PROYECTO INTEGRADOR

DE A.E.D. II

Nombre del proyecto: *“Aprendo a sumar y restar en el mundo de las mates”*

Participantes:

•Mur, Mauro Darío. -

•Romero Lencinas, Santiago Joaquín. -

•Verdichio, Nicolás Mauricio. -

Comisión: Turno Noche. -

*Conclusiones*

* Manejo y Administración del Equipo:

Como primera medida nos reunimos por medio de la aplicación WhatsApp, a partir de allí, designamos un día, que sería por medio de la plataforma Meet, en base a esto nos presentamos, observamos los temas y decidimos elegir “Aprender a sumar y restar”, luego designamos roles y labores que tendría cada integrante a lo largo del proyecto, los cuales estos mismos serian rotativos, y llegamos a un convenio donde el punto de reunión seria Meet para el trabajo en equipo, WhatsApp para consultas y soluciones rápidas. Las reuniones en la plataforma, fueron los días lunes, miércoles y jueves, permitiéndose, la realización de los códigos y el informe.

* Manejo en Trello y sus dificultades:

El manejo de Trello, al principio fue complejo, por la falta de experiencia en el mismo, ya que ninguno de nuestros integrantes lo había ocupado, sumado a que la mayoría de nosotros, no estaba acostumbrado a manejar una agenda de rutinas, exceptuando Nicolás Verdichio, lo cual permitió como grupo que avancemos y manejáramos mejor Trello, de esta forma si realizábamos un trabajo en equipo, también lo hablado en una reunión, debería estar WhatsApp y Trello, de esta forma teníamos una copia de seguridad, de las dudas y de los avances, aún hay dificultades, pero seguimos mejorando.

* Programación de A Pares:

En cuanto a la Programación de a pares, consideramos que fue correcta, porque nos permitió debatir ideas, aprender unos de otros, y llegar a la conclusión más acertada, de forma más sencilla y rápida, para seguir con el proyecto.

* Inconvenientes y Ventajas en el Programa:

Tuvimos algunos inconvenientes en el planteamiento del programa, debido a la falta de conocimiento al momento de decidir que datos serian agregados por el usuario y que datos no.

La ventaja fue que decidimos rápido el tipo de estructura que usaríamos, cuya estructura estática fue una cola, sumado a que en la etapa de codificación también, se hizo relativamente simple ya que teníamos, otros códigos de esta misma estructura para poder guiarnos y permitir el avance de proyecto.

* Puntos Positivos y Aprendizaje:

Con esta parte del proyecto, nos permitió aprender hacer códigos con ideas planteados por nosotros, lo cual genero mucha libertad y la personalización de estos mismos, dando paso a una idea como lo fue un Bot el cual le guiaría al usuario a lo largo de todo el programa, por otra parte, seguir relacionándonos más con archivos, y con estructuras estáticas como lo es cola (tema dado este año).

* A mejorar En Siguientes Etapas:

A nivel autocritica, consideramos que debemos mejorar en la carga de datos para la plataforma Trello y en cuanto codificación de los códigos por ejemplo en la diversidad de métodos al momento de resolución de un problema.

La etapa con mayor dificultad, fue la codificación en sí, el poder hacer que todos los datos sean cargados y leídos de la forma necesaria, fue una tarea que demando bastante tiempo. Ya que debimos aprender anteriormente el tipo de estructura a ocupar, es decir debimos estudiar todos los tipos de estructuras estáticas (listas, colas, pilas), luego decidir optar por una de ellas y la resolución en base a esta estructura.