**Análisis de los proyectos**

**Juan Ortega 202113442**

**Proyecto 1**

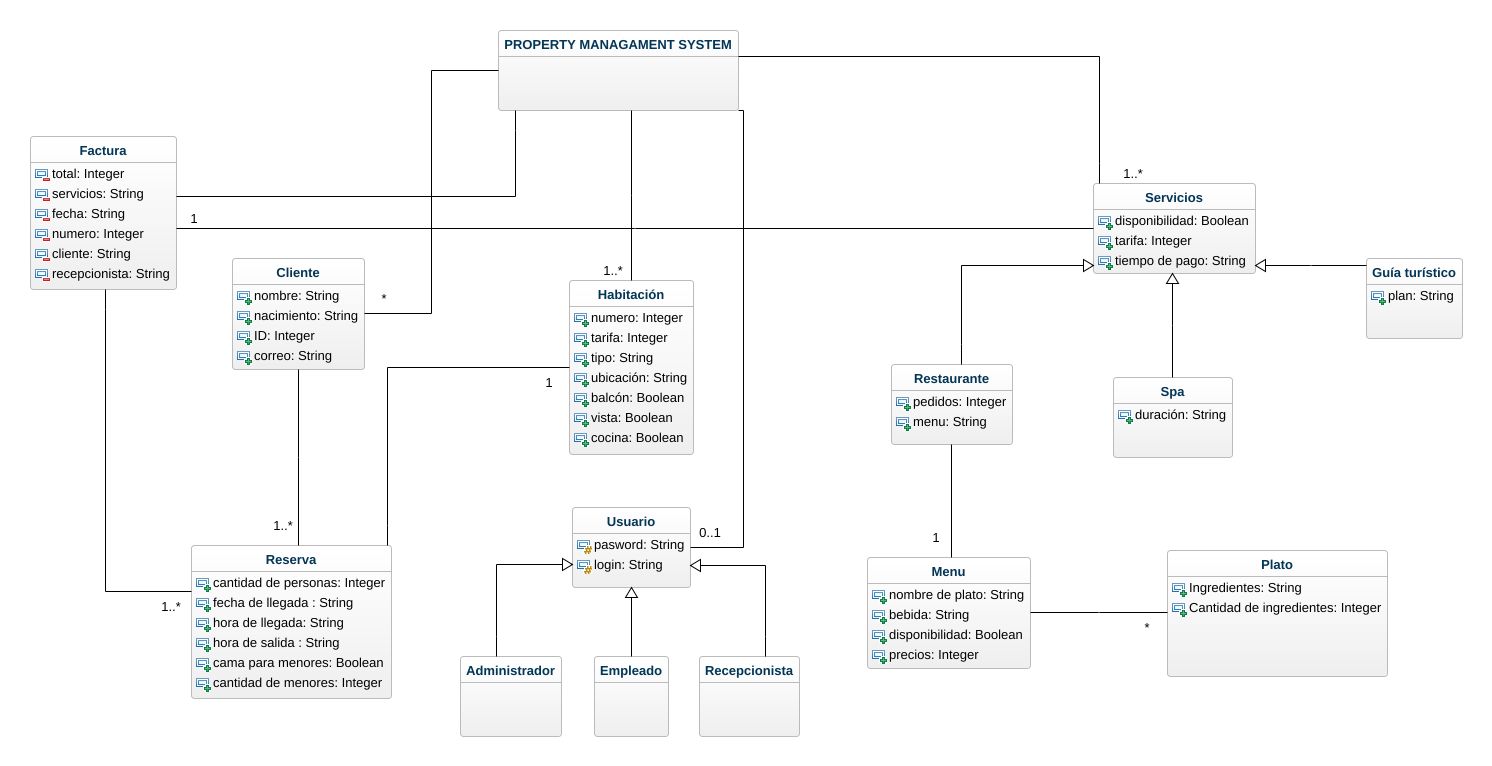
**¿Qué cosas salieron bien?**

Nuestra mayor fortaleza y lo que consideramos que mejor desarrollamos fue el análisis del proyecto.

Básicamente supimos identificar las necesidades que nos pedían a fondo, tomamos cada detalle en cuenta, y tuvimos una discusión profunda acerca de cómo llevaríamos el desarrollo del proyecto con todo lo que nos pedían y restringían.

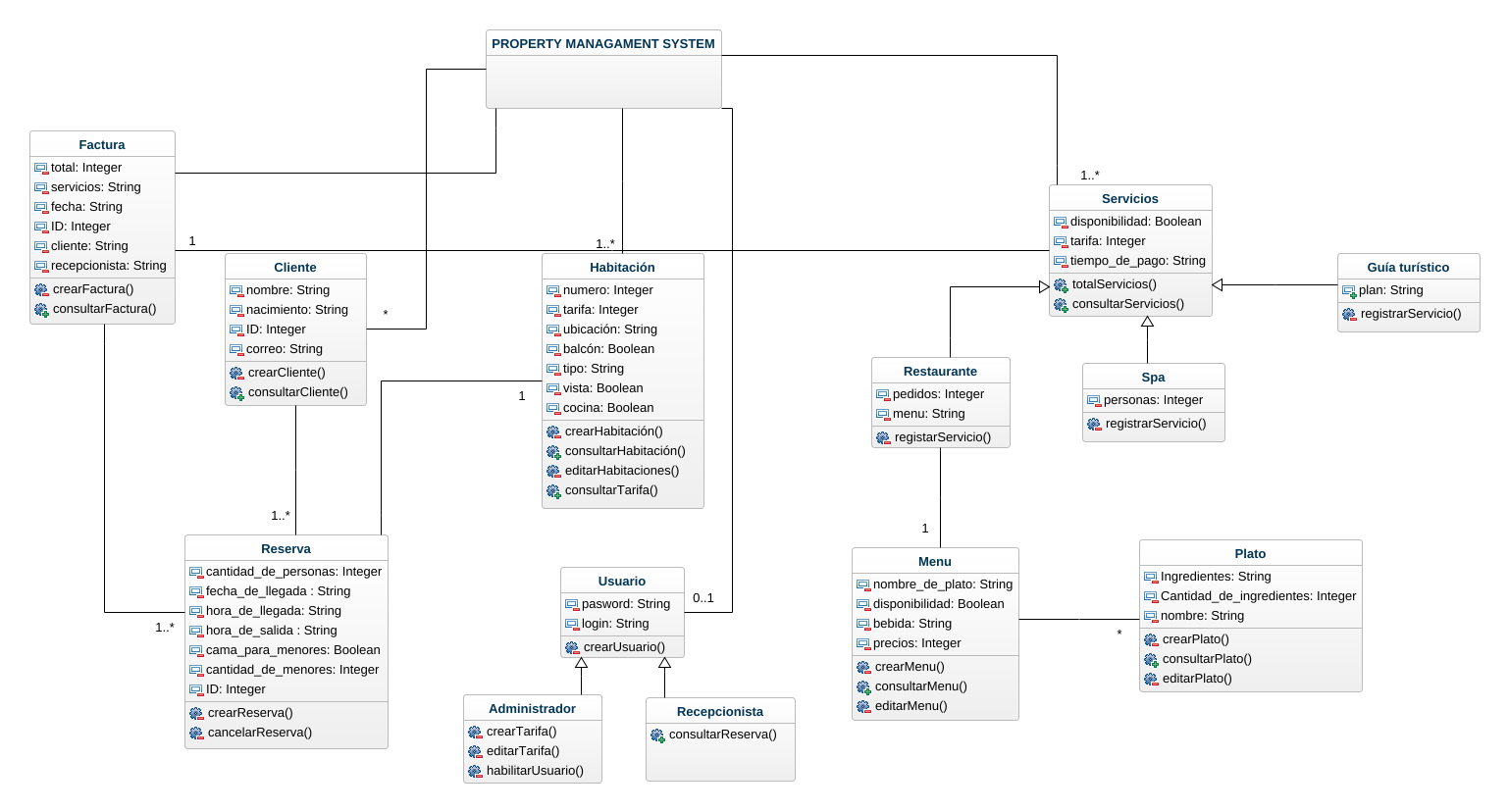
**¿Qué cosas salieron mal?**

A pesar de que consideramos que hicimos un buen análisis, tuvimos complicaciones, por indagar mucho con la estructuración de las clases. Para mayor claridad, a continuación, se muestra nuestro primer diagrama de clases:



Como error más destacable, podemos observar la declaración de los atributos. Algunas clases vacías y sin mucha claridad de lo que queríamos lograr. No supimos plasmar nuestras ideas ya antes analizadas ahora en un diagrama UML. Teníamos muchas ideas y al final no supimos ejecutar ninguna.

Cabe resaltar que fuimos mejorando el diagrama a medida que íbamos tomando decisiones, acá podemos ver una versión más avanzada:



Podemos notar una mejoría en la declaración de los atributos de las clases y sus métodos.

**¿Qué decisiones resultaron acertadas y qué decisiones fueron problemáticas?**

En un inicio clases como Factura, Cliente, Habitación y reserva, fueron ideas muy acertadas, que facilitaron el trabajo, y ayudaron a simplificar la problemática del proyecto. En su contraparte, la clase servicios fue una clase que definimos que termino siendo una clase que estaba asociada a varias otras clases y estas dependían de servicios, lo cual al momento de implementar estas ideas en código fuente ocasionaría que se generaran complicaciones.

**¿Qué tipo de problemas tuvimos durante el desarrollo de los proyectos y a qué se debieron?**

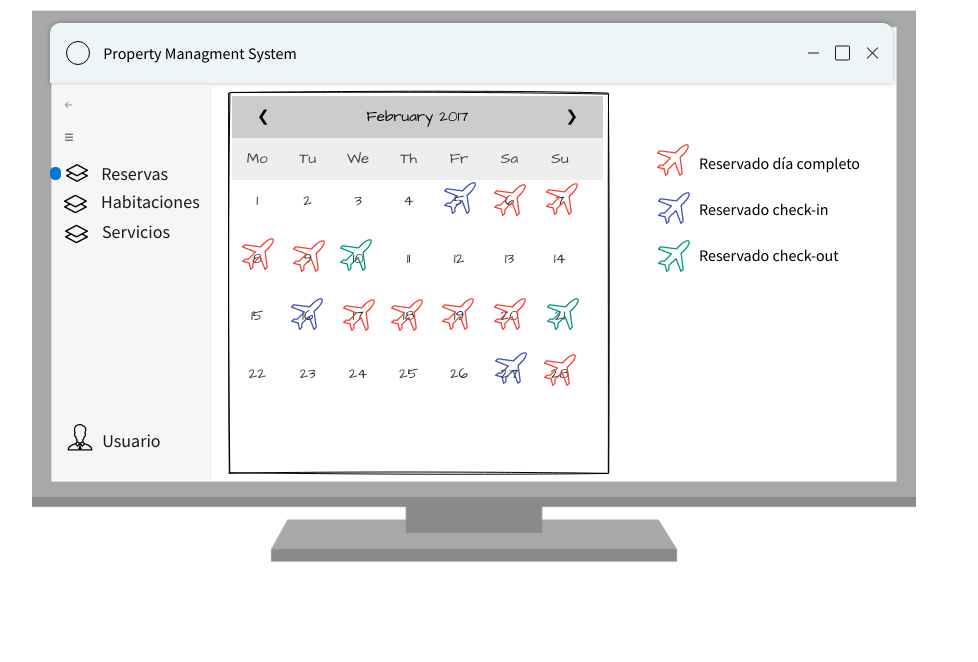
Al momento de empezar a desarrollar el proyecto en código fuente, para implementar la clase servicios, como se mencionaba antes, se tuvieron muchos problemas. El error principal aquí, fue el planteamiento que tuvimos a la hora de generar el UML, tratamos de que todo fuera tal cual lo hicimos y salió mal, pues debimos corregir como queríamos que fuera esta clase tal que varios otras no dependieran de esta.

**Proyecto 2**

**¿Qué cosas salieron bien?**

Al momento de diseñar la interfaz gráfica, las herramientas que utilizamos para hacerlo nos permitieron plasmar con claridad nuestras ideas y que el trabajo luciera bien, nos dio gran motivación lo que habíamos hecho, y lo bien que consideramos que había quedado el resultado del trabajo.

Aquí vemos un ejemplo:



Podemos ver la sencilles, pero lo bien que se veía nuestra interfaz, tal como queríamos, un estilo minimalista y agradable a la vista.

**¿Qué cosas salieron mal?**

Básicamente no supimos implementar nuestro diseño, el resultado de nuestra interfaz, fue mucho más sencilla de lo que esperábamos y no se veía de la misma forma que nuestro diseño. Esto se debió a que tal vez nos exigimos mas de lo que nuestras capacidades podían lograr. No obstante, funcionalmente hablando, la interfaz fue como lo pensamos, lo que salió mal, fue la estética de esta,

**¿Qué decisiones resultaron acertadas y qué decisiones fueron problemáticas?**

La decisión de como diseñamos nuestra interfaz en un inicio la consideramos muy acertada, no era algo muy elaborado a simple vista y resultaba simple. La problemática surgió luego, donde nos dimos cuenta de que no podías plasmar lo mismo que habíamos creado en el diseño, lo cual nos desmotivo mucho y optamos por un deseo mucho más sencillo, obligándonos a rediseñar nuestra interfaz.

**¿Qué tipo de problemas tuvimos durante el desarrollo de los proyectos y a qué se debieron?**

Como se mencionaba anteriormente, nuestros problemas estuvieron en la implementación de la interfaz estéticamente hablando, esto de debió a que nos exigimos más de lo que nuestras capacidades nos permitieron, haciéndonos incapaces de replicar nuestra idea.