

Reflexão da Sprint 1 - Dinâmica 'Continuar, Parar e Começar'

Link do Trello:
<https://trello.com/invite/b/682dc484a72e6be616e9b38f/ATTIa7c857a645f57fb87ee103fe1c0c1e7eCF467227/reflexao-sprint-1-continuar-parar-comecar-metodos-ageis>

Continuar

- Fazer protótipos das telas antes de programar: Começamos pelo protótipo de todas as telas e isso foi ótimo, pois corrigimos erros antes de codificar.
- Focar na experiência do jogador, pensando na imersão: Melhorou bastante a qualidade do design, queremos continuar assim.
- Fazer reuniões toda semana para organizar as tarefas: Esse alinhamento evitou confusões e atrasos.
- Documentar bem tudo, com imagens e explicações: Facilitou muito para revisar e entender as partes do projeto.

Parar

- Começar os protótipos sem ter o fluxo completo: Tivemos que refazer elementos. É melhor definir o fluxo primeiro.
- Deixar os testes de jogabilidade só para o final: Dificultou perceber problemas. Queremos testar antes.
- Decidir tudo só entre poucas pessoas: Gerou desentendimentos e retrabalho. Melhor decidir em grupo.

Começar

- Testar a interface logo nos primeiros protótipos: Assim economizamos tempo e evitamos refazer partes.
- Fazer um guia com as cores, botões e estilos: Para padronizar e deixar tudo mais profissional.
- Usar ferramentas que deixam todo mundo comentar, tipo o Figma: Facilita o feedback.
- Dividir as tarefas em partes menores para entregar mais rápido: Facilita o acompanhamento e a entrega.