

Informe autoevaluación – Juan José Fernández Aristizábal

Este informe esta basado en las experiencias que sentí haciendo el código.

Problemas que tuvo al hacer su proyecto:

Cuando empecé a hacer el código, nos estuvimos casi toda la primera semana intentando instalar el allegro5 o allegro4, pero no pudimos instalarlo en ningún compilador, luego nos pusimos a hacerlo en SFML y la verdad creo que nos quedó bastante bien.

Que aprendió:

Aprendí a que es complicado hacer un juego indie, creo que con esto aprendí mas a valorar los juegos indies que hay en el mercado. También aprendí que soy mejor jugándolos que haciéndolos.

Que le gusto:

Me gusto bastante como quedo el resultado, también me gusto el equipo de trabajo y me gusto la librería SFML, y el final del juego que es muy bonito y significativo.

Que no le gusto:

ALLEGRO, y que en SFML no se pudieran poner videos.

Que hizo cada integrante:

Mayormente íbamos haciendo todo juntos, pero yo me concentraba en Hertz y en la clase ventana, Jean Paul empezó haciendo el combate y Cristian empezó con el mapa, pero al final todos terminábamos en la misma clase.

Nota de autoevaluación:

- **Compañeros:** La verdad fue un grupo con el que ya había trabajado antes y en el cual me siento bastante cómodo, unos compañeros bastante funcionales y además con bastantes puntos de vista para diferentes problemas que, aunque en otros temas podrían dar conflictos, programando siempre son soluciones. **Nota:** 5.0
- **Yo:** Bueno creo que aporte bastante en este grupo, yo di lo mejor de mi y quede bastante contento con el resultado obtenido, trabaje de la manera más organizada posible y me preocupaba cada aspecto gráfico y cómodo del juego. **Nota:** 5.0