clase, el manejo de los principios GRASP, elaborar un mejor diseño en el UML.
* El uso de los métodos de sobreescritura y sobrecarga.
* Entendí mejor el uso de las clases abstractas, clases virtuales puras y su importancia
* Manejo de excepciones.
* Aprendí un poco de SFML, pero no pudimos implementarlo en el código.

Qué me gustó:

Me gustó la idea que el proyecto fue basado en un videojuego y poder implementar los temas vistos en clase para su elaboración, la verdad nunca me había llamado la elaboración de videojuegos, pero me gustó la idea de crear un videojuego y espero en un futuro desarrollar un videojuego, pues a parte del código también hay que saber sobre diseño grafico y son dos cosas que me gustan.

Qué no me gustó: Cuando perdimos el código y lo extenso del proyecto.

Qué hizo cada miembro del grupo:

Andrés Velásquez estaba pendiente de lo que nos faltaba, nos daba consejos para aplicarlo en el código, analizaba el código, se ocupó de la logística.

Andrés Eduardo fue el capitán por así decirlo, nos explico ciertas partes del código las cuales no entendíamos, se encargó del repositorio git.

El UML, correcciones, el algoritmo para generar el laberinto, la cual Andrés Eduardo la termino de mejorar.

En si cada quien aportó al código y discutíamos como hacerlo y Andrés Eduardo lo implementaba.

Calificación propia: 4.4

Andrés Eduardo Lozano: 5

Andrés Velásquez: 4.4