Informe de Retrospectiva Final

Durante el desarrollo de este proyecto nos hemos familiarizado con el uso de múltiples tecnologías y recursos como el framework de spring, los mocks utilizados en tests unitarios o el patrón modelo vista controlador entre otros muchos. Y dado que el objetivo principal del proyecto era ese, podríamos decir que ha sido un éxito.

Sin embargo, el camino hasta la compleción del juego Upstream ha sido farragoso, y no han faltado las dificultades durante su desarrollo. Para empezar, había dificultades que conocíamos desde el principio, como nuestra cero familiaridad con las tecnologías que íbamos a emplear, o el hecho de que algunos de nuestros compañeros se han mostrado más ausentes al tener que compaginar vida laboral y estudios. Sin embargo, hemos afrontado estos primeros desafíos con filosofía y tesón.

Al arrancar de verdad el proyecto, es cuando hemos descubierto las dificultades que entrañaba realmente el mismo, y vamos a destacar dos: Las de nivel organizativo y las de nivel técnico.

A nivel organizativo, al principio del proyecto no notamos nada en especial, pero a medida que avanzaba el desarrollo y aumentaba el número de funcionalidades implementadas, se volvió evidente que no estábamos gestionando bien el reparto y asignación de tareas. Esto ha dado lugar a la sobrecarga de trabajo de algunos compañeros por encima de otros, ha deteriorado la eficiencia de nuestras comunicaciones y ha generado un estado de incertidumbre en el grupo ante las preguntas de ¿Qué falta por hacer? Y ¿Hay alguien ya trabajando en esto? Esto se ha debido principalmente a un uso deficiente de las issues de GitHub, cuyo cuidado y organización ha ido dejándose de lado cuanto más avanzaba el juego.

A nivel técnico, sin embargo, y a pesar de tener un grupo bastante competente a nivel informático, las dificultades no han sido menos, y han llegado a dar lugar a algún roce entra compañeros. Ha sido especialmente problemático un problema por el cual, al hacer push a Git, se modificaban algunas mayúsculas y minúsculas de las clases java que provocaban fallos de compilación y que nos hacían perder tiempo cada vez que se comenzaba el desarrollo de un nuevo elemento.

A pesar de estos obstáculos, el equipo ha seguido trabajando de manera animosa y con afán de entregar el mejor proyecto posible, procurando pulir todo lo posible cualquier aspecto significativo del juego, ya fuera visual o de funcionamiento.

A modo de conclusión, creemos que, como equipo, hemos conseguido entregar un proyecto digno de nuestros estándares y hemos sabido afrontar la adversidad y compensar los problemas con tesón y afán de superación. Además creemos que no solo hemos aprendido sobre nuevas tecnologías, sino sobre metodología de trabajo en equipo y sobre como es llevar un proyecto entre varios desarrolladores, contando con los problemas que pueden surgir de ello.