

Retrospectiva

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

1. Mission (Aquí creamos la matriz inicial de la bodega y del plan de robo para poder crear todo el juego)
2. store,store,copy(Almacenamos las cajas para poder actualizar la matriz de la bodega)
3. steal,steal,return,arrange, stolen(Aquí se roban las cajas y se devuelve el valor de las cajas robadas y en caso de tener que devolver la caja se puede realizar ya que ya contamos con los métodos anteriores.)
4. warehouse,layout,makeVisible,makeInvisible,finish,ok(Este muestra la visibilidad de las figuras de las cámaras, sus matrices y es la terminación del juego).

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

Se realizaron todos los métodos menos el método store(crate) ya que no se logro entender la función de ese método, sin embargo, los demás métodos se realizaron y funcionan correctamente, y cuentan con su debida documentación.

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

Invertimos 20 horas y media.

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

Lograr implementar todos los métodos porque no entendíamos al inicio el funcionamiento del juego, una vez entendida la lógica del juego logramos implementarlo todo mostrando sus figuras y matrices.

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

La mayor dificultad que se nos presento fue entender la lógica del juego, entender como funcionaba cada cámara, para resolverlo buscamos videos en youtube, investigamos en internet y recurrimos a nuestra docente para lograr aclarar las dudas.

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

Lo bueno que hicimos como equipo fue que alternamos roles para la elaboración del proyecto, escuchamos las opiniones, discutimos las ideas y nos ayudamos mutuamente.

Nos comprometemos a preguntar con más tiempo de anterioridad las dudas para tener más tiempo para implementar las soluciones.

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

Programación a par debido a que logramos avanzar mucho más rápido con el proyecto trabajando de este modo y logramos resultados más eficaces.