* **Valoración del resultado final:**
  + ¿El resultado cumple con lo esperado al inicio?

El resultado cumple la mayoría de las características que teníamos pensadas, y aunque tuvimos que desechar algunas de ellas, el resultado cumple con lo esperado y es satisfactorio.

* + ¿Habéis implementado toda la funcionalidad?

Hemos implementado todas las funcionalidades pedidas, llegando a tener varias de las funcionalidades opcionales que se plantearon.

* + ¿Habéis añadido mejoras respecto a la idea inicial?

Hemos añadido algunas mejoras como un sistema de comercio y de inventario mucho más complejo que el que teníamos pensado en un inicio.

También hemos mejorado mucho la base de datos con respecto a la idea inicial que teníamos.

* + Si no habéis implementado todo lo esperado, ¿qué parte no habéis implementado? ¿Qué motivos han provocado que no hayáis podido implementar todo?

Teníamos por ejemplo, pensado hacer una pantalla de carga mientras iba de una pantalla a otra. Además, no pudimos tampoco añadir un ataque a distancia. La mayoría de esto fué porque el proyecto que teníamos planificado era demasiado grande y disponíamos de poco tiempo.

* **Valoración del proceso de realización del proyecto:**
  + ¿Qué tal ha ido la coordinación y reparto de tareas? ¿Todas las personas han colaborado por igual? En caso de que no haya habido un reparto equilibrado de tareas, identifica los principales motivos que han provocado el desequilibrio. ¿Ha habido conflictos en el grupo? ¿Cómo los habéis solucionado?

En general la coordinación ha sido óptima. Es cierto que al inicio del proyecto tuvimos problemas en repartirnos el trabajo, pero a lo largo del proyecto nos hemos organizado de manera mucho más óptima. Hemos trabajado una cantidad de horas parecida, teniendo una diferencia de alrededor de 10 horas entre los dos integrantes extremos, si es cierto que al inicio del proyecto hubo una mayor diferencia de horas, pero limitando las horas semanales de algunos integrantes hemos sido capaces de equilibrarlas.

* + ¿Habéis utilizado la hoja de cálculo de planificación para el seguimiento? ¿Habéis hecho un recuento de las horas reales que ha dedicado cada persona al proyecto? ¿Se acercan las horas reales a la estimación inicial de 50 h. por persona? En caso de que hayáis dedicado más de 50 h. por persona, ¿cuál creéis que es el motivo?

Si es cierto que podríamos haber utilizado más la hoja de cálculo, pero no la hemos excluido completamente del proyecto, reflejando las horas reales que ha dedicado cada integrante al proyecto, acabando todos bastante cerca de las 50 horas por persona que habíamos puesto como objetivo.

* + ¿El desarrollo del proyecto ha sido distribuído a lo largo de todo el semestre o ha habido periodos intensos de trabajo y otros periodos en los que el proyecto ha estado parado?

En nuestro caso, el desarrollo del proyecto no ha sido distribuido mucho, ya que hemos tenido varios picos de trabajo en los que el trabajo ha sido muy intenso, mientras que en otros se ha reducido casi a cero. Esto sobre todo pasaba en los exámenes.

* + ¿Qué tal ha ido la experiencia de uso de GitHub?

Pese a haber sufrido algunos errores y problemas en ocasiones, el uso de GitHub ha sido placentero y útil en gran parte de la duración del proyecto.

* + ¿Cómo has resuelto las dudas y problemas que has tenido durante la realización del proyecto?

La mayoría de problemas los hemos solucionado poniéndolos en común y comentandolos en el grupo, pero si es verdad que ha habido algunos problemas que nos han obligado a recurrir a la ia para ayudarnos a resolverlo y preguntarle a gente que posee un conocimiento de java superior al nuestro.

* + ¿Habéis utilizado alguna herramienta colaborativa para trabajar o reuniros? (indica cuál has utilizado y por qué)

Hemos utilizado Discord para hacer las reuniones grupales ya sea para poner en común ideas o avanzar de manera colaborativa en el proyecto.

* **Identificad las 3 cuestiones más positivas del proceso de realización del proyecto**

-Al no tener restricciones a la hora de diseñar el proyecto hemos sido capaces de utilizar el máximo de nuestra imaginación y creatividad en el desarrollo del proyecto.

-Hemos mejorado nuestra capacidad de trabajar en grupo, siendo más capaces de coordinarnos de manera ordenada y eficiente.

-Hemos descubierto las facilidades que otorga Java a la hora de hacer proyectos complejos y en este caso videojuegos, lo cual nos beneficia al formar parte de la ingeniería relacionada con videojuegos.

* **Identificad las 3 cuestiones más negativas del proceso de realización del proyecto**
  + Para cada cuestión, ¿podéis encontrar alguna justificación o posible solución?

-El agobio causado por la falta de tiempo a causa de los exámenes, esto no tiene solución ya que los exámenes son algo que no se puede alterar.

-La dificultad a la hora de calcular el tiempo que hay que dedicar al proyecto, esto se podría solucionar en el futuro haciendo más proyectos complejos de este tipo, ya que ganaremos experiencia y tendremos una forma de ver la distribución de tiempo más madura y amplia.

-La complejidad de algunos problemas que surgen a lo largo del proyecto, llevándonos a agobiar debido a su dificultad y obligándolos a recurrir a ayudas externas para solucionarlo, lo cual afecta a nuestra autoestima a la hora de confiar en nuestras capacidades para solucionar los problemas que nos surjan más adelante. Para solucionar este problema tendríamos que tener una visión más profunda de nuestras capacidades a la hora de programar, haciendo que no elijamos hacer cosas que se escapen a nuestras capacidades.

* **Lecciones aprendidas**
  + Si hoy tuviéseis que realizar de nuevo el proyecto, ¿qué cosas hubieseis hecho de otra manera?

Seguramente, la principal cosa que habríamos hecho diferente sería la distribución del tiempo, ya que con un proyecto de esta magnitud hemos podido ver la importancia de tener una buena planificación.

* **Uso de herramientas de Inteligencia Artificial Generativa**
  + ¿Qué herramientas de IAG habéis utilizado?

Hemos utilizado Chat GPT para resolver dudas que nos han ido surgiendo sobre qué clases pueden ser mejores para determinadas funcionalidades y para comparar formas de resolver problemas, pero no hemos generado ningún código.

* + ¿Para qué tareas os han resultado útiles (generación de código desde cero, depuración, explicación de código, generación de tests, adaptación del código, simplificación, traducción entre lenguajes de programación), y en qué medida?

La IA nos ha resultado útil a la hora de resolver nuestras dudas, ya que nos ha servido para ver nuestro código con un enfoque diferente y más detallado, pero sin utilizarla para generar código.

* + ¿En qué tareas no ha resultado útil o ha generado problemas o confusiones?

En general la ia no nos ha resultado útil a la hora de ayudar con las tareas, ya que exceptuando las tareas más complejas que no hemos sido capaces de resolver por nuestra cuenta, no hemos necesitado recurrir a la IA, ya que el resto de problemas y cuestiones hemos sido capaces de resolverlas utilizando nuestro conocimiento.

* + ¿Principales limitaciones que habéis encontrado?

La principal limitación que hemos encontrado ha sido el tiempo, ya que con la semana de exámenes y los parciales nuestro tiempo para dedicar al proyecto se ha visto reducido considerablemente.

* + ¿Cómo pueden afectar las IAGs a nuestro aprendizaje como desarrolladores de software?

Desde nuestro punto de vista, las IAG pueden aportar conocimientos sobre cosas específicas del software, y enseñarnos a cómo aplicarlas en lo que hagamos.

* + ¿Cómo pueden impactar las IAGs en nuestro futuro profesional?

Con el avance del tiempo, creemos que las IAG llegarán a un punto en el que crearán código de una manera suficientemente eficiente en el que los trabajadores se tendrán que preocupar de la gestión más que de la programación.