**Retrospectiva**

**POOB – Proyecto final**

**Juan Sebastian Frásica & Juan Sebastian Gómez**

1. **¿Cómo nos dividimos el desarrollo del proyecto?**

Cada vez que podíamos, nos reuníamos y programábamos a pares.

Frásica se encargó de la parte de Front-end (capa de presentación esencialmente) parte de diseño (diagrama de clases y de secuencia) y de la parte de pruebas.

Gómez se encargó de la parte de Back-end (capa de aplicación esencialmente) y de la parte de persistencia.

Trabajábamos mas que todo de manera independiente, y de manera ocasional nos reuníamos para unir los avances que hacía cada uno.

1. **¿Cuál es el estado actual del proyecto? ¿Por qué?**

Técnicamente está completo, con todos los requisitos que fueron pedidos: funcionales, de extensión y de manejo de excepciones.

Falta la opción de “importar” del juego.

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

Seguir los estándares, ya que cada uno antes programaba a su manera, cosa que hacía muy compleja el momento de unificar lo que hacía cada independientemente.

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

Lograr terminar en tan poco tiempo, y con muy buena calidad el artefacto software solicitado.

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

En algunas ocasiones la disponibilidad de tiempo de alguno de los dos, y también que no expresábamos bien las ideas que teníamos uno al otro.

Lo resolvimos mediante una buena comunicación.

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

Trabajar de manera eficiente, nos comprometemos a mejorar con la dedicación del tiempo.