**Informe**

JOAN ALEJANDRO SANDOVAL ESCOBAR

Lo que aprendí en este proyecto fue muchas cosas acerca del motor grafico sfml, el cual al principio fue difícil el aprender el motor gráfico, ya que no entendía muy bien las funciones que tenia el motor gráfico, me tomo mucho tiempo para poder entender ciertas cosas del motor gráfico, eso atrasándome, aprendí sfml, reforcé algunos conocimientos de clases abstractas, el aprender sfml fue algo interesante y me gustaría mejor aprender otras motores gráficos los cuales me faciliten o estén mas enfocados al 3D, lo que no me gusto, fue el poco tiempo dado para hacer el trabajo, también el intentar implementar controlador, vista y modelo en un videojuego, ya que el video juego tiene muchas cosas distintas las cuales para mi parecer es extraño y raro agregarlo a lo anterior dicho, yo me enfoque mas en lo de sfml, Miguel Angel se centró en la lógica del desarrollo del juego, Cristian se encargo las clases necesarias para controler y Plata también se enfoco en la parte grafica de sfml pero también en la parte lógica.

Para mi todos nos merecemos un 5.0 ya que todos nos esforzamos al máximo intentando entender y realizar algo nuevo, algo que no conocíamos, el cual fue un gran reto para todos pero todos nos esforzamos.