***RETROSPECTIVA***

El proyecto se organizó en mini-ciclos, abordando diferentes funcionalidades del juego. En cada mini-ciclo, primero se implementó la lógica interna (dominio) y luego se desarrolló la presentación. A continuación, se listan los mini-ciclos:

1. Modo normal : Player vs Player

* Se implementó la lógica para permitir que dos jugadores controlen a sus respectivos pokemones de forma alternada.
* No incluye la selección de ataques especiales
* Luego de hacer pruebas unitarias se desarrolló la interfaz.

1. Modo Normal : Maquina vs maquina

* Se plantea la lógica de cada una de las maquinas.
* La interfaz visual no actualiza la información \*\*

1. Uso de persistencia y manejo de log de errores.

* Se maneja la carga de información para pokemones
* Se maneja el guardado y carga de partidas
* Se maneja el uso de un menú en la interfaz para este proceso

1. Modo supervivencia

* Se desarrolla correctamente

1. Modo Normal : player vs maquina \*\*

***FUENTES***

GeeksforGeeks. (2021a, noviembre 14). *Java.util.Timer Class in Java*. GeeksforGeeks. <https://www.geeksforgeeks.org/java-util-timer-class-java/>

Maldonado, R. (2024, 11 diciembre). Stream.filter() en Java: ¿Qué es y cuándo usarlo? *KeepCoding Bootcamps*. <https://keepcoding.io/blog/que-hace-stream-filter-en-java/>

Caules, C. Á. (2024, 18 diciembre). *Data Transfer Object (DTO) un concepto clave*. Arquitectura Java. <https://www.arquitecturajava.com/data-transfer-object-dto-un-concepto-clave/>

OpenAI. (2025). Actualizar GUI en un juego basado en máquinas sin uso de oyentes por parte del usuario durante la batalla [Interacción con modelo de lenguaje]. ChatGPT. <https://chat.openai.com>

OpenAI. (2025). Uso de list Renderer para manejo de Pokemones [Interacción con modelo de lenguaje]. ChatGPT. <https://chat.openai.com>

Kumar, P. (2022, 3 agosto). *Logger in Java - Java Logging Example*. DigitalOcean. <https://www.digitalocean.com/community/tutorials/logger-in-java-logging-example>

<https://stackoverflow.com/questions/18035156/use-transient-keyword-in-not-serializable-class>