**RETROSPECTIVA ENTREGA 2**

1. ¿Cuáles fueron los mini-ciclos definidos? Justifíquenlos.

Primero el diseño del bosquejo del juego, luego implementamos el juego en si, después le añadimos la funcionalidad de los diferentes tableros, después las dificultades contra la maquina y por ultimo implementamos los tipos de piezas.

1. ¿Cuál es el estado actual del proyecto en términos de mini-ciclos? ¿por qué?

Esta completo en términos de los requisitos de entrega para esta presentación.

1. ¿Cuál fue el tiempo total invertido por cada uno de ustedes? (Horas/Hombre)

(20 horas/Ochoa)

(5 horas/Perilla)

1. ¿Cuál consideran fue el mayor logro? ¿Por qué?

Perilla: Entender el código ya que llegue tarde por el cambio de compañero por lo que cuando llegue mi compañero ya tenia casi todo hecho.

Ochoa: El lograr encontrar un buen diseño que no generara acoplamiento ni problemas de extensibilidad.

1. ¿Cuál consideran que fue el mayor problema técnico? ¿Qué hicieron para resolverlo?

El mayor problema fue el lograr adquirir una habilidad con los diferentes tipos de Layouts para poder representar lo que queríamos en pantalla, pues puede llegar a ser un poco confuso el saber combinarlos para obtener el resultado esperado, para resolverlo tuvimos que investigar mucho en internet (StackOverflow) y tutoriales (Youtube).

1. ¿Qué hicieron bien como equipo? ¿Qué se comprometen a hacer para mejorar los resultados?

Al momento de unirnos supimos dividirnos el trabajo notándose el interés de los 2 para que cuando uniéramos los trabajos pudiéramos tener un buen entregable

1. Considerando las prácticas XP del laboratorio. ¿cuál fue la más útil? ¿por qué?

La simplicidad porque nos ayudo a mantener el código conciso y legible.