**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*

**Miniciclo 7:**

Move

Read

Write

Save

Recovery

*Hacer nuevos movimientos , leer y escribir un tablero de configuración ; guardar y recuperar una partida del tablero de configuración.*

***Miniciclo 8:***

*Arena*

***Miniciclo 9****:*

*Herencias*

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:

Terminado , se hace visible e invisible el tablero y sus fichas.

Miniciclo4:

Incompleto; solo falta el método ok

Miniciclo5:

Incompleto , falta método ok

Miniciclo6:

Terminado

Miniciclo7:

Terminado

Miniciclo8:

Parcialmente terminado

Miniciclo9:

Faltan fichas

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?**

Modificar cada entrega y hacer el proyecto extendible y los nuevos metodos

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.