

Apéndice 3: Evaluación del cliente y del asesor

Evaluación del cliente:

| Aspecto a evaluar | ¿Se ha logrado? | Comentario |
|--|-----------------|---|
| El juego debe tener una interfaz amigable para los usuarios | Sí | |
| Pacman debe moverse adecuadamente | Sí | |
| El mapa debe tener paredes que delimiten el movimiento | Sí | |
| La comida debe desaparecer al ser comida y debe incrementar el puntaje | Sí | |
| Si Pacman toca un fantasma, muere | Sí | Me gusta, y podría haber alguna animación. |
| Si Pacman llega a tener 0 vidas restantes, debe terminar el juego | Sí | |
| El movimiento debe ser relativamente animado para facilitar la visualización | Sí | |
| Los fantasmas deben perseguir a Pacman | Sí | Me gusta el sistema que hace que persigan a Pacman. |
| La supercomida (puntos blancos) debe sumar más puntos que la comida normal | Sí | Sería buena idea la función de poder comer fantasmas. |
| Pacman y los fantasmas deben reaparecer en las posiciones originales tras reiniciarse el juego | Sí | |

Comentarios generales del cliente:

Me ha gustado mucho el producto final. Funciona correctamente y ha llegado al nivel de mis expectativas. Cubre mis necesidades y la de mis alumnos, pues estoy seguro de que les servirá. Se pueden agregar más cosas como música, animación al morir Pacman, y añadir la función de poder comer fantasmas si se come una supercomida. En conclusión, estoy satisfecho con el producto.

Evaluación del asesor:

| Aspecto a evaluar | ¿Se ha logrado? | Comentario |
|--|-----------------|--|
| El juego debe tener una interfaz amigable para los usuarios | 100% | |
| Pacman debe moverse adecuadamente | 100% | Se podría añadir una animación mientras Pacman se mueve. |
| El mapa debe tener paredes que delimiten el movimiento | 100% | |
| La comida debe desaparecer al ser comida y debe incrementar el puntaje | 100% | |
| Si Pacman toca un fantasma, muere | 95% | Se podría añadir una animación de muerte de Pacman. |
| Si Pacman llega a tener 0 vidas restantes, debe terminar el juego | 100% | |
| El movimiento debe ser relativamente animado para facilitar la visualización | 85% | Se puede mejorar la animación con un método de traslación de las imágenes. |
| Los fantasmas deben perseguir a Pacman | 100% | El algoritmo de pathfinding es excelente. |
| La supercomida (puntos blancos) debe sumar más puntos que la comida normal. | 90% | Se puede añadir la función de comer fantasmas. |

| | | |
|--|------|--|
| Pacman y los fantasmas deben reaparecer en las posiciones originales tras reiniciarse el juego | 100% | |
|--|------|--|

Comentarios generales del asesor:

Teniendo en cuenta la complejidad que implica un producto como este, que integra el algoritmo de pathfinding A*, se trata de un buen trabajo. El producto demuestra un buen manejo de Java y cumple las necesidades del cliente de forma adecuada. El código está bien estructurado en clases bien definidas. La utilización de una clase (**Controlador**) como núcleo del código que conecta todo e invoca métodos de las distintas clases es un punto fuerte. Esta interacción entre objetos y clases muestra un uso efectivo de programación y una buena coordinación de las funciones de cada clase.

Para mejoras futuras, se espera que se pueda optimizar la animación para conseguir un movimiento más suave de los personajes del juego. También se puede añadir animaciones para acciones como comer o morir, o la función de comer fantasmas tras obtener una supercomida.