



Nicolás Felipe Bernal Gallo

Juan Daniel Bogotá Fuetes

Desarrollo Orientada a objetos
DOPO

Retrospectiva General Proyecto Bad Dopo-Cream
2025-2

PROFESORA: ANGIE TATIANA MEDINA
GIL

Retrospectiva:

Entrega 1:

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

Los mini-ciclos se organizaron en 4 versiones según los requisitos del proyecto:

VERSIÓN 1 - Presentación + Dominio

- Diseño de arquitectura (diagrama de clases, estructura de paquetes)
- Implementación de helados (movimiento, creación/destrucción de bloques)
- Primer nivel funcional (mínimo 2 frutas estáticas, 2 enemigos básicos)

VERSIÓN 2 - Persistencia + Dominio

- Niveles 2 y 3 (nuevos mapas, todos los obstáculos)
- Modalidades Player y Player vs Player
- Sistema de persistencia (guardar/cargar partidas)

VERSIÓN 3 - Lo propuesto para ciclo

- Modalidades Player vs Machine y Machine vs Machine
- Implementación de perfiles de máquinas (hungry, fearful, expert)

VERSIÓN 4 - Lo propuesto para ciclo 4

- Refinamiento y pruebas de aceptación
- Optimización y preparación para competencia

2. ¿Cuál es el estado actual del proyecto en términos de mini-ciclos? ¿Por qué?

Estado actual: Incompleto

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

Juan Daniel Bogotá Fuentes 50 horas, más o menos.

Nicolas Felipe Bernal Gallo 50 horas, más o menos.

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

Entender todos los requerimientos que exigía la elaboración del ciclo a partir de las preguntas que fueron expuestas para su resolución durante la realización del foro, los nuevos ajustes propuestos por la profesora, la conexión que tenía con respecto a nuestro planteamiento inicial del proyecto. Entonces decidimos no dejar nada por nuestra parte lugar a la ambigüedad de nuestras respuestas.

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

El mayor problema técnico que presentamos a la hora de realizar este laboratorio fue aprender a usar eclipse. Lo resolvimos con tutoriales en YouTube.

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

Repartir de una buena forma el trabajo para que ambos aprendamos y además tengamos la misma carga de trabajo. Nos comprometemos a repartir mejor las horas por día para la siguiente entrega.

7. Considerando las prácticas XP incluidas en los laboratorios, ¿cuál fue la más útil? ¿Por qué?

Dos programadores trabajan juntos en el código (Pair Programming). Esta es la práctica XP que nos fue más útil a la hora de realizar esta entrega, puesto que nosotros nos intercambiábamos la labor de escribir código y revisar el código de la otra persona. También porque intercambiamos ideas y conocimiento que fuimos adquiriendo en el auto estudio de cada persona.

Retrospectiva:

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

Los mini-ciclos se organizaron en 4 versiones según los requisitos del proyecto:

Mini-Ciclo1 - Presentación + Dominio

- Diseño de arquitectura (diagrama de clases, estructura de paquetes)
- Implementación de helados (movimiento, creación/destrucción de bloques)
- Primer nivel funcional (mínimo 2 frutas estáticas, 2 enemigos básicos)

Mini-Ciclo2 - Persistencia + Dominio

- Niveles 2 y 3 (nuevos mapas, todos los obstáculos)
- Modalidades Player y Player vs Player
- Sistema de persistencia (guardar/cargar partidas)

Mini-Ciclo3 - Lo propuesto para ciclo 3

- Modalidades Player vs Machine y Machine vs Machine
- Implementación de perfiles de máquinas (hungry, fearful, expert)

Mini-Ciclo4 - Lo propuesto para ciclo 4

- Refinamiento y pruebas de aceptación

2. ¿Cuál es el estado actual del proyecto en términos de mini-ciclos? ¿Por qué?

Estado actual: Incompleto.

¿Qué falta?

- Nos faltan 3 modalidades, PvsP, PvsM y MvsM.
- Nos faltan todos los perfiles.
- Nos faltan 3 frutas, cereza, piña y cactus.
- Nos faltan 2 enemigos, calamar naranja y narval.
- Tenemos todos los obstáculos, pero en la fogata falta que puedan apagarse temporalmente cuando tiene un bloque de hielo sobre ella y luego que cuando se rompa, después de diez segundos, el fuego vuelva a encenderse.
- Falta que se permita modificar la configuración del nivel, seleccionar la modalidad del juego.
- Falta salvar y abrir una partida.

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

Juan Daniel Bogotá Fuentes más o menos 120 horas en todo el proyecto.

Nicolas Felipe Bernal Gallo más o menos 120 horas en todo el proyecto.

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

Entender todos los requerimientos que exigía la elaboración del ciclo a partir de las preguntas que fueron expuestas para su resolución durante la realización del foro, los nuevos ajustes propuestos por la profesora, la conexión que tenía con respecto a nuestro planteamiento inicial del proyecto. Entonces decidimos no dejar nada por nuestra parte lugar a la ambigüedad de nuestras respuestas.

También realizar lo que hicimos con tener más materias exigentes y el poco tiempo que le quedaba al semestre nos complicó bastante el proyecto.

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

El mayor problema técnico que presentamos fue el eclipse un programa poco amigable, como era nuevo para nosotros, fue lo que más nos complicó.

Lo resolvimos a prueba y error, con tutoriales en YouTube y con ayuda de la IA.

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

Repartir de una buena forma el trabajo para que ambos aprendamos y además tengamos la misma carga de trabajo. Nos comprometemos a manejar y repartir mejor el tiempo para cada materia.

7. Considerando las prácticas XP incluidas en los laboratorios, ¿cuál fue la más útil? ¿Por qué?

Dos programadores trabajan juntos en el código (Pair Programming). Esta es la práctica XP que nos fue más útil a la hora de realizar este proyecto, puesto que nosotros nos intercambiábamos la labor de escribir código y revisar el código de la otra persona. También porque intercambiamos ideas y conocimiento que fuimos adquiriendo en el auto estudio de cada persona