Juan Romero

Sebastián Villamarín

Retrospectiva

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

* Mini-ciclo1: generamos el diagrama de clases inicial de aplicación y presentación, creamos boceto de la interfaz gráfica inicial
* Mini-ciclo2: actualizamos el diagrama de clases con los nuevos requisitos, mejoramos el boceto de la interfaz gráfica inicial y empezamos a realizar el diseño de los métodos a implementar
* Mini-ciclo3: generamos nuestro primer escenario, creamos un jugador y un tipo de barril, diseñamos los comportamientos correspondientes a estas funcionalidades y mejoramos nuestro paquete de presentación
* Mini-ciclo4: diseñamos código pruebas Junit y mejoramos la creación de los jugadores y la interacción de estos con los barriles y escaleras
* Mini-ciclo5: implementamos la persistencia para guardar los estados del juego
* Mini-ciclo6: mejoramos nuestro diagrama de clases con los elementos mencionados anteriormente, además implementamos el menú correspondiente en presentación para guardar un nuevo juego
* Mini-ciclo7: implementamos un segundo jugador
* Mini-ciclo8: Realizamos la extensión de barriles, creando los otros tipos de barriles existentes en el juego
* Mini-ciclo10: Realizamos la creación del tablero donde indica la cantidad de vidas que tiene el jugador y los puntos obtenidos
* Mini-ciclo11: implementamos las sorpresas y los puntos obtenidos al recoger una de estas.
* Mini-ciclo12: Realizamos pruebas Junit adicionales para mirar el comportamiento de estas nuevas funciones implementadas
* Mini-ciclo13: Realizamos pruebas de aceptación, mostrando el mejor funcionamiento del juego

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

* Consideramos que el estado actual del juego es del 85% completado

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

* Juan Romero 50 horas
* Sebastián Villamarín 50 horas

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

* Consideramos que nuestro mayor logro fue hacer que el juego sea jugable teniendo en cuenta la interacción del jugador con los barriles, sorpresas y de mas objetos.

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

* Los nuevos tipos de jugadores

6. ¿Qué hicieron bien como equipo?

* Trabajamos juntos, intentando complementar y ayudar en las falencias que necesitara el otro, hicimos uso de las practicas XP correspondientes.

7. Considerando las prácticas XP del proyecto. ¿cuál fue la más útil? ¿por qué?

* La práctica más útil fue la de programación a pares, debido a que nos muestra cómo debemos trabajar como equipo para entregar un producto de calidad con el fin de obtener los resultados finales deseados