**Informe de autoevaluación.**

**Nombre: Carlos Felipe Palacio Lozano**

**Problemas al hacer el proyecto:**

1. **El sistema de inventario estuvo algo complicado porque tocaba pensarlo mucho, recoger los ítems y guardarlos en el inventario, stackear los ítems y demás fue algo bastante complejo.**
2. **Seguir los principios y clases abstractas, pues con Unity y C# era un poco más complejo relacionar esos conceptos para hacer más fácil el trabajo.**
3. **Investigar Unity por el poco de tiempo, pues, aunque tuve algunos cursos hace ya mucho tiempo, recordar todo para un proyecto no es algo fácil.**

**¿Qué aprendí?:**

1. **Recordar las Corutinas y el gran aporte que le hacen a los proyectos de gran magnitud, pero también lo complicado que era pensar en su lógica y aplicarlo en una función o clase.**
2. **Manejo de UI, que es un concepto más avanzado de Unity con el cual se pueden hacer un sinnúmero de cosas desde lo gráfico a los scripts.**
3. **Identificar el modelo, la vista y el controlador, pues, aunque teníamos una base clara con el UML, a la hora de hacer el código, reunir la información y tener algo conciso y con sentido, se hacía difícil reconocer los conceptos mencionados.**
4. **Principios de diseño y C#, principalmente el diseño que es algo que no se me da bien del todo y sobre todo en Unity que es algo que de verdad no tocaba en años, además del lenguaje que maneja.**
5. **Repartición de funciones, liderazgo y trabajo en equipo, pues me tocó tomar las riendas del equipo y empezar a asignar trabajos a cada participante, y fue algo agotador porque dados mis conocimientos en Unity, tuve que resolver muchas dudas de mis compañeros, pero juntos hicimos muy buen trabajo.**

**¿Qué me gustó y qué no?:**

1. **Me gustó: La idea de este proyecto muy diferente a lo que creía que nos pondrían y muy creativa para ponernos a pensar en todo lo que se puede hacer con unas buenas bases en programación y algo de conocimiento en motores gráficos. La libertad que nos permitió como equipo al usar Unity y la motivación que nos dio para poder terminar todo y dejar un proyecto prácticamente impecable.**
2. **No me gusto: Soy consciente que la profesora extendió los tiempos para entregar los proyectos, sin embargo, el resto de las materias también tenían muchos proyectos, parciales, talleres y a eso sumarle la presión por la que vivimos muchos colombianos actualmente por la situación del país, nos generó una situación de estrés increíble e insatisfacción conmigo mismo.**

**Repartición de funciones entre los miembros del equipo:**

1. **Santiago: Dispuso prácticamente todo su tiempo para preparar el sistema de batalla con todas las especificaciones para que diera emoción y no fuera algo de dar simples clics, tiene animaciones, efectos, estadísticas y demás cosas que demuestran que hizo un muy buen trabajo con ese sistema. Ayudó mucho con el UML e hizo gran parte de la documentación del trabajo.**
2. **Yony: Trabajó fuertemente en la parte gráfica del proyecto, todos los sprites usados son originales gracias a que el compañero los pudo dibujar desde cero junto a sus animaciones. Agregó los dos distintos tipos de mapas para los niveles, y trazó el camino hacia la victoria. Monstruos, armas, pociones y demás indumentaria fue creada por el compañero. Creación del game controller y la clase arma.**
3. **Felipe: Me enfoqué principalmente en hacer la base del juego, creando la primera versión del UML y haciendo que el personaje del juego pudiera tener movimiento en el mapa y de ahí empezar con varias especificaciones del inventario, que fue una parte verdaderamente complicada, debido a la cantidad de conceptos que debía recordar. Resolví dudas a mis compañeros y estuve atento a los posibles errores que generara el proyecto. Una vez estaba prácticamente terminado el proyecto, me enfoqué en revisarlo detalladamente en cada punto para presentar un trabajo con grandes especificaciones y dar buenas impresiones al público.**

**Nota individual:**

1. **Nota: 5,0**

**Nota a los compañeros de equipo:**

1. **Santiago: 5,0**
2. **Yony: 5,0**

**Justificación de las notas a los compañeros.**

1. **Santiago: Excelente trabajo, cumplió con sus funciones y estuvo muy atento a los puntos y horarios de reunión.**
2. **Yony: Muy buen trabajo con las animaciones, buena lógica para hacer una de las clases más importantes y aunque no estuvo muy atento a las reuniones en los horarios que eran, trabajó muy bien por su cuenta.**