



Universidad de  
**los Andes**



**FACULTAD  
DE INGENIERÍA  
Y CIENCIAS  
APLICADAS**

## **Entrega N°3:**

# **Bitmonlandia**

**Integrantes:** Leonardo Huilitraro Quezada  
Katherine Jara Carrasco  
Valeria Rosales Bazalar

**Curso:** Programación Orientada a Objetos

**Carrera:** Ingeniería civil

**Profesores:** Nicolás Gómez

**Grupo:** 2

**Fecha de entrega:** Viernes 31 de Mayo del 2019

# División de tareas

---

Para la entrega 3 fue complejo la división de tareas, dado que para la mejor comprensión de código se necesitaban más comentarios o que se estuviese programando en conjunto. Por lo que los encargados de la programación en Windows form fueron Leonardo Huilitraro y Katherine Jara, quienes iban modificando lo de la entrega 2. Agregando o quitando atributos, métodos, clases las veces que fuese necesario. La encargada de modificar la documentación fue Katherine Jara.

El aporte de Valeria Rosales fue escaso o nulo, se le pidió la creación de la documentación, pero estas eran deficientes para el nivel esperado de trabajo.

Lo que no se cumplió al 100% , según nuestro criterio fue:

- El programa en sí, ya que la interacción entre programa y usuario era nula prácticamente, se creaba el mapa de un tamaño definido, terreno al azar y cantidad de bitmons al azar. El usuario solo apretaba un botón de mes siguiente. El botón configuración inicial será mejorado para la entrega 4. Puede que el programa tenga algunos bugs, pero compila.
- La división de tareas, ya que no todos trabajamos de manera equitativa.