**Escuela Colombiana de Ingeniería Julio Garavito Armero**

**Gráfico

Descripción generada automáticamente con confianza baja**

**Planificación POOB**

**GRUPO 2**

**Laura Valentina Rodríguez Ortegón**

**Joan Steven Acevedo Aguilar**

**2023-2**

**Bogotá (Cundinamarca)**

**Planificación**

**VERSION 1**

Como versión inicial se desarrolla el modelo de clases, con las clases necesarias para abarcar los requerimientos que dan en documento, se hace el respectivo boceto de la interfaz y como se vería el proyecto.

**VERSION 2**

Se detalla el diagrama de clases con los diagramas de secuencia, se inicia el código con el diagrama inicial de clases que se tiene y se realizan las respectivas pruebas de la clase inicial, que es GomokuPOOs.

**VERSION 3**

Se divide el proyecto en 4 ciclos, los cuales son necesarios para saber desde donde se inicia a trabajar el proyecto o las prioridades que se deben tener.

CICLO 1

Hacer un boceto en la GUI básico y hacer los métodos que se crean básico para poder jugar normal, para tener idea como van a conectarse la parte de lógica y la interfaz.

CICLO 2

Proyectar las clases con herencia que se van a necesitar según los tipos que se piden en documento, para ya tener las bases del proyecto, de igual modo colocar los modos en la interfaz.

CICLO 3

Arreglar detalles de conexión y probar que cada tipo este funcionando correctamente en la GUI

CICLO 4

Revisar todos los detalles que faltan por arrglar en la GUI y en la lógica.

**VERSION 4**

Tener el funcionamiento del juego logrado a cabalidad

**RETROSPECTIVA**

1. ¿Cuál fue el tiempo total invertido en el proyecto por cada uno de ustedes?

(Horas/Nombre)

Rodríguez -> 2 semanas

Acevedo->2 semanas

2. ¿Cuál es el estado actual del proyecto? ¿Por qué?

Se ha adelantado todas las clases desde la parte de presentación y dominio, para poder lograr un funcionamiento hacia las dos partes del proyecto.

3. Considerando las prácticas XP ¿cuál fue la más útil? ¿por qué?

A nuestro parecer las practicas XP se ven reflejadas en este proyecto a cabalidad, ya que se utiliza la simplicidad a la hora de trabajar sobre el código, refactorización para mejorar partes que ya estaban implementadas y el trabajo de a parejas, ya que se ha visto que se van cambiando de roles a la hora de realizar el proyecto; un rato programa uno y el otro observa o da ideas para la mejora, luego se cambia el rol y así sucesivamente.

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

El mayor logro es conectar la interfaz con la lógica, ya que es sencillo trabajar cada una por aparte, pero a la hora de unirlas es complicado ya que muchas de las veces no se muestran gráficamente lo que se quiere hacer, pero en la lógica si está funcionando.

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

El mayor problema técnico fue poder mostrar las acciones que se necesitaban hacer en la interfaz a través de la lógica, se tuvo que depurar y revisar donde estaba el problema para cada uno de los métodos que se veían influenciados.

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

resultados?

Hubo buena comunicación a la hora de hacer el proyecto, además es importante cambiar los roles para que los dos individuos aprendan a manejar las dos situaciones con la misma eficacia y comunicación.