David Bolivar Saldarriaga - Código A00130568

Juan Fernando Giraldo Botello - Código A00130520

**INFORME POSTMORTEM**

El presente documento es con motivo de informar acerca del proceso que se siguió durante el desarrollo del proyecto final de algoritmos y programación II. Primero que todo se quiere resaltar la complejidad del proyecto que se llevó a cabo.

Durante el proyecto se presentaron bastantes dificultades. La mayoría de estas se dieron debido al paradigma y lenguaje de programación que se estaba usando, pues no están diseñados para la creación de juegos. Muchos de los problemas se vieron en la parte de concurrencia, con excepciones desconocidas para el grupo de trabajo, y que se trataban con conocimientos que no se tenían previamente.

Aun teniendo esta barrera se logró realizar un juego con mecánicas clásicas de plataforma y shooter 2D. Incluso se obtuvieron nuevas experiencias que no nos otorgaron el curso de algoritmos y programación dos.

Gracias a este proyecto se nos dio la oportunidad de conocer nuevas herramientas de la extensa librería de java como por ejemplo synchronized. Además, se nos permitió tener la experiencia de trabajar multi threading, ya que se tenía una gran cantidad de hilos que se debían implementar y correr apropiadamente.

Cabe resaltar que se siguió estrictamente tanto el conocimiento aportado por el profesor del curso actual, como lo aprendido en el previo curso de algoritmos. Esto nos facilitó en gran medida el desarrollo de este proyecto.

En conclusión, de este proyecto se podrán extraer elementos que servirán para la práctica e implementación de futuros proyectos y que nos servirán en general para nuestra formación profesional.