

SPRINT 1

Grupo PMC

18 de febrero de 2022

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*”.

2. RETROSPECTIVA

2.1. 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.

2.2. 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.

2.3. 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.

2.4. Stop Doing

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

2.5. 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.

3. PLANIFICACIÓN DEL SIGUIENTE SPRINT