Proyecto-3

Investigación y practica

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:

{Create,add/remove vineYard} -> 3 requisitos

{add/remove trap, make patch punture} -> 4 requisitos

{start/stop rain, rainFalls} -> 3 requisitos

{make Visible, Make Invisible, finish} -> 3 requisitos

{add/remove trap, make patch punture} -> 4 requisitos

{zoom}-> 1 requisito

{vineyards,tarps,rain} -> 3 requisitos

{redo-undo} -> 2 requisitos

{solucionar el problema} -> 1 re quisito

Los mini-ciclos que definimos para el ciclo 1 fueron 4 donde en 3 de ellos dividimos la implementación de cada uno de los métodos planteados, más o menos 4 métodos por ciclo y en el 4to intentamos finiquitar todos los requisitos de usabilidad

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

El estado del proyecto es bueno y casi completo, logramos casi todo lo propuesto unos requisitos de usabilidad no pudimos terminarlos o hacer que funcionaran a la perfección

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

El tiempo invertido fueron 30 horas por cada uno

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

El mayor logro para nosotros es, que cada vez vamos entendiendo más lo que es la programación orientada a objetos y lo logramos aplicar a casos de la vida real como lo puede ser un sistema de riego para cultivos

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

El tiempo de entrega a pesar de haber sido extendido, tuvimos bastante problema con el tiempo que pudimos invertir, además del manejo de la sintaxis del lenguaje que aún no es la mejor para avanzar de manera óptima el proceso del proyecto

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