**POOB**

**Mini-ciclos desarrollados**

**Juan Sebastián Frásica & Juan Sebastián Gómez**

Para el juego tuvimos los siguientes mini-ciclos:

Boceto de la interfaz grafica

Diseño inicial de la arquitectura y estructura del proyecto. Especialmente en la capa de aplicación.

Desarrollo básico de la interfaz gráfica en Java.

Código de las clases ArkaPOOB, Jugador, Elemento, Nivel, Bola, Bloque, Plataforma normal.

Modo de un solo jugador.

Sorpresas

Plataforma especial.

Modo de dos jugadores.

Modo de la maquina: primero Mimo, luego Destructor y Curioso

Sonidos del juego

Plataforma pegajosa.

Pruebas de unidad

Persistencia

Manejo de excepciones.

Perfeccionar detalles.

Refactorización para tener mejores herencias y polimorfismo

Implementación del patrón de software: variaciones protegidas.

Corrección de algunas pruebas de unidad.