

Diseño y desarrollo de aplicaciones

Autoevaluación

Miller, Agustín.
Ribas, Ignacio.

En el desarrollo del obligatorio encontramos algunas dificultades que resolvimos en mayor o menor medida dependiendo de la complejidad de cada requerimiento en específico. En general, logramos un prototipo funcional, que cumple la gran mayoría de los requerimientos de acuerdo a lo especificado: hay fallas u oportunidades de mejora en la implementación de algunos requerimientos,

1. En la mesa del jugador:
 - a. Aunque se prohíbe la apuesta a un color con un monto superior a la ronda (si el jugador perdió) el sistema notifica pero muestra igualmente la ficha puesta, como si la apuesta realmente se pusiera.
 - b. Las estadísticas en la parte inferior podrían mejorar, por ejemplo, aplicando redondeos en las ocurrencias o mostrando una cantidad fija de filas.
2. En la mesa del crupier:
 - a. Los modos parcial y simulador funcionan de acuerdo a lo esperado, pero el *dropdown* para elegir el efecto no se actualiza entre ronda y ronda, por lo que hay que seleccionar explícitamente cada efecto en la ronda para asegurarse que el efecto es el que se desea.
3. Como generalidad a nivel de arquitectura y diseño, encontramos que hay oportunidades para mejorar el código, refactorizar y modularizar mejor la implementación. Por ejemplo, aplicando el patrón state a objetos como Mesa o Ronda.

El motivo por el cual no llegamos a implementar completamente lo especificado es, en general, falta de tiempo en la planificación y en la ejecución de ese plan. Con esto, nos referimos a tiempo de diseño y planificación de la arquitectura de la aplicación, que hubiese salvado dificultades luego. En la ejecución, por otro lado, la falta de tiempo llevó a soluciones *ad hoc* donde la calidad del código no es óptima.

Abajo calificamos nuestro trabajo según los criterios para esta evaluación:

CONCEPTO	PTS.	Comentarios
Diagrama conceptual del dominio	1	
Diagrama de diseño	1	
División lógica	4	
Experto	4	
Fachada y arquitectura	2.5	
MVC	4	
Observador y manejo de eventos	5	
Manejo de excepciones	3	
Polimorfismo	6.5	
Autoevaluación	1	

Total: 32 / 40.