
SPRINT 5

17 de abril de 2022 ***

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 la siguiente tarea *Como usuario, me gustaría que se pudiera jugar contra una inteligencia artificial, así como que ellas jugaran solas.* de la historia de usuario *“Como usuario quiero que Rolit introduzca características innovadoras pensando en las posibilidades que brinda el multijugador”* del Product Backlog.

Además también realizaremos la tarea *Como usuario, me gustaría que hubiese un tutorial para entender bien las normas y excepciones del juego.* de la historia de usuario *“Como usuario, me gustaría que Rolit fuera intuitivo y cómodo de jugar”* del Product Backlog.

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.