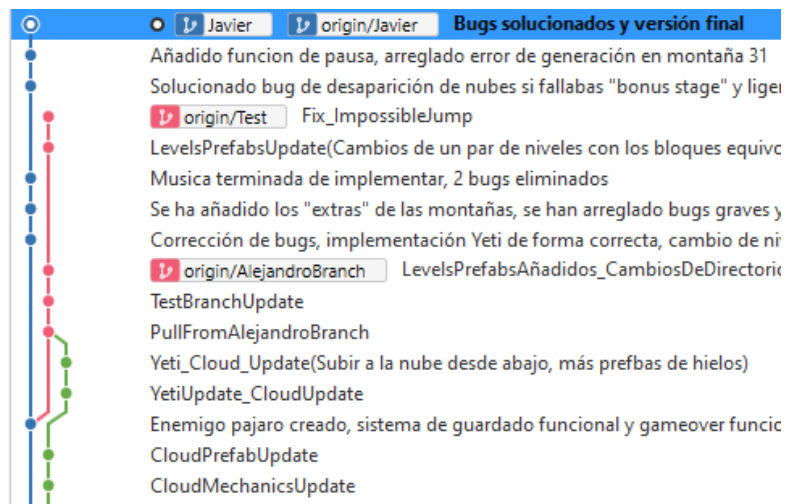
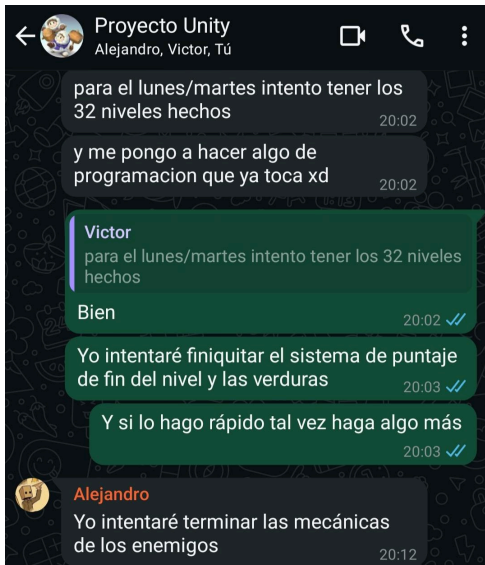


- Resumen general del proyecto
  - En general el proyecto ha quedado bien y con un aspecto muy similar al original, se han tenido que hacer algunos pequeños sacrificios y modificaciones respecto al Ice Climber original por culpa de algunos imprevistos.
  - Estimamos que iríamos un poco justo para hacer todo, aunque creíamos que sería suficiente. Lamentablemente no ha sido así y se ha tenido que hacer algunos sacrificios y ligeros cambios respecto al original. Para implementar lo que queríamos posiblemente tardaríamos 2 semanas más.



- Nuestro equipo cuenta con un total de 3 personas: Javier Sala, Victor Simon y Alejandro Baldeón. Cada uno con un apartado encargado.

Javier: Mecánica de personaje, conexión a Hestia, creación de archivo java y guardado de puntuación, arreglos de bugs, interfaces, diagrama de flujo, UML.

Victor: Creación de prefabs de los 32 niveles.

Alejandro: Mecánica de enemigos, Mecánica de nubes, documentación de GDD, documentación extra.

- Que ha salido bien
  - Las animaciones usadas funcionan correctamente dependiendo del movimiento que se use.
  - Los enemigos cumplen con sus funciones.
  - Creemos que el sistema que hemos utilizado para crear los niveles es un buen tema de diseño, ya que nos permite crearlos rápido y de forma sencilla. También creemos que las teclas utilizadas para jugar el juego son intuitivas y cómodas.

- Que ha salido mal
  - Ha habido problemas respecto a uno de los miembros de nuestro equipo que ha tenido que faltar durante gran parte del desarrollo por diversos problemas de su vida privada. También debido a nuestra inexperiencia en algunos ámbitos hemos tardado más de lo debido en hacer algunas de las cosas que teníamos que crear para el proyecto.
  - Ha habido problemas con la gestión del tiempo debido a que faltaba uno de nuestros compañeros. También hemos tenido ligeros problemas a la hora de compartir nuestro progreso y eso nos ha tomado algo de tiempo.
  - Algunos enemigos como el oso no nos ha llegado el tiempo para implementarlo de la forma adecuada. Tampoco nos ha dado tiempo de implementar los carámbanos que aparecen a veces en los niveles para atacar al jugador. Tampoco nos ha dado tiempo a implementar un modo para dos jugadores, pero lo hemos reemplazado por otro modo de juego. Tampoco se pudo añadir el suelo que mueve al jugador hacia una dirección de forma constante.
- Que se puede mejorar
  - Se podría mejorar la gestión del tiempo y la asistencia en el tiempo de trabajo.
  - Lo mejor que se puede hacer en un equipo es mejorar la comunicación por parte de todos, e intentar hacer cada uno su parte dentro del plazo establecido.
  - Algunas partes del proyecto podrían mejorarse, por ejemplo, las nubes cumplen con su función pero también afecta un poco el movimiento del player cuando este sube desde abajo.
- Lecciones aprendidas
  - Ha sido una experiencia algo estresante debido al tiempo y a los obstáculos que nos hemos ido encontrando. Creemos que el tema organizativo pudo haber sido mucho mejor y creemos que el tema para pasar el progreso pudo haber sido mejor.
  - Hemos aprendido a cooperar entre nosotros y también hemos empezado a aprender a como compartir nuestros progresos, pero aún nos queda mucho por mejorar. También hemos aprendido a crear la documentación necesaria para cuando hagamos proyectos más profesionales.