

## Tabla de Autoevaluación.

Sebastian Licanqueo Caupan

POO ICC490-1

Criterio / Tarea	It. 1	It. 2	It. 3	Observaciones / Mejoras realizadas
Tiempo empleado (mins.)	30 mins			No entendí muy bien como va esta parte, pero en la primera iteración me tomó más o menos unos 30 mins hacer la ventana funcional, componentes añadidos y que el evento del botón funcione correctamente.
Ventana funcional con JFrame y visibilidad	X			En la primera iteración se separó en métodos para cumplir con las buenas prácticas, dejando un método llamado configurar ventana.
Tiempo empleado (mins.)	10 mins			
Componentes añadidos: JTextField, JLabel, JButton	X			Aquí ya dentro de un método llamado inicializar componentes tenemos añadidos los 3 componentes mencionados.
Evento del botón funcionando correctamente	X			El evento del botón está dentro de inicializar componentes, en el que se comprueba su funcionamiento al utilizar la ventana, resultando en que efectivamente da un saludo.
Validación de entrada implementada		X		Dentro del método inicializar componentes, se añadió una validación de entrada para realizar el saludo, asegurando que no se ingrese algo vacío, mostrando por pantalla un cuadro de texto, recordando al usuario ingresar su nombre.
Modularización (métodos o clases separadas)		X		Al ir añadiendo más funcionalidades dentro de inicializar componentes, me vi en la necesidad de separar en diferentes métodos y luego llamarlos dentro de inicializar componentes. Además de que todo el código está bien separado.
Uso de clase auxiliar (ej.		X		Se crea una nueva clase llamada Usuario, que maneja la información de este y genera

Usuario)				el saludo. Por esto en el método de asignar eventos se modifica la lógica del botón saludar, utilizando la nueva clase Usuario para generar el saludo.
Soporte para tecla ENTER		X		Se añade dentro del método asignarEventos, permitiendo que al presionar ENTER, se realice el saludo.
Estilo del código claro y comentado			X	Se corrobora el estilo del código además de comentar en asignarEventos a qué corresponde cada logica. Más allá no se ha añadido más comentarios pues el nombre de los métodos es bastante descriptivo.
Botón limpiar, nueva funcionalidad		X		Se añade el botón de limpiar, teniendo que agregarlo a varios métodos dentro del código, como en crear componentes, configurar Estilos, y en asignarEventos, donde va la lógica del botón.
Reflexión final del estudiante:				La creación del proyecto fue bastante inmersiva, pues al momento de comenzar no estaba muy enfocado, pero con el paso de los avances me fui centrando más y más hasta sentirme muy cómodo realizando el trabajo. Respecto a esto me quedo con lo aprendido, a mantener las buenas prácticas en todo momento, pasar de un solo main a diferentes métodos, que dan un mayor orden y legibilidad al código, además de conocer Swing, para realizar las interfaces gráficas.