**Informe de autoevaluación**

**Nombre:** Sebastian Tobar Quintero

**Problemas al hacer el proyecto:** Tuve bastantes problemas para la instalación de SFML en el IDE CLion, mi compañero logró instalarlo y procedimos a trabajar desde el pc de él para implementar la parte gráfica, pero de nuevo encontramos otro problema debido a que él usa Mac y la librería para la función getch() está soportada únicamente en Windows, la cambiamos por otra llamada curses.h pero daba un error y no logramos solucionarlo. En cuanto a la lógica del videojuego no tuvimos ningún inconveniente mayor, por el contrario, fue tedioso pero relativamente sencillo.

**Qué aprendió:** Aprendí que debo de instalar todos los componentes desde el principio aunque tal vez no los vaya a utilizar para no tener contratiempos, respecto al juego en específico fue interesante programar sin motor gráfico, reforcé los conceptos aprendidos durante todo el curso y me siento ahora más capacitado para realizar proyectos más grandes.

**Qué le gustó:** Me gustó el concepto del proyecto, que no fue solo hacer una aplicación sino también una aplicación interactiva, un videojuego.

**Qué no le gustó:** La poca documentación en la web acerca de cómo implementar SFML con CLion en Windows.

**Que hizo el otro:** Johann estuvo siempre acompañando el desarrollo del proyecto, investigando y realizando pruebas del entorno gráfico en un proyecto aparte, lamentablemente por la diferencia de sistema operativo no logramos hacer la implementación de sus avances en SFML en mi computadora ni de mi código en su proyecto en Mac.

**Nota personal:** 5

**Nota para el compañero:** 4.5

**Justificación de la nota para el compañero:** Aunque se incorporó al proyecto cuando ya estaba en una fase avanzada siempre estuvo pendiente y dispuesto a colaborar, reunirse e intercambiar conocimiento y opiniones al instante, muy comprometido y flexible, más aun teniendo en cuenta la situación actual de su ciudad.