**Nombre:** Cristian David Riascos Ramírez

**Informe de Autoevaluación**

**¿Qué problemas tuve al hacer el proyecto?**

Debido a que trabajé en la parte lógica, tuve algunos errores de entendimiento de UML al relacionar clases (que me ayudaron a mejorar el entendimiento a la vez) y errores lógicos que mis compañeros me ayudaron a solucionar.

**¿Qué aprendí?**

Mi concepto de POO, clases y herencia me han quedado bastante más claros en comparación al primer proyecto, de igual forma la construcción de diagramas UML.

**¿Qué me gustó y qué no me gustó?**

Este proyecto me pareció bastante complejo (incluso más que el anterior) y en lo personal, no me gusta el desarrollo de juegos (con la excepción de que desee crearlo y con un tiempo indeterminado) debido a que dicha rama no me interesa siendo sincero, también la inclusión de la parte gráfica es bastante compleja de manejar en consideración al tiempo (aunque se haya extendido). En general y siendo honesto, no me gustó el proyecto, no obstante, me gustó poder reforzar determinados conocimientos que expliqué en el anterior apartado y entender mejor UML.

**¿Qué hizo cada miembro?**

**Joan Sandoval y Juan Fernando Plata:**

Ambos se encargaron principalmente de la parte gráfica mediante SFML. Juan Fernando Plata también diseñó el UML y tuvo bastante influencia en la parte lógica del juego.

**Miguel Ángel Cumbalaza y Cristian David Riascos:**

Se encargaron principalmente de la parte lógica del juego contando los archivos .hpp , cpp y sus determinadas relaciones.

**Nota a mi consideración a cada miembro:**

Joan Alejandro Sandoval:5.0

Miguel Ángel Cumbalaza: 5.0

Juan Fernando Plata: 5.0

Cristian David Riascos:5.0