

- Santiago Buitrago

- Cesar González

## RETROSPECTIVA PROYECTO

### 1- ¿Cuáles fueron los mini-ciclos definidos? Justifíquenlos.

- Se realizaron los modelos y pruebas
- Se realizaron las clase "Base" DonkeyPoob, Jugador, Plataforma, Barril, Escalera , Peach, Sorpresa
- Se extendio la clase Jugador para tener una clase JugadorCPU
- Se extendio la clase Plataforma para los otros tipos
- Se extendio la clase Bloque para los otros tipos
- Se extendio la clase Sorpresa para los otros tipos
- Se extendio la clase JugadorCPU para los tipos especificos de CPU
- Se sobreescribiero el metodo act,standing,checkSOColisions para unos bloques especificos
- Se sobreescribieron metodos act y standing para los jugadores y rescatadores especificos
- Se realizo en la parte visual un menu
- Se realizo la funcion de pausar
- Se realizo la funcion de reiniciar
- Se colocaron imagenes
- Se sobreescribieron el metodo reaccione para la plataforma pegante
- Se creo la clase de persitencia junto a sus metodos
- En la parte visual botones para abrir y guardar / importar
- Se añadio la funcionalidad de cambiar el color de jugador y peach y escoger los personajes y diferentes cosas del mapa
- Se agrego el modo de juego Jugador vs PC

### 2- ¿Cuál es el estado actual del Proyecto en términos de mini-ciclos? ¿por qué?

Está incompleto, debido a que no nos percatamos a tiempo sobre el proyecto y comenzamos demasiado tarde, por cuestiones de tiempo no pudimos avanzar más.

### 3- ¿Cuál fue el tiempo total invertido en el laboratorio por cada uno de ustedes? (Horas/Hombre)

60 horas/ Hombre

**4- ¿Cuál consideran fue el mayor logro? ¿Por qué?**

Lograr el multijugador ya que al generar dos jugadores como objetos era complicado hacer que se manejaran independientemente, adicionalmente la inteligencia artificial del jugador de la maquina y lograr una Buena herencia entre las clases de manera que sea extensible

**5- ¿Cuál consideran que fue el mayor problema técnico? ¿Qué hicieron para resolverlo?**

Hacer que funcionara la persistencia ya que siempre nos parecio un tema complicado, y no lograbamos que funcionara, lo solucionamos investigando bastante sobre el funcionamiento correcto y en parte la fisica que conlleva el juego, en cuanto a los barriles y demas

**6- ¿Qué hicieron bien como equipo? ¿Qué se comprometen a hacer para mejorar los resultados?**

Buscar los problemas que encontrábamos en el diseño y en el código, siempre buscar la optimización del juego. Nos comprometemos a trabajar mas en programación a parejas, ya que repartir el trabajo no es la mejor estrategia

**7- Considerando las prácticas XP del laboratorio. ¿cuál fue la más útil? ¿por qué?**

Integracion continua, ya que siempre que se trabajaba en el juego se guardaba sin errores y actualizábamos la versión siempre trabajando sobre la ultima.