

SPRINT 5

REVISIÓN DEL SPRINT

En primer lugar, la funcionalidad de *“Como usuario, me gustaría que se pudiera jugar en red.”* ha sido completada con éxito para el modo GameClassic a falta de determinar si debería implementarse para GameTeams.

La funcionalidad de *“Como usuario, me gustaría que se pudiera jugar contra una inteligencia artificial, así como que ellas jugaran solas.”* ha sido completada en gran medida en su fase Beta. No obstante, precisa refactorización y por ello hemos optado por no incluirla en el código principal en este sprint, ya que dificultaba la funcionalidad del juego en red.

RETROSPECTIVA

More Of

- Mantener a todos los miembros al tanto de los cambios, modificaciones o direcciones que toma el proyecto a lo largo del proyecto.
- Es necesario poner al día los diagramas UML del proyecto.

Keep Doing

- Seguir manejando de forma planificada y eficiente el uso de git y gitHub, aprovechándonos de por ejemplo, la posibilidad de crear ramas.
- Trabajar de forma paralela y asignar una tarea (no siempre la misma para tener una visión global del proyecto) a grupos de entre los miembros del equipo ha agilizado la producción de software.
- Mantener el grado de comunicación entre los miembros del equipo y la periodicidad de la misma.
- Continuar con las reuniones dos días a la semana en los que reservamos un aula de trabajo en grupo para realizar avances del proyecto de forma paralela a los días de clase.
- Seguir asignando suficiente tiempo para la depuración del código.
- Fijar con antelación una reunión para llevar a cabo el Sprint Review.
- Seguir haciendo reuniones de debate sobre cuál es el mejor diseño antes de empezar a programar.
- Seguir haciendo la documentación con un tiempo prudencial antes del final del sprint.

Start Doing

Stop Doing

Less of

- Deberíamos dedicarle algo menos de tiempo al código en favor de la documentación.

PLANIFICACIÓN DEL SIGUIENTE SPRINT

Durante el siguiente Sprint, el equipo de desarrollo concluirá las siguientes tareas de la historia de usuario *“Como usuario quiero que Rolit introduzca características innovadoras pensando en las posibilidades que brinda el multijugador”* del Product Backlog:

- *“Como usuario, me gustaría que se pudiera jugar contra una inteligencia artificial, así como que ellas jugaran solas.”*

Además también realizaremos las tareas de la historia de usuario *“Como usuario, me gustaría que Rolit fuera intuitivo y cómodo de jugar”* del Product Backlog:

- *“Como usuario, me gustaría que hubiese un tutorial para entender bien las normas y excepciones del juego.”*

De cara al código deberíamos terminar todos los TODO, FIXME e “issues”, así como la refactorización del mismo y el tratamiento de las excepciones.

Deberíamos continuar actualizando y mejorando la documentación. Siendo de vital importancia los UML de sprints anteriores y del actual.