# Sprint Review 3

Consideramos que todo lo que planeamos hacer para este sprint se encuentra implementado y funciona en la mayoría de casos. Como caso a destacar, el único fallo visible que es realmente significativo es que hay un error en la carga de una partida a medias, además de un bug que sucede al quitar un comodín del tablero.

Para el siguiente Sprint deberíamos considerar arreglar estos dos errores.

Tanto la productividad como el esfuerzo del equipo no ha disminuido respecto a sprints anteriores a pesar de las circunstancias en las que nos encontramos y la nueva adaptación a la docencia online.

Además, la carga de trabajo para este sprint ha sido adecuada, pues hemos logrado completar todo el trabajo que habíamos planificado, a excepción de un par de diagramas que quedan por incluir.

Consideramos que todas las historias de usuario se encuentran implementadas en el proyecto en un grado suficiente como para incluirlas en el product backlog.

En cuanto a decisiones de diseño, para mantener encapsulada la información sobre los turnos y las acciones que han sucedido durante ellos y que condicionan lo que puede o no suceder después, hemos cambiado la forma en la que se ejecutan los comandos. Ahora también tienen un método abstracto posible(Turno t) y un metodo perform(Turno t, Game game). El segundo método es común para todos los comandos y consiste en calcular un booleano ejecutando el método “posible” del comando, que comprueba a través del turno si el comando puede o no ejecutarse conforme a lo que ha sucedido anteriormente, y en función de ese booleano llamar al metodo execute de los comandos tal y como estaba en iteraciones anteriores, para finalmente registrar los cambios que ha efectuado la ejecución del comando en el Turno al que pertenece por medio de la ejecución del método addCambios(Turno t).

Por otro lado, se ha decidido implementar el patrón Memento para facilitar el guardado y el cargado de las partidas. Se ha decidido que un Memento es un JSONObject que almacena información del estado del programa, y que estos se crean por medio de una cadena de llamadas que comienza en el AdminTurnos por medio de la llamada al metodo addCambios del comando Guardar