

# SCRUM

Grupo PMC

5 de mayo de 2022



# SPRINTS

---

# SPRINT 1

## REVISIÓN DEL SPRINT

Respecto a los objetivos esperados del Sprint Backlog, se ha implementado adecuadamente la funcionalidad de “*Como usuario, me gustaría jugar al rolit siguiendo un conjunto mínimo de normas*”. El usuario es capaz de desarrollar con normalidad una partida del juego rolit sin bugs conocidos.

En cuanto a “*Como usuario, me gustaría poder guardar y cargar partida.*”, la funcionalidad se ha implementado correctamente, aunque el método es rudimentario y está obligado a futuras modificaciones para aportarle robustez.

El usuario puede elegir con libertad los nicknames que prefiera para jugar a rolit, luego la funcionalidad “*Como usuario, me gustaría poder poner mi nombre como nickname durante la partida*” está implementada satisfactoriamente.

Al finalizar la partida, se muestra un ranking que permite ver los jugadores y sus puntuaciones, lo que da por satisfecha la funcionalidad “*Como usuario, quiero que al final se muestre un ranking de puntos de la partida*”.

## RETROSPECTIVA

### More Of

- Es necesario que los miembros del equipo adquieran más experiencia con el manejo de Git y GitHub, así como los flujos de trabajo para Sistemas de Control de Versiones Descentralizados.
- Aumentar el grado de comunicación entre los miembros del equipo y la periodicidad de la misma.

### Keep Doing

- 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 a todos los miembros al tanto de los cambios, modificaciones o direcciones que toma el proyecto a lo largo del proyecto.

### Start Doing

- Fijar dos días a la semana en los que podamos reservar un aula de trabajo en grupo para realizar avances del proyecto de forma paralela a los días de clase.
- Construir un flujo de trabajo definido que se adapte bien al formato distribuido de Git y que permita trabajar de forma paralela entre miembros con distintas funcionalidades.

### Stop Doing

- Hacer una planificación deficiente del Sprint en cuanto a definición clara sobre que se va hacer durante el mismo.

### Less of

- Es necesario dedicarle más tiempo al diseño de la práctica que a la programación de la misma porque ahorra tiempo y mejora la calidad de trabajo y del software.

## PLANIFICACIÓN DEL SIGUIENTE SPRINT

Durante el siguiente Sprint, el equipo de desarrollo llevará a cabo las siguientes historias de usuario del Product Backlog:

- *Como usuario, me gustaría que el número de jugadores fuese variable para adaptarse mejor a diferentes grupos de personas.*
- *Como usuario, me gustaría que se pudiesen personalizar los colores con los que jugamos cada uno para hacer más visual el juego.*
- *Como usuario, me gustaría poder salir del juego en cualquier momento.*
- *Como usuario, me gustaría que hubiese distintos tamaños de tablero seleccionables.*

Además, durante este Sprint el trabajo se va a distribuir de la siguiente manera:

- En primer lugar, se dedicará una gran parte del esfuerzo a formar un diseño robusto de la aplicación, para mejorar la calidad del código existente.
- Se solventarán las deudas de código existentes de la versión anterior.
- Una vez hecho el diseño correspondiente, una parte del equipo se dedicará a la modificación del código para adaptarse al nuevo diseño y la otra a generar el código para las nuevas funcionalidades.

## SPRINT 2

### REVISIÓN DEL SPRINT

Respecto a los objetivos esperados del Sprint Backlog, se ha implementado adecuadamente la funcionalidad de “*Como usuario, me gustaría poder guardar y cargar distintas partidas.*”. El usuario es capaz de guardar un instante de una partida en cualquier momento y darle un nombre. Para cargar la partida, hay que introducir el nombre del archivo al seleccionar “cargar partida”.

En cuanto a “*Como usuario, me gustaría poder salir del juego en cualquier momento.*”, se ha introducido al juego un comando exit que permite llevar a cabo esta funcionalidad.

El usuario puede elegir con libertad los nicknames que prefiera para jugar a rolit y su color, así como el número de jugadores, luego las funcionalidades “*Como usuario, me gustaría que el número de jugadores fuese variable para adaptarse mejor a diferentes grupos de personas.*” y “*Como usuario, me gustaría que se pudiesen personalizar los colores con los que jugamos cada uno para hacer más visual el juego.*” están implementadas satisfactoriamente.

Además, al comenzar una partida nueva se le da al usuario la opción de elegir el tamaño del tablero, por lo que la historia de usuario “*Como usuario, me gustaría que hubiese distintos tamaños de tablero seleccionables.*” también ha sido ejecutada.

Paralelamente a la implementación de nuevas historias de usuario, hemos refactorizado gran parte del código para facilitar su desarrollo y manejo de cara a futuros sprints. Los cambios se pueden consultar en el documento *RefactorizacionSprint1* dentro de la carpeta *DocumentosDesarrollo*.

### RETROSPECTIVA

#### More Of

- Es necesario que los miembros del equipo adquieran más experiencia con el manejo de Git y GitHub, así como los flujos de trabajo para Sistemas de Control de Versiones Descentralizados. Se observa una mejora notable con respecto al sprint anterior.
- Reservar más tiempo para la depuración del código.
- Mejorar el flujo de trabajo definido para que se adapte bien al formato distribuido de Git y que permita trabajar de forma paralela entre miembros con distintas funcionalidades.

#### Keep Doing

- 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 a todos los miembros al tanto de los cambios, modificaciones o direcciones que toma el proyecto a lo largo del proyecto.
- 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.

#### Start Doing

- Fijar con antelación una reunión para llevar a cabo el Sprint Review.

#### 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 llevará a cabo las siguientes historias de usuario del Product Backlog:

- *Como usuario, me gustaría que se pudiera guardar repeticiones de partida para poder revisarlas más tarde.*
- *Como usuario, me gustaría que se pudiese jugar a la versión por equipos de Rolit.*
- *Como usuario, me gustaría que se hubiese distintas formas de tableros seleccionables.*

Además, durante este Sprint el trabajo se va a distribuir de la siguiente manera:

- En primer lugar, se discutirá la necesidad de una refactorización de Controller, y se ejecutará en caso de que así se acuerde.
- Se solventarán algunas deudas de código existentes de la versión anterior.
- El equipo se dedicará generar el código para las nuevas funcionalidades. En el tiempo restante se tratará de mejorar algunas características del sprint anterior.

## SPRINT 3

### REVISIÓN DEL SPRINT

En primer lugar, la funcionalidad "*Como usuario, me gustaría que se pudiera guardar repeticiones de partida para poder revisarlas más tarde.*" ha sido implementada exitosamente. Resulta cómodo revisar repeticiones, tal y como se deseaba.

Aparte, el cargado de partidas al inicio de la ejecución es ahora más cómodo y amigable con el usuario. Al seleccionar la opción de cargar partida se muestra una lista con las partidas disponibles para ser cargadas, de forma que el usuario no tiene que conocer el nombre de los ficheros en los que han sido guardadas previamente.

Hemos podido dedicar también una buena parte del esfuerzo de este Sprint a la refactorización de código. Esto ha sido muy útil y lo seguirá siendo a medida que sigamos avanzando con el proyecto, pues nos ha facilitado en gran medida el desarrollo del código, lo ha hecho más entendible y hemos conseguido una mayor modularidad, de manera que implementar cambios ahora es mucho más sencillo.

Por otro lado, la funcionalidad "*Como usuario, me gustaría que hubiese distintas formas de tableros seleccionables.*" también se ha logrado como esperábamos. Ahora hay tres formas para elegir: cuadrado, círculo y rombo. Aparte, para cada una de estas formas hay tres tamaños de tableros: pequeño, mediano y grande.

Finalmente, hay una funcionalidad que no hemos podido implementar en este Sprint, que es la funcionalidad de "*Como usuario, me gustaría que se pudiese jugar a la versión por equipos de Rolit.*". Una causa de esto ha sido que hemos dedicado bastante tiempo de este Sprint a desarrollar UML, por lo que, a pesar de que habría sido posible implementar esta funcionalidad, habría sido a coste de hacerlo con un código menos modular, perdiéndose en parte lo logrado con la refactorización. Por tanto, hemos considerado más conveniente dejar esta funcionalidad de cara al Sprint siguiente, puesto que lo podremos hacer mejor.

### RETROSPECTIVA

#### More Of

- Es necesario que los miembros del equipo adquieran más experiencia con el manejo de Git y GitHub, así como los flujos de trabajo para Sistemas de Control de Versiones Descentralizados. Se observa una mejora notable con respecto al sprint anterior.
- Mejorar el flujo de trabajo definido para que se adapte bien al formato distribuido de Git y que permita trabajar de forma paralela entre miembros con distintas funcionalidades.

#### Keep Doing

- 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 a todos los miembros al tanto de los cambios, modificaciones o direcciones que toma el proyecto a lo largo del proyecto.
- 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.

#### Start Doing

- Fijar con antelación una reunión para llevar a cabo el Sprint Review.
- Mantener más reuniones a lo largo de la semana, independientemente del número de integrantes que puedan asistir.



## **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 llevará a cabo las siguientes historias de usuario del Product Backlog:

- *Como usuario, me gustaría que se pudiese jugar a la versión por equipos de Rolit..*
- *Como usuario, quiero poder jugar a Rolit con una interfaz agradable.*

Además, durante este Sprint el trabajo se va a distribuir de la siguiente manera:

- En primer lugar, se crearán grupos a los que asignarles estas historias de usuario, y otro grupo para desarrollar los tests de JUnit.
- Se trabajará en saldar la deuda de documentación pendiente desde los Sprints anteriores.

## SPRINT 4

### REVISIÓN DEL SPRINT

En primer lugar, la funcionalidad de “*Como usuario, me gustaría poder jugar a la versión de Rolit por equipos*” ha sido completada con éxito. La refactorización completa de la parte de la lógica del juego ha permitido que incluir el resto de modos de juego no modifique en absoluto la distribución de responsabilidades que se ha hecho hasta ahora. La inclusión de los Builders ha posibilitado que la creación de los Game quede completamente al margen del resto de clases, que simplemente manejan una abstracción del tipo Game.

La funcionalidad de “*Como usuario, me gustaría poder jugar a Rolit con una interfaz agradable*” ha sido completada con éxito en su fase Beta. Nos permite depurar y experimentar con esta distribución de componentes hasta tener un diseño sólido para futuras mejoras.

### RETROSPECTIVA

#### More Of

- Es necesario que los miembros del equipo adquieran más experiencia con el manejo de Git y GitHub, así como los flujos de trabajo para Sistemas de Control de Versiones Descentralizados. Se observa una mejora notable con respecto al sprint anterior.
- Es necesario poner al día los diagramas UML del proyecto.

#### Keep Doing

- 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 a todos los miembros al tanto de los cambios, modificaciones o direcciones que toma el proyecto a lo largo del proyecto.
- 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.

#### Start Doing

#### Stop Doing

- Deberíamos dejar de hacer la documentación lo último porque tener archivos de desarrollo facilita que todo el equipo esté al tanto del estado de cierta funcionalidad y lo pueda tener en cuenta en sus diseños.

#### 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 llevará a cabo las siguientes tareas de la historia de usuario “Como usuario, me gustaría que Rolit introduzca características pensando en las posibilidades que brinda el multijugador”:

- *Jugar a Rolit en red.*
- *Jugar a Rolit contra una inteligencia artificial.*

## 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.

## SPRINT 6

### REVISIÓN DEL SPRINT

La funcionalidad de “*Como usuario, me gustaría que se pudiera jugar contra una inteligencia artificial, así como que ellas jugaran solas*” ha sido completada con éxito. Existen 3 niveles de dificultad seleccionables para IA que pueden jugar entre ellas o contra otros jugadores físicos.

La característica “*Como usuario, me gustaría que hubiese un tutorial para entender bien las normas y excepciones del juego*” ha sido pospuesta por retrasos en la depuración y funcionamiento correcto del juego general, lo que imposibilitaba que se pudiese hacer una simulación a modo de tutorial.

La Historia de Usuario “*Como usuario, me gustaría poder jugar a Rolit con una interfaz agradable*” ha sido por fin completada en su totalidad al adaptar la consola para seguir jugando a Rolit, además se ha hecho un lavado de cara a la GUI que hace más intuitivo y agradable el juego.

La funcionalidad “*Como usuario, me gustaría que se pudiera jugar en red*” ha sido ampliada para que se puedan jugar los distintos modos de juego también en red. Además, se han introducido nuevas ventanas en la vista para aumentar el feedback que recibe el usuario cuando se conecta a un servidor, mejorando también la Historia de Usuario “*Como usuario, me gustaría poder jugar a Rolit con una interfaz agradable*”.

### RETROSPECTIVA

#### More Of

- Es necesario poner al día los diagramas UML del proyecto.
- Es necesario poner al día los documentos de desarrollo que se han venido haciendo.
- Deberíamos ir dejando cerrados los *issues* marcados en GitHub.

#### Keep Doing

- 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 a todos los miembros al tanto de los cambios, modificaciones o direcciones que toma el proyecto a lo largo del proyecto.
- 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.

#### Start Doing

- Hacer las planificaciones de los sprint un poco más exhaustivas, dejando bien marcadas las responsabilidades y las necesidades a priori de cada Historia de Usuario.

#### 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 llevará a cabo las siguientes tareas de la historia de usuario “*Como usuario quiero que Rolit introduzca características innovadoras siendo intuitivo y cómodo de jugar*”:

- *Como usuario, me gustaría que hubiese un tutorial para entender bien las normas y excepciones del juego.*
- Nos vamos a dedicar a solucionar posibles bugs y poner tensión a las situaciones de juego para comprobar que las soluciones son consistentes.