

SPRINT 2

Grupo PMC

6 de marzo 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 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*.

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. 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.

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.
- 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.

2.3. Start Doing

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

2.4. Stop Doing

2.5. Less of

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

3. 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.