Informe de Retrospectiva Sprint 1

Empezamos a elegir juego muy pronto, pero tuvimos la mala pata de que la encuesta tenía 2 horarios diferentes, así que ya estaban cogidos todos los juegos que queríamos. Afortunadamente, con el permiso del coordinador y de nuestro tutor de proyecto pudimos hacer un juego que ya estaba cogido por otro subgrupo de prácticas de nuestro grupo de teoría.

Algunos defectos es que hicimos el modelo conceptual en una fecha un poco más atrasada de lo deseado, y las historias de usuario todavía con más retraso, aunque hemos sido capaces de tenerlo todo listo para la primera entrega.

También notamos algunas lagunas de conocimiento en Spring Boot, sobre todo en respecto a cómo representar algunas de las tablas de nuestro modelo conceptual que se deben usar de forma temporal en dicha tecnología, así como las relaciones entre todas las entidades.

Lamentablemente, a pesar de que algunos hemos estado leyendo documentación, mientras que otros han optado por un enfoque más práctico, como el flexbox froggy, también nos falta fluidez con HTML, css, JavaScript y React, ya que, aunque nos vamos apañando, no tenemos la habilidad de crear interfaces desde 0 como nos gustaría, y tenemos que copiar y pegar más de lo deseado.

Tareas para el próximo Sprint:

Aprender HTML, css (estructura de la web).

Aprender JavaScript y React (funcionalidad).

Intentar realizar las tareas con más antelación.