



# MIND GAME

## DOCUMENTO MIND GAME

**Autores:** Sosa Ludueña Diego  
Sleiman Mohamad  
Choquevilca Gustavo

**Versión del Documento:** 1.0.0

## Índice

<b>1. Datos Históricos</b>	<b>2</b>
<b>2. Lecciones aprendidas durante la elaboración del práctico y errores cometidos</b>	<b>2</b>
<b>3. Aplicación MindGame</b>	<b>2</b>

### 1. Datos Históricos

A Continuación mostraremos las horas invertidas en de cada miembro en la creación del proyecto, la documentación y toda dedicación que se haya invertido en el proyecto:

Integrante	Investigación de Conceptos Teóricos [hs]	Desarrollo del Proyecto [hs]	Documentación del Proyecto [hs]	Presentación (Diapositivas) [hs]
Sosa Ludueña, Diego	10	72	48	6
Choquevilca, Gustavo	8	12	24	6
Sleiman, Mohamad	*	*	*	*

El símbolo (\*) indica que el miembro del equipo abandonó la materia Ingeniería de Software.

### 2. Lecciones aprendidas durante la elaboración del práctico y errores cometidos

Un aspecto importante que notamos es la importancia de aplicar estrategias de ingeniería de software en un proyecto para facilitar su desarrollo y posibilitar el trabajo en grupo. Se pudo comprender claramente las distintas vistas que proporciona los diagramas UML y lo esencial que son para describir al sistema. Al utilizar patrones de diseño se nos simplificó la codificación en el sentido de aplicar buenas técnicas de software. Un punto importante y que llevo mucho tiempo comprender y generar fue la arquitectura del sistema mediante el patrón de arquitectura MVC, sin embargo a pesar de que nos llevó tiempo comprender pudimos tener una estructura consistente de nuestro código ya que nos permite flexibilidad, independencia entre los componentes y una organización del código. Otro punto importante es el controlador de versiones que pudimos aprender y que nos fue de gran ayuda para tener un código estable y actualizado. En conclusión, haber hecho un proyecto utilizando técnicas de ingeniería de software es muy valioso debido a que ya tenemos una experiencia y a que nos va a servir en el mercado laboral.

### 3. Aplicación MindGame

En este documento se mostrará unas imágenes de la aplicación que realizamos:

Ventana de Logueo:



Ventana de juego:



Ventana de Puntuación:

