

RETROSPECTIVA ENTREGA 02

JULIAN CAMILO LOPEZ BARRERO – JUAN SEBASTIAN PUENTES JULIO

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

Alrededor de +50 horas por cada uno

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

El estado actual de la entrega cumple con la mayoría de los requisitos, pero nos gustaría implementar la interfaz y que quede solida la parte de las batallas.

3. Considerando las prácticas XP de los laboratorios ¿por qué consideran que son importantes?

Pair Programming: nos ayudó bastante porque en el desarrollo de lo que hicimos hablábamos para programar diferentes métodos y clases.

Only One pair integrates code at a time: nos dividimos algunos métodos para programarlos de a turnos, probarlos y subirlos a nuestro repositorio.

4. ¿Cuál considera fue su mayor logro? ¿Por qué? ¿Cuál consideran que fue su mayor problema? ¿Qué hicieron para resolverlo?

Lograr desarrollar la conexión de la presentación con la batalla, logramos hacer jugador vs máquina, pero no los otros modos

Mayor problema: organizar la presentación y lograr hacer la matriz de los daños de los pokemones.

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

Como equipo, siempre tratamos de dividirnos el trabajo de manera equitativa donde podamos aprender los dos de manera igualada, también solemos trabajar en pair programming lo que nos ayuda a tener un mejor rendimiento a la hora de hacer el código, nos comprometemos a seguir mejorando la calidad de los laboratorios para que cada vez sea mejor la entrega de estos.

6. ¿Qué referencias usaron? ¿Cuál fue la más útil? Incluyan citas con estándares adecuados.

[Overview \(Java Platform SE 8 \)Lista de movimientos por generación - WikiDex, la enciclopedia Pokémon](#)

[Pokémon Emerald | Pokémon Database](#)

[java - How do I add an image to a JButton - Stack Overflow](#)

[¿Cómo agregar combobox en un submenu en java? - Stack Overflow en español](#)

[Pokémon Emerald : Vs. Pokémon Trainer Red \(Secret Battle\)](#)

[How to Use BoxLayout \(The Java™ Tutorials > Creating a GUI With Swing > Laying Out Components Within a Container\)](#)

[Una guía visual para los administradores de diseño \(The Java™ Tutorials > Creación de una interfaz gráfica de usuario con oscilación > disposición de componentes dentro de un contenedor\)](#)

[Lista de movimientos por generación - WikiDex, la enciclopedia Pokémon](#)

Referencia más útil la documentación oficial de java porque proporciona información precisa y confiable sobre herramientas y los comandos que usamos a lo largo del proyecto.