**Proyecto #1 Programación I**

Estudiantes: Gabriel Jiménez Morales Carné: C34037

Sebastián Chaves Durán Carné: C12120

**Acuerdos de pareja:** La pareja acuerda en dividir el proyecto de manera que cada uno cree un juego, Sebastián el Gato y Gabriel el Cuatro en Línea, la clase Juego Controlador ambos, todo el trabajo se trabajó en Blue J y subiéndolo a Git Hub, se utilizó WhatsApp para la comunicación de ambos miembros del proyecto, si alguno de los dos necesitaba ayuda se la pedía a la otra persona, siempre avisando con tiempo.

**Decisiones de Diseño:** Los juegos se diseñaron con base a los métodos sugeridos por el profesor, además de algunos extras, las clases se diseñaron principalmente para que por medio de varios for se revisaran las condiciones para que el jugador 1 o 2 ganó, empató o perdió, se planteó que el Gato fuese utilizando la posición del arreglo + 1, mientras que el Cuatro en Línea no se sumara uno, además de que Gato con X y O, Cuatro en Línea con 1 y 2. Utilizando la frase “Divide y vencerás” para ir creando poco a poco los métodos, de menos a más.

**Decisiones de Implementación:** se utilizaron mucho los ciclos For y While, principalmente for para crear condiciones para saber si se ganó, verificando diagonales, filas y columnas. En la clase Juego Controlador, se utilizó mucho if y else para la utilización de los métodos, llamándolos y usarlos. También se implementó Doxygen, del cual se debe ejecutar desde la terminal.

**Puntos de Mejora:** se podría mejorar con el uso de excepciones para que el usuario si o si utilice los formatos y tipos de atributos que se deben utilizar, también, el añadido de una interfaz gráfica para mejor interacción del usuario con el programa, la utilización de más documentación interna por medio de Doxygen, además, de más modos de juego.