

Proyecto 3 DPOO – Documento de reflexion

Thomas Bonnett 2022225550

Guillermo Hernández 202220866

Jaime Esteban Moreno 2022220189

¿Qué cosas salieron bien y qué cosas salieron mal?

Dentro de todo lo que llevamos trabajando en el semestre en este proyecto, la mayoría de las cosas que hicimos nos salieron bien pero siempre teníamos un inconveniente a la hora de planear o ejecutar la tarea. Empezando por las cosas que constantemente poseíamos problemas, una de ellas era planear todo lo que queríamos hacer para después pasarlo a código. Como éramos tres personas en el grupo, cada persona se imaginaba su propia solución al mundo del problema propuesto por el proyecto, entonces a la hora de juntar todas nuestras soluciones, nos quedaba un poco difícil tratar de cuadrar todas las ideas que teníamos porque obviamente teníamos soluciones no muy iguales.

Otra cosa que salió mal fue la planeación del tiempo que le dimos a la ejecución del proyecto. Dando como ejemplo los proyectos 1 y 2, la etapa de planeación y análisis la hacíamos con muchos días de anticipación para poder empezar con la etapa de código, pero en ambos casos nos pasó que terminamos esta primera etapa y ya la segunda de código nos quedábamos cortos de tiempo y no lográbamos acabar totalmente los proyectos. Sentimos que nos faltó más dedicación en el momento de ponernos a echar código para así poder cumplir con cada detalle requerido en el proyecto.

Ya entrando en materia con lo que es Eclipse, no todo nos fue de la mejor manera sabiendo que este era un ambiente nuevo y no sabíamos como manejarlo a la perfección. Al principio de todo, una cosa que salió mal fue durante la instalación, no podíamos adecuar el jdk

correctamente en Eclipse lo cual frustraba mucho pero al fin y al cabo lo pudimos solucionar. Dentro de Eclipse, tampoco sabíamos como poder trabajar todo el equipo en una misma Branch desde Git, como solíamos hacer en VSCode, por esa razón, nos demoramos en empezar a trabajar en el proyecto 1 hasta que al fin logramos utilizar correctamente esta herramienta de GitHub en Eclipse facilitándonos el proceso en la etapa de código.

Por otro lado, no todas las cosas estuvieron mal dentro de nuestro proceso de ejecución de los proyectos. A la hora de programar, nos fluían mucho las ideas y nos repartíamos correctamente todo para tratar de optimizar el tiempo al máximo. Si alguno tenía alguna duda hablábamos por Discord y lo resolvíamos rápidamente, en temas de trabajo en equipo, cooperación y resolución de problemas las cosas siempre nos salían bien. Asimismo, el hecho poder todos descubrir nuevas herramientas mientras desarrollábamos el proyecto como lo puede ser java swing, junit o java2d, nos gustaba mucho poder aprender junto con estas utilidades lo cual nos daba motivación para trabajar con los proyectos.

¿Qué decisiones resultaron acertadas y qué decisiones fueron problemáticas?

Las decisiones que tomamos como grupo que fueron acertadas recaen dentro de nuestro entendimiento del problema. Tener que decidir como implementar cada cosa en código desde un análisis previamente hecho no es tema fácil, por eso cada decisión que tomamos para poder implementarlo estuvo de la mejor manera pensando que teníamos que modificar ese código en el próximo proyecto y no tener que replantear medio proyecto por decisiones que se podían evitar. Una decisión que sentimos que fue clave para la realización de diagramas fue escoger un buen programa para hacerlos. Utilizamos Staruml para la diagramación y nos fue bastante bien ya que es un programa muy flexible el cual dispone de varias herramientas facilitando este proceso.

Otra decisión que fue fundamental para poder seguir con nuestro trabajo fue dividir ordenadamente las secciones en nuestro proyecto dependiendo de lo que estábamos haciendo. Esto ayudó mucho para poder implementar código en los siguientes proyectos porque se nos hacía mucho más fácil poder encontrar cada cosa que necesitábamos optimizando tiempo. Esto también logró darle una mejor visualización a nuestro código y así podíamos encontrar y corregir errores de una manera más fácil.

Al reflexionar sobre el proceso de desarrollo, reconocemos que algunas decisiones tomadas podrían haber complicado el camino hacia el éxito. Una de las áreas en las que identificamos posibles desafíos fue la falta de consideración adecuada de los criterios detallados en las rubricas proporcionadas para cada proyecto. Después de la primera calificación, comprendimos que estos criterios actuaban como una especie de "guía" valiosa, proporcionando pautas claras y específicas sobre lo que se esperaba en cada fase del proyecto.

¿Qué tipo de problemas tuvieron durante el desarrollo de los proyectos y a qué se debieron?

El único tipo de problemas que pensamos que tuvimos fueron temas relacionados a la implementación de código, temas por ejemplo como lo pueden ser de trabajo en equipo o comunicación nunca se nos presentó. Durante el desarrollo de los proyectos, experimentamos problemas más que todo en el proyecto 2 que fue básicamente hacer interfaces. Al ser un tema nuevo, todo este mundo de labels y buttons no se nos hacía del todo fácil, teníamos que buscar todas las formas para poder hacer una box o poner bordes.

Uno de los puntos que nos generó bastante confusión fue la gestión de las posiciones de los objetos en las interfaces gráficas. A pesar de tener un buen entendimiento de conceptos como los paneles Norte, Sur, Este y Oeste, nos topamos con dificultades considerables al intentar ubicar con precisión los elementos en la interfaz. La complejidad de organizar los

componentes visuales nos dejaba perplejos sobre cómo lograr la presentación exacta que teníamos en mente.

La lógica detrás de la distribución y alineación de botones, etiquetas y otros elementos nos resultaba un poco rara, y dar con la combinación adecuada para posicionar todo de manera efectiva era un dolor de cabeza. El proceso de comprender la manera exacta de organizar y alinear estos componentes se volvía una tarea que requería atención y pruebas constantes.

Aunque nos enfrentamos a desafíos considerables, este proceso de aprendizaje nos dejó valiosas lecciones sobre la importancia de una planificación detallada y una comprensión profunda de las características de diseño al trabajar en interfaces gráficas. A fin de cuentas, superar estos obstáculos contribuyó significativamente a nuestro crecimiento y mejora constante en el desarrollo de proyectos de este tamaño.