Sprint Retrospective 6

## Puntos buenos:

* 1. Hemos empezado a usar JUnit para crear pruebas unitarias. Estas pruebas abarcan las clases Tablero, ComandoPasarTurno, ComandoColocarFicha, ComandoInvertirSentido y GeneradorMazo. Con esto conseguimos encontrar fallos en el juego. Además, en el proceso de depuración también hemos encontrado métodos y atributos obsoletos que se han eliminado.
  2. Hemos usado JavaDocs. Esto hace que el código sea más limpio y legible.
  3. Hemos usado la pestaña de Issues de github. Esto nos ha ayudado ya que hemos recibido feedback tanto de los compañeros como del profesor y conseguimos aclarar cuestiones respecto al diseño.
  4. Hemos usado la pestaña de projects de github. Esto nos ha ayudado a que todos los integrantes del equipo conociéramos los trabajos que quedan por hacer y cuales han sido terminados, para poder organizarnos mejor internamente.
  5. Hemos cumplido con los objetivos planteados para este sprint salvo iniciar una nueva partida desde la GUI. Gracias a la comunicación entre los miembros del equipo mediante diversos medios hemos podido corregir una serie de problemas e incorporar nuevas tareas de primera necesidad llevándolas a cabo con éxito antes de la finalización del sprint.

## Puntos a mejorar:

* 1. Tener la documentación actualizada. En este Sprint se ha revisado y actualizado la documentación sobre las reglas del juego.
  2. No crear métodos nuevos en las clases para hacer pruebas unitarias a no ser que sea estrictamente necesario, en cuyo caso se comentará dicho método.
  3. Separar las clases en paquetes para facilitar la visión general sobre el código.

## Puntos malos:

* 1. No hemos cumplido con todos los objetivos del sprint.
  2. Durante la refactorización que hemos hecho en este sprint, no nos ha dado tiempo a adaptar al nuevo modelo algunas funcionalidades como la de guardar/cargar. El proyecto tiene errores, pero se puede jugar.