**Informe de autoevaluación.**

**Nombre:** Santiago Grisales Zamora

**Problemas al hacer el proyecto:**

* Entender Unity y C# en una semana y aplicar estos conceptos a nuestro proyecto, además presentaba algunas dudas con los conceptos de sobreescritura, sobrecarga y demás que tal vez pudieran afectar el funcionamiento del juego.
* Adquirir la creatividad y pensamiento para empezar el juego, pues, aunque me gustan muchísimo los videojuegos y mi carrera, este es mi primer juego creado con interfaz gráfica y muchísimos detalles lógicos para que todo funcione perfectamente.
* Usar Unity en mi portátil fue un dilema porque las primeras veces que lo usé mi computador quedaba totalmente congelado y se quedaba así hasta reiniciarlo, eso fue un error que nos costó parte del tiempo en el software.
* Tratar de juntar el trabajo al separar las funciones, pues en algún momento nos distanciamos los unos de los otros para tratar de trabajar productivamente y aunque Unity tiene una herramienta de collaborate muy buena, algunas veces surgían unos errores debido a la falta de push y pulls en el sistema.

**¿Qué aprendí?:**

* Asignar responsabilidades y trabajar en equipo con tiempos estimados, misiones específicas, búsqueda de información necesaria y reuniones para revisar lo avanzado.
* Adquirir algunos conocimientos básicos del Unity y C# para aplicar en futuros proyectos.
* Usar algunos conceptos enseñados en las clases para hacer que las funciones, clases y variables puedan relacionarse más fácil en todo el proyecto, además la separación de funcionalidades para cada clase permite llevar un orden y mejor mantenimiento.

**¿Qué me gustó y qué no?:**

* Primeramente, me gustó que nos asignaran una responsabilidad de esta magnitud y con relación a los videojuegos puesto que es una rama que me llama muchísimo la atención de la carrera y estuvo muy complicado, lo que me da una idea de lo que me puede tocar en el futuro.
* El trabajo en equipo, seguir instrucciones y la repartición de funciones que permitieron que todo el trabajo saliera a flote cuando hubo momentos en los que prácticamente nos rendíamos.
* Tal vez por querer sacar un muy buen proyecto con tan poco tiempo y con programas como Unity que no teníamos ni idea de usarlo (además de Felipe), fue algo que no me gustó del todo, pero sabíamos que ya habíamos escogido el camino difícil y debíamos superarlo.

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

* **Yony:** Dibujar Sprites y acciones originales con tableta gráfica (personaje principal, monstruos, ítems, etc). Crear el laberinto y darle el camino hasta encontrar el jefe final para conseguir ganar. Darle poca visibilidad al usuario para que no se salte los eventos.
* **Felipe:** Liderar el grupo, asignar funciones, resolver dudas, crear todos los scripts relacionados al personaje moviéndose dentro del laberinto, usar los ítems y guardarlos en el inventario, arreglar bugs, crear clases principales y darle los últimos retoques para que todo quedará bien hecho.
* **Santiago:** Aportar a la conceptualización de los primeros UML, asignar las acciones de caminado y direccionamiento al personaje dentro del laberinto. Creación del sistema de combate desde cero con todas las entidades, poderes, estados, escenarios, condiciones y eventos que ocurrían dentro de este junto con todos los sprites. Creación del manual técnico.

**Nota individual:**

* **Nota: 4,3**

**Nota a los compañeros de equipo:**

* **Yony: 4,0**
* **Felipe: 4,8**

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

* **Yony:** Incumplimiento con algunos horarios y desentendimiento en algunas funciones, sin embargo, trabaja en horarios distintos pero con cierta productividad que funcionó para dejar el juego bonito a la vista del usuario.
* **Felipe:** Total cumplimiento con los horarios, liderar el equipo, asignar funciones, resolver dudas, aportar totalmente a cada una de las funciones de los otros participantes y hasta abandonó a su madre en el día de su cumpleaños, de verdad un máquina.