**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.