# Sprint Review 5

Durante este sprint no hemos conseguido cumplir todos los objetivos que habíamos planteado. Esto ha sucedido porque, en mitad del sprint nos hemos dado cuenta de que era necesaria una refactorización del código perteneciente a los jugadores controlados por la máquina para hacer el diseño más uniforme y correcto. Debido a esto, no hemos podido avanzar en ciertos aspectos que teníamos planteados ni en ciertas correcciones al modelo que requerían un correcto funcionamiento por parte de todos los jugadores.

Por otro lado, no hemos sido capaces de hacer la refactorización mencionada debido a la complejidad del problema, nuestra incapacidad técnica y al poco tiempo del que disponíamos para hacerla.

Además, se han refactorizado los observadores tal y como se había planteado en el sprint anterior para reducir las implementaciones vacías de las clases observadoras del modelo. (Más explicaciones en el documento Nuevos Observadores del Sprint 5).

También hemos cambiado la forma en la que están hechas las casillas pasando todas las clases que antes heredaban de ‘Casilla’ a ser una sola que calcula los puntos gracias a un atributo que se le pasa en el constructor.

Se ha añadido una ventana que posibilita a los jugadores humanos la compra de ventajas dentro del juego.

Se ha resuelto un problema relativo al uso del MVC que provocaba que las fichas desaparecieran de la mano cuando había varias fichas con la misma letra en la mano y se colocaba una de ellas pasando el id de la ficha que se quiere colocar al comando correspondiente si se ejecuta desde la GUI.

En cuanto a la productividad del equipo, varios miembros han conseguido completar sus tareas, mientras que otros, debido a los problemas ya mencionados, no.

En general, durante este sprint no hemos conseguido añadir casi ningún incremento significativo, ya que hemos necesitado dedicarlo a recuperar la deuda técnica adquirida durante los anteriores.