**RETROSPECTIVA**

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

**Miniciclo1:**

Checkers

*Crear el tablero del tamaño deseado*

**Miniciclo2:**

Add

Add

*Insertar fichas de juego (King,men)*

**Miniciclo3:**

MakeVisible

MakeInvisible

*Hacer visible e invisible el tablero creado*

**Miniciclo4:**

Select

Shift

Move

Jump

Remove

Remove

Ok

*Hacer los métodos de juegos y verificar que cada método se haya ejecutado correctamente*

**Miniciclo5:**

Swap

Consult

*Intercambiar tableros de juego y consultar estado del tablero*

**Miniciclo6**:

Finish

*Terminar juego y no ejecutar más métodos*

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

Miniciclo1:

Terminado, se crea el tablero del tamaño adecuado

Miniciclo2:

Terminado, se adicionan las fichas men y King adecuadamente

Miniciclo3:

Medianamente terminado, el tablero se hace invisible y visible pero las fichas aún son visibles.

Miniciclo4:

Incompleto; select complete; shift no implementado, move completo,jump , remove y ok no implementados.

Miniciclo5:

No implementado

Miniciclo6:

Terminado

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

Santiago 20/Lina 20

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

Lograr implementar completamente los primeros mini-ciclos definidos.

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

Aprender a leer y solucionar los errores que iban surgiendo en el lenguaje; saber que hacia cada método exactamente y como implementarlo. Manejo de tiempo y completar miniciclos.

Lo resolvimos consultando, investigando y preguntando.

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

Buena comunicación y compromiso. Manejar y aprovechar mejor el tiempo.

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

Programación a par, porque hubo buena comunicación y se lograron buenos resultados.

**SHAPES: EXTENSIONES**

CIRCLE:

Se cambio el valor fijo de xPosition y yPosition en el constructor para poder adicionar las fichas y se dejó de tal modo que fuera un valor variable.

Adicionamos el método getColor() que nos retorna el color del circulo , lo usamos para identificar por colores las fichas de los dos colores.

Adicionamos el método changePos(int x,inty) para manipular la posición del circulo y lograr moverlo.

TRIANGLE:

Se elimino la clase TRIANGLE ya que no la usamos en ningún momento.

RECTANGLE:

Adicionamos un nuevo constructor para construir dos tableros.

Adicionamos los métodos getPosicionX y getPosicionY para adquirir las coordenadas de los rectángulos en el tablero.