**RETROSPECTIVA – CICLO 1**

* **EDUARD ARIAS**
* **JUAN DÍAZ**

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

Los mini-ciclos escogidos fueron uno por cada caso de uso, ya que es (principalmente) una función bien definida que debe cumplir el simulador.

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

Los mini-ciclos de lluvia todavía no cumplen completamente las funcionalidades: flata la colisión con las trampas y los agujeros de las mismas.

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

Eduard: 12 horas.

Juan: horas.

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

Lograr trabajar con las herramientas de dibujo de Java y aprender a optimizar nuestro trabajo usando repositorios de trabajo. Cabe mencionar que el progreso al abstraer información mejoró bastante.

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

La tarea de mostrar al usuario una figura que representara las trampas, debido a que no había una implementación en el proyecto shapes que pudieramos usar para “rotar” figuras y cumplir con el cometido. Para suplementar esa deficiencia decidimos representar las trampas como líneas 2D en el canvas, pero aprender a manipularlas y dibujarlas fue una tarea complicada.

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

Pudimos comunicar nuestras ideas de manera eficiente para realizar el trabajo de equipo. Esperamos que la optimización de tiempo al realizar esta tarea aumente.

1. Considerando las prácticas XP del laboratorio. ¿cuál fue la más útil? ¿por qué?

La práctica que más resultó útil fue la de **The project is divided into**[iterations](http://www.extremeprogramming.org/rules/iterative.html)**, ya que al ser el inicio del proyecto consideramos que la tarea de hacer un buen diseño merecía la pena desde el inicio.**