# **Sprint Review 1:**

* **¿Qué hemos hecho?**

Hemos conseguido implementar todas las historias de usuario que habíamos asignado al primer sprint.

* **Generar Mazo de Fichas:**  
  Se ha creado una clase GeneradorMazo que se encarga de generar un vector de fichas desde un archivo JSON que contiene para cada letra: las veces que aparece y los puntos que vale una ficha con esa letra.  
  Después las introduce en un vector que mezcla aleatoriamente y las pasa al mazo del juego en forma de pila.
* **Ver el tablero:**  
  La clase tablero tiene un toString que cogimos de la práctica 1 de TP porque saca un tablero por pantalla similar al que necesitamos en este proyecto. Ese toString genera una matriz de los toStrings de cada ficha que hay en el tablero y les da el formato de una casilla cuadrada que muestra por pantalla.
* **Colocar Fichas en el Tablero:**  
  Se ha implementado mediante un comando que, al ejecutarse, busca la letra introducida como argumento en un array de fichas que simula el del jugador, y si la encuentra, comprueba si hay una ficha puesta ya en la casilla indicada en el tablero, y si no la hay, la coloca.
* **Quitar Fichas del Tablero:**  
  Se ha implementado mediante un comando cuya ejecución consiste, de momento, en acceder a la casilla que se indica en el comando, y si encuentra una ficha en esa casilla, la quita del tablero. En un futuro este comando debería añadir la ficha que se ha quitado a la mano del jugador que ejecuta el tablero.
* **Saber el número de fichas que quedan por robar:**  
  Se añade al toString del Game el número de fichas que quedan en el mazo, valor que se pide a la clase Mazo.
* **Rellenar Mano:**  
  Se ha implementado mediante una función en el Game que al final de cada turno (ahora mismo el turno acaba al poner una ficha), comprueba cuántas fichas tienes en tu mano, y añade nuevas fichas a la mano procedentes del mazo hasta que tengas 7 fichas.
* **Salir de la Partida:**  
  El controller en cada ciclo del juego, comprueba una variable booleana que indica si la partida ha acabado o no. Esa variable booleana se modifica mediante la ejecución de un comando “Salir de la partida”.