

Autoevaluación segundo proyecto POO

Juan Francesco García Vargas

Mestra:

Luisa Rincón

Programación Orientada a Objetos

Pontificia Universidad Javeriana Cali

Santiago de Cali

Mayo del 2022

Problemas durante el desarrollo del proyecto:

Durante el desarrollo del proyecto, el primer problema fue el tiempo, pues en si el mismo proyecto resulto bastante largo con respecto al tiempo. Sin embargo, siendo más específico, durante el desarrollo funcional del código del proyecto, diseño y abstracción no hubo muchos inconvenientes. Estos llegaron a la hora de implementar la interfaz grafica, pues el uso de streamlit no era algo con lo que estaba relacionado, y en la api del framework no habian explicaciones muy detalladas, o simplemente no eran faciles de entender.

Lo que aprendí:

Debo afirmar en este apartado, es el que más me gusta, pues no habia vuelto a presentar tantos problemas de programación desde introducción a la programación. Interesante, pues solo fue en este proyecto que tuve tantos errores y fallos en el código o compilación. No obstante, entre más sufrimiento y esfuerzo más aprendizaje. Debo afirmar desarrollar una mucho mejor capacidad en terminos de lógica de programación, uso de interfaces graficas, bases de datos con pandas en python e incluso mejor manejo de la terminal de windows (No tan buena como linux, pero es ya un avance).

Así que sufrí bastante pero aprendí también bastante, un punto de equilibrio.

Que me gusto:

Del trabajo me gusto mucho que se sale como tal de la tematica del curso, buscando innovar de cierta manera. POO se convirtió en ingenieria de software poco a poco, y en este proyecto se utlizo mucho de ello, como tal, del desarrollo de software, abstracción del problema, diseño, códificación, pruebas,...

Esto fue algo que me gusto bastante, solo que fue complicado en un principio, pues fue algo brusco el cambio de un lenguaje de programación a otro en medio del curso, aunque, esto es algo que también aporta indirectamente al campo laboral, o al menos como lo entiendo, pues en el mundo laboral de un ingeniero de sistemas, el cambio de lenguajes y de IDE's es algo común.

Que no le gusto:

Diria que en realidad mi unico disgusto con este proyecto se divide en dos, en primer lugar, el cambio de un lenguaje a otro en mitad del curso, fue algo que pego duro. Y dos, el uso de streamlit, pues al no conocer nada y basandose solo en la documentación, fue dificil.

Que hizo mi compañero y cual seria su nota:

Juan Jose hizo mucho en realidad, fue el más inquieto, aunque en la parte funcional hice más presencia, en la parte de la interfaz grafica fue Juan Jose quien me aportó más, pues sabia más sobre el uso de streamlit. Los dos aportamos de igual manera al trabajo y desarrollamos todo en equipo, razón por la que considero que mi nota sea de 4.5 y la de Juan Jose sea de 5.0