**Angie Medina – Jose Pérez**

**POOB - 1**

**2020 - 2**

**Proyecto Final**

**Estructura**

1. ¿Cuáles fueron los mini ciclos definidos? Justifíquenlos.

* Create

Se tiene el diseño de la clase fachada Frogger

* Generación de elementos

Se diseñaron las respectivas clases de los elementos del juego clásico, en la clase Frogger hay métodos para la adición de todos estos

* Player

Se tiene métodos para inicializar el jugador, moverlo y consultarlo

* Collision

Método para manejar la colisión del jugador con los elementos

* Manejo del juego

Se tienen métodos para iniciar y terminar la partida

1. ¿Cuál es el estado actual del proyecto en términos de mini ciclos? ¿por qué?

No se ha empezado a codificar los mini ciclos, porque la entrega consistía en diseñar estructuralmente el juego

1. ¿Cuál fue el tiempo total invertido por cada uno de ustedes? (Horas/Nombre)

Se trabajó en conjunto un total de 3 horas

1. ¿Cuál consideran fue el mayor logro? ¿Por qué?

Haber estructurado de buena manera tanto la capa de dominio como la de presentación

1. ¿Cuál consideran que fue el mayor problema técnico? ¿Qué hicieron para resolverlo?

No se tuvo ninguno problema técnico

1. ¿Qué hicieron bien como equipo? ¿Qué se comprometen a hacer para mejorar los resultados?

Consideramos que trabajamos muy bien como equipo e implementamos la programación a pares bastante bien, nos comprometemos a implementar de mejor manera las otras prácticas xp.

1. Considerando las prácticas XP del laboratorio. ¿cuál fue la más útil? ¿por qué?

Nos resultó más útil la programación a pares, esta forma de trabajar la hemos utilizado durante todo el semestre y consideramos que nos ha dado buenos resultados

**Angie Medina – Jose Pérez**

**POOB - 1**

**2020 - 2**

**Proyecto Final**

**Presentación – Aplicación**

* ¿Cuáles fueron los mini ciclos definidos? Justifíquenlos.
* Crear

Se tiene la clase fachada POOgger, crea la partida

* Adición de elementos

Métodos para adicionar a la partida los elementos del juego

* Generación de elementos de carretera

Método para generar aleatoriamente todos los elementos que deberían aparecer en la parte de la carretera

* Generación de elementos de rio

Método para generar aleatoriamente todos los elementos que deberían aparecer en la parte del rio

* Consultar

Se consulta los elementos que se estén mostrando en pantalla, el jugador y si este está muerto y el reloj del jugador

* Actualización

Se actualiza(mueve o elimina) los elementos, actualización del reloj

* Interacción con el jugador

Se mueve y se mata al jugador

* Colisión

Manejo de la colisión del jugador con los elementos

* ¿Cuál es el estado actual del proyecto en términos de mini ciclos? ¿por qué?

Los elementos actuales del proyecto (todos los vehículos, los tipos de troncos, la tortuga, el cocodrilo y la serpiente) se comportan y manejan como se pidió

Se tiene una cobertura de pruebas de unidad del 17%

* ¿Cuál fue el tiempo total invertido por cada uno de ustedes? (Horas/Nombre)

Se trabajó en conjunto un total de 10 horas

* ¿Cuál consideran fue el mayor logro? ¿Por qué?

Haber diseñado de una mejor manera los elementos (con respecto a lo que se tenía en la entrega anterior), pues consideramos que con el diseño actual el proyecto sería fácilmente extensible

* ¿Cuál consideran que fue el mayor problema técnico? ¿Qué hicieron para resolverlo?

La implementación de las animaciones, se realizaron varias búsquedas en internet del tema

* ¿Qué hicieron bien como equipo? ¿Qué se comprometen a hacer para mejorar los resultados?

Consideramos que trabajamos muy bien como equipo e implementamos la programación a pares bastante bien, nos comprometemos a implementar de mejor manera las otras prácticas xp.

* Considerando las prácticas XP del laboratorio. ¿cuál fue la más útil? ¿por qué?

Nos resultó más útil la programación a pares, esta forma de trabajar la hemos utilizado durante todo el semestre y consideramos que nos ha dado buenos resultados

**Angie Medina – Jose Pérez**

**POOB - 1**

**2020 - 2**

**Proyecto Final**

**Presentación – Persistencia**

1. ¿Cuáles fueron los mini-ciclos definidos? Justifíquenlos.
   * Pre-Creación

Consiste en todas las clases de presentación (a excepción de la única clase que se comunica directamente con el paquete de dominio)

* Creación

Se tiene la clase fachada POOgger, crea la partida

* Adición de elementos

Métodos para adicionar a la partida los elementos del juego

* Generar elementos móviles

Están las acciones para generar los elementos móviles que aparecerán en la pantalla

* Generar elementos estáticos

Están las acciones para generar los elementos estáticos que aparecerán en la pantalla

* Consulta

Consulta el récord máximo guardado, del jugador se consulta sus respectivos puntos, si está vivo y su reloj

* Colisión

Manejo de la colisión del jugador con los elementos

* Actualización

Se actualiza(mueve o elimina) los elementos, actualización del reloj

* Interacción con el jugador

Se mueve, se restablece y se mata al jugador

* Abrir / Guardar

Ofrece acciones para abrir y guardar una partida

1. ¿Cuál es el estado actual del proyecto en términos de mini ciclos? ¿por qué?

Teniendo en cuenta los requisitos de la entrega y los mini ciclos que hasta el momento se han definido, se considera que se implementaron satisfactoriamente.

Falta terminar de arreglar la funcionalidad del poder Speed

Se tiene una cobertura de pruebas de unidad del 17%

1. ¿Cuál fue el tiempo total invertido por cada uno de ustedes? (Horas/Hombre)

Se trabajó de manera conjunta aproximadamente 12 horas

1. ¿Cuál consideran fue el mayor logro? ¿Por qué?

Seguir mejorando el diseño general del proyecto

1. ¿Cuál consideran que fue el mayor problema técnico? ¿Qué hicieron para resolverlo?

No se presentó ningún problema técnico

1. ¿Qué hicieron bien como equipo? ¿Qué se comprometen a hacer para mejorar los resultados?

Consideramos que trabajamos muy bien como equipo e implementamos la programación a pares bastante bien, nos comprometemos a implementar de mejor manera las otras prácticas xp.

1. Considerando las prácticas XP del laboratorio. ¿cuál fue la más útil? ¿por qué?

Nos resultó más útil la programación a pares, se podría decir que el 98% del ciclo lo hicimos trabajando de esta manera ya que las ideas que nos surgen las complementamos, podemos evitar posibles errores futuros de mejor manera, etc

**Angie Medina – Jose Pérez**

**POOB - 1**

**2020 - 2**

**Proyecto Final**

**Entrega Final 1**

1. ¿Cuáles fueron los mini ciclos definidos? Justifíquenlos.
   * Pre-Creación

Consiste en todas las clases de presentación (a excepción de la única clase que se comunica directamente con el paquete de dominio)

* Creación

Se tiene la clase fachada POOgger, crea la partida

* Generador de elementos

Métodos para adicionar a la partida los elementos del juego

* Adición de elementos móviles

Están las acciones para generar los elementos móviles que aparecerán en la pantalla

* Adición de elementos estáticos

Están las acciones para generar los elementos estáticos que aparecerán en la pantalla

* Adición de jugadores

Se deben manejar como máximo dos jugadores

* Consulta

Consulta el récord máximo guardado, del jugador se consulta sus respectivos puntos, si está vivo y su reloj

* Colisión

Manejo de la colisión del jugador con los elementos

* Fin de una ronda / Fin del juego

Se tiene conocimiento de cuando un jugador gana una ronda y cuando gana la partida

* Actualización

Se actualiza(mueve o elimina) los elementos, actualización del reloj

* Interacción con el jugador

Se mueve, se restablece y se mata al jugador

* Abrir / Guardar

Ofrece acciones para abrir y guardar una partida

* Leer / Escribir

Ofrece acciones para leer y escribir un archivo de los puntajes máximos guardados

1. ¿Cuál es el estado actual del proyecto en términos de mini ciclos? ¿por qué?

Se logró implementar la mayoría de mini ciclos definidos, sin embargo, nos faltó la implementación de las maquinas Temeraria y Precavida, adicional a esto también no se hace manejo de varias rondas con dificultad directamente proporcional.

También para esta entrega por motivos de tiempo y organización no se alcanzó a reflejar los cambios realizados en el astah

Se tiene una cobertura de pruebas de unidad del 17%

1. ¿Cuál fue el tiempo total invertido por cada uno de ustedes? (Horas/Hombre)

Se trabajó de manera conjunta aproximadamente 15 horas

1. ¿Cuál consideran fue el mayor logro? ¿Por qué?

Creemos que tenemos un buen diseño en general, pues cada clase conoce sus características y comportamientos

1. ¿Cuál consideran que fue el mayor problema técnico? ¿Qué hicieron para resolverlo?

Refactorización con el patrón de estado, buscamos documentación y ejemplos por internet

1. ¿Qué hicieron bien como equipo? ¿Qué se comprometen a hacer para mejorar los resultados?

Consideramos que trabajamos muy bien como equipo e implementamos la programación a pares bastante bien, nos comprometemos a implementar de mejor manera las otras prácticas xp.

1. Considerando las prácticas XP del laboratorio. ¿cuál fue la más útil? ¿por qué?

Nos resultó más útil la programación a pares, se podría decir que el 98% del ciclo lo hicimos trabajando de esta manera ya que las ideas que nos surgen las complementamos, podemos evitar posibles errores futuros de mejor manera, etc

**Angie Medina – Jose Pérez**

**POOB - 1**

**2020 - 2**

**Proyecto Final**

**Entrega Final 2**

1. ¿Cuáles fueron los mini ciclos definidos? Justifíquenlos.
   * Pre-Creación

Consiste en todas las clases de presentación (a excepción de la única clase que se comunica directamente con el paquete de dominio)

* Creación

Se tiene la clase fachada POOgger, crea la partida

* Generador de elementos

Métodos para adicionar a la partida los elementos del juego

* Adición de elementos móviles

Están las acciones para generar los elementos móviles que aparecerán en la pantalla

* Adición de elementos estáticos

Están las acciones para generar los elementos estáticos que aparecerán en la pantalla

* Adición de jugadores

Se deben manejar como máximo dos jugadores

* Consulta

Consulta el récord máximo guardado, del jugador se consulta sus respectivos puntos, si está vivo y su reloj

* Colisión

Manejo de la colisión del jugador con los elementos

* Fin de una ronda / Fin del juego

Se tiene conocimiento de cuando un jugador gana una ronda y cuando gana la partida

* Actualización

Se actualiza (mueve o elimina) los elementos, actualización del reloj

* Interacción con el jugador

Se mueve, se restablece y se mata al jugador

* Abrir / Guardar

Ofrece acciones para abrir y guardar una partida

* Leer / Escribir

Ofrece acciones para leer y escribir un archivo de los puntajes máximos guardados

* Registrar

Ofrece la acción de guardar los errores de la aplicación en un archivo plano

1. ¿Cuál es el estado actual del proyecto en términos de mini ciclos? ¿por qué?

Se lograron implementar todos los requisitos propuestos para POOgger con una cobertura en pruebas superior al 80%.

1. ¿Cuál fue el tiempo total invertido por cada uno de ustedes? (Horas/Hombre)

Se trabajó un aproximado de 14 horas de manera conjunta.

1. ¿Cuál consideran fue el mayor logro? ¿Por qué?

Además de mantener un diseño limpio y ordenado consideramos que uno de los mayores logros para esta entrega fue una cobertura superior al 80% para las pruebas de la capa de dominio.

1. ¿Cuál consideran que fue el mayor problema técnico? ¿Qué hicieron para resolverlo?

No se presentó ningún problema técnico.

1. ¿Qué hicieron bien como equipo? ¿Qué se comprometen a hacer para mejorar los resultados?

Consideramos que trabajamos muy bien como equipo e implementamos la programación a pares bastante bien, nos comprometemos a implementar de mejor manera las otras prácticas xp.

1. Considerando las prácticas XP del laboratorio. ¿cuál fue la más útil? ¿por qué?

Nos resultó más útil la programación a pares, se podría decir que el 98% del ciclo lo hicimos trabajando de esta manera ya que las ideas que nos surgen las complementamos, podemos evitar posibles errores futuros de mejor manera, etc