

Programación orientada a objetos, proyecto 2.

Juan Esteban Acosta López

Pontificia Universidad Javeriana Cali

Facultad de ingeniería y ciencias

Programación orientada a objetos

Mayo 2021

Compañeros:

María del Mar Villaquirán

Fabian Ernesto Ledezma

En cuanto a la experiencia de trabajar con una librería que no conocía fue super ya que siempre hacíamos todo lineal y experimentar algo visual para nuestro futuro puntos extra 8).

### **Proceso:**

Mirar el de Fabian.

### **Distribución:**

Diría que realmente todo el código lo trabajamos de manera conjunta, y que fue muy poco lo que realmente se repartió entre nosotros, también la comunicación y la convivencia fue bastante buena y no tuvimos ningún problema de ese tipo en ningún momento.

Si tuviera que atribuirle algo extra a alguien seria a ItsFabian195 (Fabian Ledezma) ya que se fumaba unos códigos buenísimos y un crack y Marimar también, todos unas máquinas no podría pedir un mejor equipo :D, De resto creo que todo fue hecho por todos.

### **Cosas que me gustaron, que no y diversos aprendizajes:**

lo que mas me gusto del proyecto fue desempolvar mis conocimientos que ya tenia antes, como de Photoshop y Cinema 4D para lograr hacer un juego visualmente bonito :3 para que nos exoneren jijijijijiji, pero ya hablando en cuanto a código nunca se me ha dificultado la verde :D.

lo que no me gusto fue que perdimos como 3 dias en la instalación y ver que usábamos de resto por la sintaxis de la librería ningún problema

En el transcurso del proyecto se practicaron todos los conceptos vistos en clase, el cómo trabajar una interfaz gráfica, y se construyó una linda amistad :3 con los panitas... se les quiere un montón mi gente :D

**AUTOEVALUACION:**

**Juan Acosta López: 5.0** (TOP el q carrea :3)

**María del Mar Villaquiran: 5.0** (JG yi: v)

**Fabian Ernesto Ledezma: 5.0** (MID el que le di la skin de academia de combate)