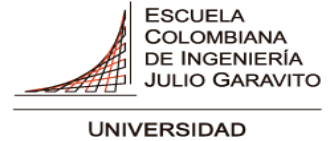


ESCUELA COLOMBIANA DE INGENIERÍA JULIO GARAVITO
PROGRAMA INGENIERIA DE SISTEMAS
DOPO - DESARROLLO ORIENTADO POR OBJETOS
2025-2 BOGOTA



Integrantes: *Juan David Moreno D'Aleman , Karol Ximena Rodriguez Reyes*

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

Hemos definido inicialmente 7 mini-ciclos

Mini-ciclo 1.

- Crear la carretera (constructor SilkRoad)
- Barra de ganancias (updateProgressBar)
- Que el juego funcione siendo visible o invisible (makeVisible/makeInvisible)

Este mini-ciclo ha sido necesario para crearlo ya que, es gracias a este mismo que podemos obtener una confirmación que nuestro juego funcione correctamente y que las acciones realizadas cumplan su cometido a lo largo del desarrollo

Mini-ciclo2.

- Crear la tienda (placeStore)
- Eliminar la tienda(removeStore)
- Devolver el dinero de la tienda a su monto original (ressupplyStore)

Mini-ciclo3.

- Crear el robot (placeRobot)
- Mover un robot(moveRobot)
- Eliminar robot (removeRobot)
- Devolver el robot a su posición original(returnRobot)

Mini-ciclo4.

- Suma de las monedas de todos los robots(getTotalStolenByRobots).
- Reiniciar el estado del juego(reboot)
- Calcular las monedas con las que quedan los robots después de descontarlos pasos.
- Muestra la ganancia neta de los robots(profitSilkroad).
- Consulta el estado completo del juego (consultSilkRoad).
- Finaliza el juego(finish).

Ciclo 2

Mini-ciclo5.

- Configura robots y tiendas respecto a la cantidad de días(silkroad).
- dice cuántas veces se han vaciados las tienda(empitiedStores).

Mini-ciclo6.

- Configurar el movimiento de los robots de tal forma que maximicen sus ganancias(moveRobots).
- Mostrar las ganancias por movimiento de cada robot(profitPerMove).

Mini-ciclo7.

- Crear un simulador que haga el movimiento en base a la entrada del maratón y que se vea el movimiento con los días(simulate).
- Retornar la respuesta del maratón de programación (solve)

Estos mini-ciclos son los más esenciales, ya que son la representación gráfica de los objetos utilizados para poder jugar en el proyecto, sin ellos, es prácticamente imposible cumplir el cometido de realizar algún movimiento/acción que genere un efecto solido en el juego.

Así mismo, nos permite observar como se resuelve el problema que dio la idea para crear el juego.

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

Casi completado, ya que hemos presentado un problema a la hora del movimiento de maximización y, de igual manera, como falta el desarrollo de más mini-ciclos que componen el resto del juego, los que ya tenemos creados están sujetos a cambios de expansión al momento en el que generemos esos otros mini-ciclos.

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

Karol Rodriguez: 45 Horas

Juan Moreno: 45 Horas

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

Nuestro mayor logro ha sido poder avanzar tanto en tan poco tiempo, ya que, debido a otras clases que poseemos y el limitado horario que tenemos libre para realizar el desarrollo de estos proyectos, no podemos avanzar con tanta rapidez como queremos, así que, lo que llevamos, es un gran avance y progreso para nosotros.

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

El tiempo, el manejo de BlueJ y la licencia de Astah, ya nombramos anteriormente los problemas con los horarios para realizar este desarrollo, pero además de eso, el manejo de BlueJ es un poco tedioso ya que es necesario realizar cada acción con muchos mas pasos de lo acostumbrado y, eso en general, presenta incomodidad, aparte de eso, teníamos la licencia de Astah vencida y casi no podemos arreglarlo

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

Coordinar lo mejor que pudimos nuestro tiempo para generar un buen progreso.

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

- www.chatgpt.com
- BlueJ Documentation
- Drives Moodle Escuela Colombiana de Ingenieria