

# Reflexión

Cristóbal Arroyo - Juan Alegría

*Departamento de Ingeniería de Sistemas y Computación, Universidad de los Andes*

11 de marzo de 2021

## Reflexión sobre el diseño propuesto

A continuación se expone el tipo de cambios que el diseño propuesto soportaría sin mayor problema.

### ◊ Ventajas

- Este diseño permite agregar distintos tipos de edificaciones/casillas sin tener ningún problema.
- También se permite añadir métodos para crear nuevos tipos de edificaciones dentro de las subclases ya existentes.
- Si el juego llegara a cambiar, se podría incluso agregar nuevas grillas, limitaciones a la ciudad, y nuevos factores de interés.

### ◊ Desventajas

- El diseño de casillas podría ser poco eficiente al tener que recorrer todo un arreglo para consultar, eliminar o modificar alguna edificación.
- Para cambiar los presupuestos de un sector hay que rectificar o modificar todos los demás, esto podría ser un poco molesto para el jugador o ocasionar problemas de lógica.

### ◊ Tradeoffs

- El flujo que se diseñó podría hacer consumir demasiados recursos al estar utilizando el método `actualizarEstado()`, y las funciones que conlleva, a cada segundo. Algo que se podría hacer, es que esta función se use con menos frecuencia o en momentos clave, pero se pierde tener los datos siempre actualizados. Aunque esto es lo que hacen la mayoría de juegos cuando guardan partida, y posiblemente sea la opción a tomar.

## Reflexión sobre el proceso de diseño

Durante el proceso se fue armando el diagrama del mundo a medida que se leía la información proporcionada. Muchas veces se recomienda tomar notas antes o hacer un diseño totalmente simplificado, pero la realidad se considera que esto ya es de gustos personales.

Tal vez es cierto que podría ser problemático a la hora de revisar, ya que consume mucho más tiempo la revisión al tener que revisar mucho más contenido por iteración. Otro factor problemático que podría traer esta estrategia es que se tenga que rehacer totalmente un diseño de gran tamaño en problemas mucho más complejos, lo cual es poco eficiente.

En conclusión, depende de la situación y el entorno de trabajo, que experimentar con estos distintos flujos de trabajo que se tienen de un resultado en un tiempo eficiente o no.