**Sprint 4 Retrospective - MasqueRouge**

Puntos a considerar:

Seguir Haciendo:

-Estimar un 30% para cada US.

-Buena comunicación entre el equipo de desarrolladores

-Subir documentos al repositorio.

-Realizar un Build de la aplicación de manera continua con Netlify.

-Seguir implementando testing funcional con Selenium

Empezar a hacer:

-Implementar tags y pipelines

-Cuantificar pruebas

-Implementar testing automático con Jest

Dejar de Hacer:

-Utilizar días fuera de los pactados en el planning.

Más De:

-Especificación de horas utilizadas por US en Jira.

**Definition of Done:**

1)Caso de Uso Funcionando Correctamente.

2)Caso de Uso testeado, se acepta 1 error severo como máximo y 2 errores estéticos/visuales.

3)Código Comentado.

4)Feature cerrada en git y pusheada.

5)Caso de uso revisado por alguien externo del equipo.

6)En caso de US con subida o bajada de datos probar el request 5 veces y que este funcione correctamente.

7)Realizar todos los tests funcionales en Selenium para comprobar que la aplicación está funcionando correctamente luego de implementar la nueva US.

**Release 1.0 Retrospective**

Cosas que hicimos bien:

-Cumplimiento de las US.

-Estimación.

-Casi todos los sprints cumplimos con lo pactado.

Cosas que no hicimos bien:

- El Testing no fue lo suficientemente temprano

- Faltó más comunicación con el PO para sacarnos dudas sobre algunas US.

- No se pactaron horarios y fechas fijas para las ceremonias Scrum

- No utilización de tags y pipelines.

- A pesar de la utilización de test cases, no se garantizo una cobertura total de las US

**Análisis de la materia**

De las electivas podemos afirmar que es una de las mejores ya que es la que más nos acerca al mercado laboral de hoy en día. El hecho de poder experimentar una simulación de un proceso de desarrollo utilizando Scrum nos da una imagen de lo que vamos a hacer en el futuro y que en otras maneras solo lo vemos de manera teórica.

Creemos que un punto a considerar por la cátedra, es incluir el requisito de estar regular en la materia Ingeniería de Software, para afrontar el cursado de Metodologías Ágiles con los conceptos de Scrum más afianzados.