

# POSTMORTEM HITO 1

## QUÉ HA FUNCIONADO Y QUÉ NO

Lo que ha ido bien, básicamente, es que todos hemos trabajado (en general) la misma cantidad de tiempo. Es decir, todos hemos tenido durante todo el proceso una tarea clara que realizar. El problema que más ha marcado esta primera parte del desarrollo es que la planificación fue tardía. Empezamos a meter código, a diseñar, a dibujar, etc. sin tener en cuenta el reparto del tiempo y trabajo. Las tareas en PivotalTracker eran, al principio, un poco difusas.

Algo que nos ha interrumpido también durante el proceso es que el diseño general del juego no quedó completamente cerrado antes de empezar a programar, por lo que surgieron problemas durante la implementación de muchas 'features' porque no estaban totalmente definidas.

## QUÉ CAMBIAR PARA IR A MEJOR

1. Terminar de diseñar completamente el juego, para evitar problemas a la hora de la implementación.
2. La comunicación. Para evitar que dos personas estén al mismo tiempo haciendo la misma tarea o lo contrario, que uno no lo esté haciendo porque piensa que el otro está en ello.
3. Dar el último toque a la planificación.
4. Ser más ambiciosos.