**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.

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

Nos faltó un poco de tiempo para lograr terminar una característica, “los ríos”, a pesar de estar casi totalmente hecha, no pudo ser bien integrada a lo que teníamos. Otro asunto en cuestión al tiempo, la investigación de las pruebas unitarias en Unity fue un poco difícil y por ende no se pudieron hacer todas o la mayoría de las pruebas unitarias.

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

Para la siguiente, con ya Unity un poco 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 (0..10)** |
| B21684 | Michelle Cersosimo | 44 | 9 |
| B25528 | Paolo Rimolo | 45 |  |
| B16844 | David Vargas | 55 | 10 |
| B16744 | Carolina Valerio | 41 | 10 |
| B06279 | María del Mar Taborda | 38 |  |
| B06882 | Juan José Villalobos | 17 |  |
| B03322 | Andrés Jiménez | 26 |  |
|  | **Total de horas trabajadas:** | 266 | XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX |