Aspectos en cuanto a recomendación por parte del público que jugó y realizó la encuesta.

Encuesta No. 1 (Hans) 🡪 Calificación 4

* Complejo el entendimiento – algo introductorio
* Sonido
* Fondo

ENCUESTA No. 2 (Profesor Andrés Navarro)🡪 Calificación 3.8

* Tiene dificultad desde el inicio
* Sonido
* Mejorar visualización del puntaje
* Desarrollo multiplataforma
* Poner power UPS en las plataformas
* Poner power Down
* Cambiar la cara
* Poner fondo
* Un contador de vidas

ENCUESTA No. 3 (SANTIAGO)🡪 Calificación 4

* Mostrar las reglas al principio
* Mostrar las instrucciones al inicio
* Fondo

ENCUESTA No. 4 (CAMILO)🡪 Calificación 5

* Mas aleatoriedad y trampas
* Power UPS

Encuesta No. 5 (Tatiana) 🡪 Calificación 4

* Explicación inicial
* Distribución de las barras de forma uniforme

Para la toma de decisiones sobre el mejoramiento del juego se tuvo en cuenta la reacción de cada uno de los jugadores frente al juego a través de la observación y una breve explicación en los casos requeridos.

EN CONCLUSION LA PROPUESTA DE MEJORA PARA EL VIDEO JUEGO ES:

* AUMENTAR TAMAÑO DEL PUNTAJE O QUE SEA MAS VISTOSO
* MENU DE INICIO
* MUSICA FONDO
* AUDIO DEL SALTO
* FONDO
* CAMBIO DE LAS CARITAS

LAS QUE PODEMOS PROBAR SIN COMPROMETERNOS

* CONTADOR DE VIDAS
* POWER UPS
* POWER DOWNS

POST MORTEM

**Cierre del proyecto**

En esta etapa del proyecto se logró implementar en un 83% las observaciones de los jugadores encuestados.

**Recapitulación**

Dentro de los problemas presentados fue la poca experiencia del manejo de la herramienta que con las clases se fue superando, a saber:

Aparición de las barras de forma aleatoria

Cambio de la expresión de la pelota en el salto

Manejo de la cámara para situar los objetos

**Lesiones aprendidas**

En todos los casos de diseño de software se entiende que el ensayo y error hace parte del enriquecimiento de las experiencias de aprendizaje de los programadores.

**Aspectos que llevaron al éxito del proyecto**

* El conocimiento adicional por parte de uno de los integrantes del grupo
* La distribución de actividades de acuerdo a las habilidades
* El apoyo en el esclarecimiento de dudas por parte del Docente

**Aspectos que frenaron el proceso**

* Las diversas actividades de los integrantes del grupo
* La no dedicación exclusiva al proyecto
* La instalación en diferentes equipos de cómputo

**Aspectos que se pueden mejorar**

* Mejor comunicación
* Mejor trabajo en equipo