**19. Reporte final del proyecto.**

Hoy 24 de Noviembre del 2017 es el día acordado para la entrega final del proyecto ***Tides of Madness*** digital diseñado en 2D, dicho proyecto estuvo a cargo de Guevara Sánchez Oswaldo y Peña Díaz José Alejandro, que fueron los desarrolladores de la adaptación de este juego a versión digital.

El proyecto no logró concluirse al 100%, aunque se llevó un buen avance de acuerdo a lo planeado en el cronograma de actividades, en los últimos días se tuvo contratiempos que nos dificultó el avance del proyecto, además de otros factores como problemas al momento de desarrollar las últimas actividades, como “La administración de turnos” y “El correcto barajeo de las cartas”. Se intentó mitigar los riesgos de estas actividades sin embargo no se logró solucionar a tiempo estos errores.

Aun así el proyecto se entregará hasta donde se logró avanzar, que son los siguientes puntos:

* Se puede ejecutar correctamente.
* Un jugador puede crear una partida.
* Un jugador puede unirse a una partida.
* El juego reparte las cartas a cada jugador
* Existe conexión entre ambos jugadores
* Hay envió de mensajes (cartas, y otras acciones) entre jugadores.