

2021

Testigos de Turing

Informe Final

Autores:

- Ciordia Cantarella , Francisco
- Martinez, Brenda Sofia
- Fernandez, Santiago
- Rao, Maximiliano
- Villane, Santiago

Desarrollo:

Fuimos de los desafortunados que creímos que la entrega era el día jueves primero, así que cuando nos enteramos que teníamos menos de 4 días para la entrega, nos pusimos manos a la obra. La distribución de horas fue bastante dispar, los integrantes del grupo trabajaban y rendían en esos días, lo cual nos obligó a trabajar cuando había posibilidad. En mi caso, quien les escribe esto, Francisco Ciordia cantarella, tuve la suerte de tener el fin de semana exclusivamente para esto, lo cual significó un total de 46 horas de trabajo las cuales cronometre solamente en el desarrollo del proyecto, el resto de compañeros no cronometran, para el TP1 y TP2 estimo 12 horas más entre los 2, siendo un total de 58 horas dedicadas a la resolución de trabajos. En los últimos 2 Sofía tuvo un alto protagonismo encargándose de buena parte del TP1 y casi la totalidad del 2, lo cual es una pena que no haya podido estar para desarrollar la entrega final. En total, promedio un total de 30 horas por persona dedicadas entre los 5, siendo esta un promedio sacado ojo simplemente.

Si hay que rescatar algo del aprendizaje del trabajo es la bajada a tierra que te genera chocarte con plazos y exigencias de un producto que no sabes muy bien como desarrollar. A lo largo del tp tuvimos expectativas poco realistas y poníamos en requerimientos cosas que; o no se pudieron poner por tiempo; o cosas que directamente no sabíamos como satisfacer. Me llevo eso como enseñanza, es muy importante ser sincero y franco con las capacidades del equipo en el tiempo actual y no en un “Ya veremos como lo solucionamos”, porque después nos encontramos con productos como el nuestro que si bien cumple con los sanity test, está lejos de ser lo que planeamos solamente por no haber sido realistas desde el momento 0.

Por otro lado el uso de patrones y arquitecturas, increíblemente interesante la forma ágil de solucionar problemas bastante complejos que llevan bastante más tiempo de planeación, además usar arquitecturas conocidas te brinda herramientas conocidas por toda la documentación y librerías externas, facilita muchísimo el trabajo.

El diagrama de clases sufrió mutaciones a lo largo del desarrollo y se implementó un gran número de elementos extras. Se adjunta en directamente en el .zip que les mando así nos les vuelvo a reenviar el documento con el cambio.