

Programación orientada a objetos
División de tareas - Entrega 3 - Grupo 5

El objetivo de esta tercera entrega consistió en crear la interfaz gráfica para el usuario de nuestro Bitmonlandia. Para esto, se nos propuso como objetivo realizar un flujo entendible y detallado en el manual de usuario, orden en los datos solicitados al usuario y una interfaz relativamente simple con la idea de reducir la carga cognitiva del usuario.

Para esta entrega el grupo trabajó en conjunto. Nos reunimos para trabajar y discutir todos los ámbitos de la entrega, por lo que cada participante ayudo en todo. En específico, Verónica Guzmán y Santiago León se enfocaron en el arreglo de las fallas de la entrega 2, es decir, el tema de los resultados en pantalla, aparición de Ents cada 3 meses y reproducción entre bitmons. Por otro lado, Pedro Naretto se enfocó en la construcción de la base del Windows Forms, solucionando los problemas de forma del mapa con las dimensiones que el usuario ingresa. En conjunto, trabajamos en la realización completa del windows forms, dividiendo las clases y forms respectivos para cada acción que queríamos que realizará nuestro programa.

De esta manera, se lograron todos los objetivos propuestos para esta entrega, junto con un adecuado aprendizaje sobre la materia aprendida en clases como clases, constructores, herencia, entre otros.

Nuestro objetivo para la cuarta y última entrega, será corregir todos los detalles de esta entrega 3 que se entregaron en la retroalimentación entregadas de la tercera corrección, a su vez todos los detalles de la aplicación y además realizaremos una presentación la cual mostrará su funcionamiento y desarrollo.