

# SPRINT 5

Grupo PMC

17 de abril de 2022

## 1. 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.

## 2. RETROSPECTIVA

### 2.1. 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.

### 2.2. 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.

### 2.3. Start Doing

### 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 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.