Informe de Retrospectiva Sprint 2

Tras lo que ocurrió con nuestra elección de juego en el sprint 1, lo primero que cabe destacar es que en esta ocasión no hemos tenido problemas con fechas/horas límite expiradas o mal consultadas. Por lo tanto este sprint está libre de problemas burocráticos.

Una de las problemáticas de este sprint ha sido la organización del trabajo. Como grupo, se nos ha hecho cuesta arriba el uso y gestión de las issues y su mantenimiento, pudiendo encontrar a lo largo del desarrollo del sprint issues sin asignar correctamente o cuyo estado (To Do, In Progress, Done) no era acertado. Esto, además del evidente descontrol, ha generado más dificultades para los compañeros del grupo que no pueden asistir a clase, dificultándoles la elección de tareas. También respecto a git, nos hemos llevado algún susto a causa de algún commit descuidado, pero por suerte no ha habido grandes perdidas que lamentar.

Otro problema, derivado de esto, ha sido la comunicación algo caótica entre miembros del grupo. Durante el sprint hemos usado WhatsApp principalmente para intercambiar mensajes y actualizaciones de lo que hacíamos o dudas, y eso ha provocado que la comunicación haya sido casi tan desordenada como nuestra organización del trabajo. También hemos hecho uso de llamadas de Discord y hemos creado un servidor para poder intercambiar archivos y hacer reuniones, además de las reuniones presenciales.

A nivel técnico, una de las cosas que echamos en falta en nuestro proyecto es una mejora de la optimización del código del frontend, que se ha visto resentida por nuestra falta de experiencia y conocimientos iniciales. En esta misma tónica, las pruebas unitarias nos han planteado problemas, ya que nos hemos encontrado atascados con test que no funcionaban y para los cuales no encontrábamos solución. Al final hemos conseguido arreglarlos, pero hemos empleado bastante tiempo en ello.

Sin embargo, a pesar de estas dificultades, el equipo se ha mostrado motivado y dispuesto a trabajar y aprender las nuevas tecnologías que se emplean en este proyecto. Así, nuestros conocimientos sobre CSS, HTML, SpringBoot y Java Script ha mejorado sustancialmente, además de introducirnos a la creación y diseño de pruebas unitarias.

A modo de conclusión, este sprint ha sido genuinamente más caótico que el anterior, pero nuestros avances en conocimientos sobre el proyecto y sus tecnologías nos hacen sentir motivados y optimistas de cara al tercer Sprint.

Tareas para el próximo Sprint:

Seguir ahondando en los conocimientos de las nuevas tecnologías que estamos utilizando.

Mejorar la cobertura de nuestros test y su número sustancialmente.

Intentar realizar las tareas con más antelación y mejorar nuestro sistema de reparto y seguimiento de tareas.