

## **Proceso del proyecto**

### ¿Qué cosas salieron bien y qué cosas salieron mal?

En general durante todo el proyecto las cosas que salieron mal fueron por elementos externos como por el uso de las librerías de JFreeChart que a la hora de introducirlos al proyecto generaron un error con la aplicación y cosas que en un principio funcionaban dejaron de funcionar y el encontrar la forma de poder incorporar esta Librería en el proyecto sin afectar lo anteriormente hecho, una causa del problema se pudo ser gracias a las diferentes versiones de java y a los distintos sistemas operativos de los computadores debido a que estos pueden entrar en conflicto, ya que no son compatibles, un ejemplo de esto puede ser usar una versión muy vieja de java que no va a poder correr una librería muy nueva, pues no está diseñado para esa versión del programa. Por otro lado, no se puede decir que salió todo en el proyecto en su totalidad bien, sin embargo, el poder realizar los cambios especificados en el proyecto 3 con gran facilidad se dio gracias a que el código era fácil extenderlo y esto se ocasionó gracias al diseño y planeación que se realizó al inicio del proyecto además de que se especificaron con claridad los roles de cada una de las clases permitiendo que a la hora de realizar un cambio este no afectara de manera significativa la estructura que ya existía.

### ¿Qué decisiones resultaron acertadas y qué decisiones fueron problemáticas?

La decisión que fue acertada a la hora de hacer el proyecto no solo fue la forma en la que se especificaron los roles de cada clase, sino que también fue una decisión acertada la manera en la que se distribuyó el trabajo, pues permitió que a la hora de realizar el código se pueda mantener una linealidad con la forma del proyecto. Sin embargo, al mismo tiempo esta decisión presento un problema, pues al querer leer y entender el código realizado por el otro compañero puede resultar difícil entender la lógica usada en diferentes partes del código, pues cada uno piensa de manera distinta y aunque se acordara con anterioridad la forma de realizar una parte de la implementación a la hora de hacer lo anteriormente acordado puede que no sea la forma más eficiente o útil para el proyecto y se deba cambiar y esto cree una dificultad a la hora de leer el código del otro.

### ¿Qué tipo de problemas tuvieron durante el desarrollo de los proyectos y a qué se debieron?

Como ya se había mencionado anteriormente, el mayor problema enfrentado en la implementación del proyecto fue el poder entender la lógica utilizada por el otro compañero y poder acoplarse a este. Adicionalmente, al inicio del proyecto se presentó un problema con uno de los compañeros del grupo, ya que no mostró interés en participar en el proyecto, lo cual dificultó las tomas de decisiones y así mismo una complicación con la implementación del código. Además, se presentó un problema con la forma de diseñar el programa por un desconocimiento de la forma más efectiva en el que se puede hacer la aplicación.

### Consejos para proyectos similares

Lo más importante a la hora de hacer un proyecto como este es planear bien el inicio del proyecto y definir cuál es el alcance de este y que se quiere lograr con este, para que a la hora de implementar el código y realizar los cambios especificados sea mucho más sencillo gracias a que se tiene clara la organización de todo el proyecto. Adicionalmente, es de vital importancia planificar bien la división de trabajos debido a que si solo una persona hace la mayoría del código, el resto va a tener que entender código ajeno, lo cual puede dificultar el desarrollo del proyecto y se gaste más tiempo del que se requiere. Es por esta misma razón que se aconseja el que se divida en partes iguales y especificar estándares de calidad para que independientemente de quien implemente el código se siga una linealidad con respecto a lo que se espera llegar como resultado final.