Proyecto-FINAL

Programación orientada a Objetos- Grupo 2

Daniel Alfonso, Brayan Burgos

Escuela Colombiana de Ingeniería Julio Garavito

[daniel.alfonso-b@mail.escuelaing.edu.co](mailto:daniel.alfonso-b@mail.escuelaing.edu.co);

[brayan.burgos@mail.escuelaing.edu.co](mailto:brayan.burgos@mail.escuelaing.edu.co)

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_✦\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

¿Cuáles fueron los mini-ciclos definidos? Justifíquenlos.

Definición:

DISEÑO- SECUENCIA Y CLASES

ciclo 1 {interfaz}

Ciclo 2 {Tablero}

Ciclo 3 {Mario}

Ciclo 4 {Barriles}

Ciclo 5 {Sorpresas}

Ciclo 5 {Maquinas}

2. ¿Cuál es el estado actual del proyecto en términos de mini-ciclos? ¿por qué?

ciclo 1 {interfaz} -> Completo

jugador1, jugador2, instruccciones

Ciclo 2 {Tablero} -> Completo

tablero: plataformas, escaleras, barriles, sorpresas, personajes para jugar, personajes estaticos.

Ciclo 3 {Mario AND Luigi}

Comportamientos de Salto, subir y bajar escalera, colisionar con los objetos, salvar a la princesa.

Ciclo 4 {Barriles}

comportamientos segun el color

Ciclo 5 {Sorpresas}

Comportamientos segun los sorpresas

Ciclo 5 {Maquinas}

Sin implementacion

3. ¿Cuál fue el tiempo total invertido en el proyecto por cada uno de ustedes? (Horas/Hombre)

El tiempo invertido fueron 100 aproximadamente horas por cada uno

4. ¿Cuál consideran fue el mayor logro? ¿Por qué?

El mayor logro para esta entrega fue la implementacion de los dos jugadores,lanzamiento de barriles constante, ademas de poder bajar el acoplamiento en algunos casos, realizacion de pruebas adicionales donde se demuestra lo robusto del proyecto

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

El movimiento del Mario y la implementacion de los dos jugadores tomo bastante tiempo, ademas de la dificultad de serializar.

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

Como equipo siempre escuchamos la opinión del otro y tratamos de llegar a un acuerdo sobre lo acordado. La utilización de la programación en parejas. Nos comprometemos a esforzarnos y seguir con la disciplina que logramos en este proyecto para lograr los objetivos satisfactoriamente

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

Las dos prácticas que conocemos las utilizamos, las iteraciones las utilizamos para dividir en partes más pequeñas los problemas y las más útil fue la programación a pares que ayuda a entenderse y lograr mejores trabajos de calidad en pareja.

Ademas el control de versions con Git HUB ha sido de gran ayuda.