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

* Mini-ciclo 1:

Se crearon los diagramas de clases de una visión principal de juego.

Se realizo el boceto inicial de la interfaz.

Crear jugador

Crear plataforma

* Mini-ciclo 2:

Se crearon las pantallas iniciales en presentación (JFrame,JDialogs) sin funcionalidades, y no estaban relacionadas con la aplicación.

* Mini-ciclo 3:

Se añadió un jugador (Mario) que solo tenía los movimientos iniciales (avanzar y retroceder).

* Mini-ciclo 4:

Se añadió un tablero solo con las plataformas. Y el movimiento de saltar de jugador.

* Mini-ciclo 5:

Se añadieron las escaleras y la funcionalidad de las plataformas y as escaleras. El jugador las reconoce

* Mini-ciclo 6:

Se creo un barril que bajaba por las plataformas y hacia la colisión con el jugador.

* Mini-ciclo 7:

Se realizaron pruebas unitarias para la comprobación de las funcionalidades.

* Mini-ciclo 7:

Se crearon sorpresas, y los respectivos puntajes y vidas que cambiaban a medida que se desarrollaba el juego.

* Mini-ciclo 8:

Se añadió la selección del personaje, sorpresas y barriles que quería que aparecieran.

* Mini-ciclo 9:

Se añadió el modo de dos jugadores. Y se implemento el lanzamiento de muchos barriles al tiempo (cada 2.5 segundos se lanza uno).

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

* Consideramos que el estado actual del juego es del 80% completado

3. ¿Cuál fue el tiempo total invertido por cada uno de ustedes? (Horas/Hombre)

* Brayan Jimenez 30 horas
* Juan Ramos 30 horas

4. ¿Cuál consideran fue el mayor logro? ¿Por qué?

* Fue el realizar la relación de la aplicación con la presentación para lograr una mejor eficiencia en las funcionalidades y claridad en el código.

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

* La generación de tableros aleatorios, se realizó un replanteamiento de la lógica.

6. ¿Qué hicieron bien como equipo?

* Se realizo un trabajo cambiando el pilotaje de la máquina y compartiendo los diferentes puntos de vista a problemas y así lograr llegar a una solución rápida.

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

* Programación a pares, esta nos enseño a trabajar en equipo y escuchar las ideas del compañero, y entender que así se llega a mejores resultados y de manera rápida.