Sprint Retrospective 7

## Puntos buenos:

* 1. Tenemos pruebas unitarias que cubren más partes del código. Esto nos ayuda a depurar el proyecto y a comprender qué fallos tiene.
  2. Hemos generado la documentación con JavaDoc, así que podemos acceder a esa información sin acceder al código de la aplicación.
  3. 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.
  4. Hemos cumplido con todos los objetivos del sprint.
  5. Hemos sido lo suficientemente organizados y eficientes para poder resolver muchos de los errores que tenía el código.
  6. Hemos sabido resolver una mini-crisis provocada por un merge mal hecho que dejó la rama master completamente inutilizada.
  7. Hemos mantenido un buen nivel de comunicación durante todo el sprint. Esto nos ha permitido solucionar problemas con mayor eficiencia y mantener a todos los integrantes informados de la situación actual en cada momento.
  8. Hemos mejorado la estructura del código agrupando de forma más óptima las clases.

## Puntos a mejorar:

* 1. Somos conscientes de que aún podemos pulir más el diseño del juego, pero no lo hemos hecho por falta de tiempo.
  2. Durante este sprint podríamos haber hecho mejor uso de las issues de GitHub para documentar e informar a todos los miembros del equipo de los bugs que existían y se iban resolviendo a lo largo de todo el sprint. Aún así, hemos sido capaces de mantener un nivel de comunicación suficiente por otras vías.

## Puntos malos:

* 1. No hemos conseguido adelantar tanto trabajo como queríamos de cara a la entrega final.
  2. Hacer merge entre ramas nos ha retrasado mucho durante este sprint, y hemos tenido que continuar el desarrollo empleando otra rama.