

2017

# Enginyeria del Software: Documentació Sprint 5

MEMBRES DEL GRUP ES2017A3: GUILLEM CASASSAS, FRANCISCO WILLIAMS, MARC VALDIVIA, MIRIAM BERMÚDEZ, AINA HERNÁNDEZ, ALEJANDRO ESPINOSA, ALEIX MARQUÈS (CO-SPRINT MASTER) I ALBERT ESPÍN (CO-SPRINT MASTER)

17.12.2017

# Índex

<a href="#">1. Introducció.....</a>	<a href="#">3</a>
<a href="#">2. Sprint Backlog.....</a>	<a href="#">3</a>
<a href="#">3. Burndown Chart.....</a>	<a href="#">4</a>
<a href="#">4. Retrospectiva.....</a>	<a href="#">4</a>

## 1. Introducció

A continuació s'adjunta la documentació de la feina realitzada durant aquest darrer Sprint. S'espera que serveixi per analitzar el rendiment de l'equip i poder trobar punts de millora. Al Backlog es poden veure les tasques que es van planificar per a aquest Sprint. Per a cada tasca s'indica qui l'ha feta i les hores que ha necessitat. En la majoria d'Sprints anteriors s'havia inclòs un apartat d'Sprint Planning que desglossava les subtasques de les tasques més complexes, però en aquest Sprint no s'ha identificat cap tasca de gran complexitat que requereís divisió en subtasques i per tant s'omet la taula d'Sprint Planning. Al Burndown Chart es pot veure com s'ha distribuït l'esforç del grup durant l'Sprint. Finalment, s'adjunten imatges dels resultats aconseguits.

## 2. Sprint Backlog

Aquest Backlog mostra les tasques que s'han dut a terme durant el quart Sprint. S'indica qui l'ha feta i si era de Disseny, de Programació, d'Integració o un Bug. Algunes tasques eren de l'Sprint anterior i d'altres s'han afegit al llarg de l'Sprint. Hi ha gent que ha col·laborat en altres tasques i aquí no apareix perquè si no es faria la llista infinita.

Tasca	Membre assignat	Estat	Temps estimat	Temps real dedicat	Tipus
Fer GithubPage del projecte	Alejandro	Done	7	7	Programació
Coordinar que les tasques base de l'Sprint acabin el Dissabte 16	Aleix	Done	1	1	Gestió
Posar iglú al mòdul de dalt de tot, no al de baix	Francesc	Done	2	2	Programació
Integrar tots els objectes d'atac perquè es puguin usar a l'inventari	Marc	Done	2	3	Integració
Canviar fonts del joc a la font Totem	Aina	Done	1	1	Integració
Restaurar tecles A-D per moure el personatge	Aleix	Done	1	1	Programació
Impedir que els totems disparin durant el menu de pausa i mentre l'inventari esta obert	Aleix	Done	1	1	Programació
Evitar pas de GUI de la pantalla de joc a la pantalla de fi de joc	Aleix	Done	3	1	Programació
Fer que no se senti el so de mort sempre que acaba el joc	Aleix	Done	1	2	Programació
Redactar textos i preparar imatges per a la GithubPage	Albert	Done	2	2	Disseny
Documentació de l'Sprint	Albert	Done	4	3	Gestió
Disseny millorat de la pantalla fi de joc	Guillem	Done	2	2	Disseny
Integració del disseny millorat de la pantalla fi de joc	Aina	Done	2	2	Integració
Fer vídeo de gameplay on surtin totes les pantalles del joc	Aleix	Done	3	2	Gestió
Esborrar branques actives del Github	Tots	Done	1	1	Gestió

Figura 1: Sprint Backlog

### 3. Burndown Chart

Al gràfic es pot veure el Burndown Chart de l'Sprint. L'eix horitzontal representa els dies de l'Sprint, una setmana. L'eix vertical principal (esquerra) representa les hores d'esforç total dedicades a l'Sprint. L'eix vertical secundari (dreta) representa el nombre de tasques pendents. A més a l'eix horitzontal també s'han representat les tasques que s'han completat cada dia. La línia vermella representa la distribució d'esforç ideal.

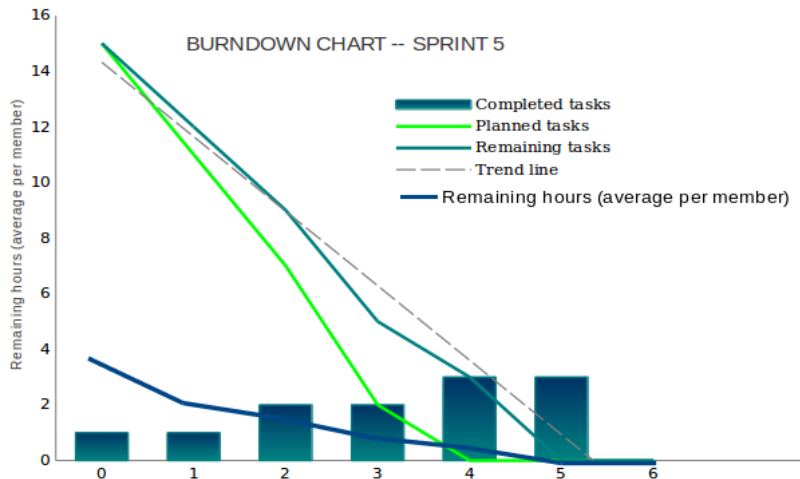


Figura 2: Burndown Chart

### 4. Retrospectiva

Aquesta retrospectiva és diferent de la resta, ja que com aquest és el darrer Sprint del desenvolupament no preveu plans de futur reals per a Sprints posteriors, sinó que es limita a avaluar el desenvolupament que s'ha dut a terme per l'equip fins al moment actual.

En el seu estat actual, el joc és completament jugable i representatiu dels objectius planificats inicialment: s'han completat les tasques previstes del darrer Sprint, centrades sobretot en la correcció d'errors detectats a la review anterior. S'ha acompanyat el joc d'una [pàgina web](#), que descriu les característiques i presenta els elements principals mitjançant continguts audiovisuals com un vídeo de gameplay.