

## Sprint Final - Grupo Fracaso

En este ultimo sprint nos hemos dedicado a pulir lo obtenido en los 2 primeros, hemos corregido fallos en el MVC y hemos añadido patrones, asi como corregir algun Factory que no estaba bien.

### MVC

El fallo más grave que teníamos en el MVC consistia en realizar múltiples llamadas a varios métodos públicos que no eran más que una secuencia de pasos, de este modo hemos creado un unico metodo publico que realiza sus correspondientes métodos privados

### Delay Cartas

Tras mucho pelear con el uso de Thread.sleep y wait() conseguimos implementar el delay necesario para poder visualizar las cartas cuando las dos estan volteadas. esto con un timer dentro de la vista que realiza el cambio de imagen cuando pase X milisegundos.

### Patrones

Hemos implementado un State para las cartas ya que estas pueden estar: Volteadas, Sin Voltear o Deshabilitadas.

Hemos implementado un Factory para las cartas ya que existen 6 tipos de ellas: Agua, Fuego, Ojo, Estrella, Hierba y Rayo.

Hemos compartimentado el código de cara a la lectura y que sea más sencillo entender su estructura al compartirlo, creando carpetas separadas para cada Pantalla y/o Patron. Ya que tener 50 clases en un mismo paquete no era muy cómodo para la lectura.

## Reparto Tareas Sprint Final

Tareas	MVC	PATRONES	DELAY	DIAGRAMAS Y DOCUMENTACION
Iker López	90%	70%	100%	40%
Iván Andrés				60%
Nicolas Pasucal				
Abdessamad	10%			
Jon Gete		30%		
Diego Pomares	x	x	x	x
HORAS TOTALES POR	1,5 HORAS	2,5 HORAS	1 HORAS	2 HORAS