1. ¿Cuáles fueron los mini-ciclos definidos? Justifícalos.  
   Los mini ciclos definidos hasta el momento son los siguientes:  
   - buildRoom  
   - displaySculture  
   - arriveGuardian  
   - moveguardian  
   - alarm  
   - scutureLocation  
   - guardLocation  
   - makeVisible  
   - makeInvisible  
   - final  
   - romos

-steal

-sculpturepresent

-roomsOnAlert

2. ¿Cuál es el estado actual del proyecto en términos de mini-ciclos? ¿por qué?  
En este momento en términos de miniciclos se encuentra incompleto. Sin embargo,  
esto es debido a que tuvimos que hacer ajustes para que el código tuviera menos  
acoplamiento, según la sugerencia del profesor.  
3. ¿Cuál fue el tiempo total invertido por cada uno de ustedes? (Horas/Hombre)  
Andres felipe Montes 22 Horas  
Juan Pablo Fernandez 22 Horas  
4. ¿Cuál consideran fue el mayor logro? ¿Por qué?  
Honestamente considerando el trabajo que hicimos anteriormente creo que nuestro  
mayor logro fue el hecho de hacer código extensible para que en un futuro una pequeña modificación a la funcionalidad no afecte de gran manera el Código, aparte de eso seguimos los lineamientos de diseño establecidos en el curso y se entregan los respectivos diagramas de secuencia y clases para el Código entregado a continuación.  
5. ¿Cuál consideran que fue el mayor problema técnico? ¿Qué hicieron para resolverlo?  
Al momento de reducir el acoplamiento en el código fue difícil pensar la abstracción  
de todos los objetos que componen la simulación. Por lo que también nos costó  
mucho el poder desacoplar todo para que funcionara de la manera que lo hacía antes  
de generar ese cambio.  
6. ¿Qué hicieron bien como equipo? ¿Qué se comprometen a hacer para mejorar los  
resultados?  
Afortunadamente siento que nosotros como equipo funcionamos bastante bien ya que  
entendemos de cómo piensa el uno al otro por lo que casi nunca tuvimos alguna  
diferencia en cómo queríamos diseñar y/o codificar algún método o clase, por lo que  
en general fue muy dinámico el trabajo entre los dos. Sin embargo, sentimos que a  
veces cuando tenemos algún problema nos enfrascamos en él por mucho tiempo e  
intentamos aprovechar ese tiempo de alguna otra manera para resolver algún otro  
problema y después con la cabeza un poco más despejada volver a abarcar ese  
problema viéndolo con otra perspectiva.

7. Considerando las prácticas XP incluídas en los laboratorios. ¿Cuál fue la más útil?  
¿por qué?  
Aparte de las primeras 3 semanas no tuvimos ninguna otra prácticas xp por lo que  
seguiré diciendo que la mejor fue la primera ya que nos abrió a la posibilidad y el  
cambio de mentalidad al programar en parejas. Y tras el transcurso de estas semanas  
hemos visto cómo eso nos ha ayudado a reducir de manera considerable el tiempo en  
el diseño y codificación del proyecto.