# Informe de Autoevaluación

Grupo 4

Hernandez Garcia, Mario (Estudiante)

## Índice

1. Introducción

2. Contribuciones

2.1 Adomas

2.2 Adam

2.3 Esteban

2.4 Mario

3. Fortalezas y debilidades

4. Conclusión

## 1. Introducción

Este es el segundo entregable del proyecto grupal de informática. En este informe, proporcionaré un análisis autorreflexivo sobre las tareas que realicé, aquellas que no realicé y los aspectos que podrían haber salido mejor.

## 2. Contribuciones

### 2.1 Personal

Poco después de que se asignaran los grupos, tomé la iniciativa de crear un grupo de chat con mis compañeros para establecer un primer punto de contacto entre nosotros. Allí, propuse el uso de control de versiones para facilitar la colaboración de manera transparente y eficiente. Dado mi conocimiento previo sobre Git y GitHub, realicé una sesión de orientación para mis compañeros. Posteriormente, creé un repositorio privado e invité a los demás como colaboradores.

Una semana después, organicé una sesión de lluvia de ideas para discutir posibles ideas de juegos. Como la mayoría de mis compañeros tenían poca o ninguna experiencia en juegos, tuve que liderar la presentación de diferentes estilos de juego y mostrar ejemplos en vivo. Tras la selección de las mejores ideas, comencé a trabajar en arte en píxeles para el personaje principal.

En cuanto al código, investigué sobre la biblioteca LibGDX y creé la base del proyecto usando su herramienta oficial de configuración. Además, implementé la primera versión de las clases Player, Game y Screen, y compartí con mis compañeros material útil sobre LibGDX.

Para el primer entregable, organicé una reunión para discutir la asignación de tareas. Me encargué del Diagrama de Red de Actividades, los Principios de Diseño del Juego, las Reglas del Juego, los Requisitos de Software, las Pruebas de Aceptación y la Historia. También estructuré el documento en LaTeX y brindé comentarios en otras secciones cuando fue necesario.

### 2.2 Contribución de los compañeros

Tuvimos reuniones periódicas para discutir el progreso del grupo. Todos contribuyeron con ideas valiosas durante la fase de selección. A continuación, describo las aportaciones de cada miembro.

#### 2.2.1 Adomas

Desde el inicio, mostró gran motivación. Aunque no tenía mucha experiencia en juegos, se mostró abierto a aprender. En cuanto al código, enfrentó dificultades con la configuración de su entorno de desarrollo en IntelliJ, por lo que aún no pudo contribuir mucho en esta área. Sin embargo, ayudó significativamente con el primer entregable, escribiendo la introducción y colaborando en el estilo del documento en LaTeX.

#### 2.2.2 Adam

Era el único otro miembro del equipo con experiencia previa en juegos, lo que le permitió aportar ideas valiosas sobre posibles características del juego. Siempre completó sus tareas a tiempo. Sin embargo, no ha contribuido con código hasta el momento. Para el primer entregable, se encargó de la sección sobre las etapas y características del juego.

#### 2.2.3 Esteban

Demostró un gran compromiso con las reuniones del grupo y siempre estuvo dispuesto a ayudar. Aunque comenzó a investigar sobre LibGDX, aún no ha realizado contribuciones concretas al código. En el primer entregable, se encargó del Diagrama de Gantt y el Plan del Proyecto. Sin embargo, no respetó los plazos acordados y terminó su tarea justo antes de la fecha de entrega, lo que complicó la organización del equipo.

## 3. Fortalezas y Debilidades

Durante el primer trimestre, identifiqué varias fortalezas y debilidades del trabajo en equipo. Una de las mayores ventajas fue la motivación del grupo. Desde el principio, todos estuvieron dispuestos a aportar ideas y criticar constructivamente, lo que hizo que el ambiente de trabajo fuera eficiente y seguro.

Por otro lado, uno de los problemas principales fue la falta de cumplimiento de los plazos por parte de algunos miembros. Como no contábamos con la versión premium de Overleaf, solo dos personas podían editar el documento a la vez, lo que significaba que algunos tenían que esperar a que otros terminaran para poder actualizar el PDF.

Otro desafío importante fue la comunicación. En algunas ocasiones, ciertos mensajes fueron malinterpretados, lo que causó confusión en la organización del trabajo. Aprendí que es crucial ser lo más claro posible en la redacción de mensajes, especialmente en un equipo con distintos niveles de experiencia y formas de comunicación.

## 4. Conclusión

En conclusión, este proyecto no solo me ha permitido aprender sobre el uso de la biblioteca LibGDX y la creación de Diagramas de Red de Actividades, sino también sobre la importancia del trabajo en equipo y la gestión del tiempo.

Si pudiera hacer algo diferente, planificaría con más anticipación los posibles problemas y establecería plazos internos más estrictos para garantizar que las tareas se completen con margen suficiente. Además, prestaría más atención a la comunicación dentro del grupo, asegurándome de que todos comprendan correctamente los mensajes y las decisiones tomadas.