Retrospectiva

1. ¿Qué aspectos del proceso salieron bien?

El acople a la nueva herramienta se hizo de forma tal que no se tuvieron muchos problemas, la documentación de Unity es completa en cuánto a métodos y resulta sencillo implementar las acciones, el manejo de la UI quedó estilizada a nuestro parecer, y consideramos que la curva de aprendizaje al ser muy alta ya que ninguno de los miembros del equipo había usado Unity antes, nos hemos adaptado, aunque no de forma completa pero si al menos para sacar adelante el sprint.

2. ¿Qué aspectos del proceso no salieron muy bien?

Nos faltó un poco de tiempo para lograr terminar una característica, "los ríos", a pesar de ser una característica que está casi totalmente hecha, no pudo ser bien integrada a lo que teníamos. Otro asunto en cuestión al tiempo, es sobre la investigación de las pruebas unitarias en Unity fue un poco difícil puesto que tiene un paquete específico para pruebas y saber utilizarlo involucra un esfuerzo de investigación, y por ende no se pudieron hacer algunas pruebas unitarias utilizando ese paquete para ello, por lo que se utilizaron otros modos de pruebas más comunes. Pero para la siguiente iteración tendremos en cuenta el saber utilizar este paquete y realizar las pruebas con él.

3. ¿Cómo nos comprometemos a mejorar en la próxima iteración?

Para la siguiente, con ya Unity más controlado, se tratarán de sacar todas las características adelante, tomar en cuenta las sugerencias de Álvaro para empezar con los personajes como tal y tratar de organizar el tiempo en trabajo de equipo más ordenadamente. .

4. Horas trabajadas y productividad individual:

Carnet	Nombre	Horas	Productividad (010)
B21684	Michelle Cersosimo	45	10
B25528	Paolo Rimolo	45	8
B16844	David Vargas	49	10
B16744	Carolina Valerio	41	10
B06279	María del Mar Taborda	42	8
B06882	Juan José Villalobos	21	7
B03322	Andrés Jiménez	26	8
	Todos(Reunión con Álvaro y la Planeación del lunes)	14	~
	Total de horas trabajadas:	283	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX