**RETROSPECTIVA ENTREGA 3**

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

* Diseño del bosquejo

Para tener una idea clara de como queríamos que se viera la aplicación (Por lo menos inicialmente)

* Diseño del modelo

Para tener claro como queremos implementar y como queremos funcione el juego.

* Implementación menú principal

Ya que definimos el menú principal como la pantalla inicial de nuestro juego pensamos que empezar con este seria lo mejor para tener un punto de entrada al juego desde el comienzo.

* Implementación lógica básica de Tetris

Pensamos que al tener las bases de como funciona tetris seria mas sencillo el extenderlo mas tarde agregando los diferentes tipos de piezas, poderes y tableros.

* Unir la lógica del modelo con la presentación

Teniendo una manera de visualizar el juego podríamos realizar mas pruebas de aceptación mientras que creábamos las pruebas de unidad.

* Implementación lógica de los tipos de tableros

Ya teniendo el juego, creíamos que la extensión mas fácil seria la creación de los diferentes tipos de tableros

* Implementación lógica de tipos de jugadores

Implementamos el jugador principiante del jugador de maquina y generamos la distinción entre jugadores humanos y los jugadores de computadora.

* Implementación lógica de tipos de piezas

Ya teniendo todo lo que nos generaría diferentes tipos de partidas y jugadores implementamos los tipos de piezas para asegurar que las anteriores implementaciones funcionaran de manera correcta sin que las nuevas adiciones interrumpieran con lo anterior.

* Implementación lógica de persistencia relacionada a archivos de texto

Pensamos que la persistencia en la que tuviéramos que hacer uso de archivos de texto seria lo mas complicado de la parte de persistencia por lo que decidimos empezar por ahí.

* Implementación lógica de persistencia relacionada a guardar partidas

Ya teniendo la persistencia de archivos de texto empezamos por el poder guardar partidas, haciendo uso de la interfaz Serializable y archivos .dat

* Implementación de los diferentes poderes

Ya al final lo único que nos falta de la parte de dominio sería los poderes por lo que decidimos empezar a realizarlos y terminar los requisitos relacionados al juego en si.

* Implementación de la interfaz para seleccionar poderes.

Al tener los poderes lo único que falta sería el poder escoger que poderes queremos que aparezcan, por lo que lo implementamos directamente en la capa de presentación.

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

Esta completo en términos de los mini ciclos definidos. Porque trabajamos de manera eficiente durante la semana.

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

(25 horas/Ochoa)

(5 horas/Perilla)

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

El lograr tener un juego que sea bonito gráficamente, además que a nuestro parecer esta muy bien diseñado la parte lógica del proyecto.

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

El mayor problema que tuvimos para esta entrega fue el que tuvimos que refactorizar cierta parte del proyecto ya que con la introducción de los perfiles hay lógica que se tiene que manejar a nivel partida y otra que se maneja a nivel de tablero (jugador) por lo que tuvimos que crear otra clase que fuera intermediaria entre presentación y dominio para algunas cosas por lo que la refactorización se extendió también para la presentación.

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.