



Sprints: Hundir la Flota

Las Historias de Usuario (HU) del proyecto *Hundir la Flota* se dividen en los siguientes Sprints:

Sprint 1:

- HU1 Inicializar el juego
- HU6 Disparar el jugador
- HU7 Disparar el ordenador

Sprint 2:

- HU2 Activar escudo jugador
- HU3 Activar escudo ordenador
- HU4 Consultar radar jugador
- HU5 Consultar radar ordenador

Sprint 1:

- HU8 Reparar barco jugador
- HU9 Reparar barco ordenador
- HU10 Comprar armamento jugador
- HU11 Comprar armamento ordenador

Al final de cada Sprint, todos los grupos se reunirán con el cliente (15-20 min), y siguiendo las metodologías ágiles Scrum:

- Todo el grupo entregara un prototipo (+diagramas de clase y secuencia) con las HU requeridas en funcionamiento.
- Cada uno de los participantes expondrá brevemente parte de el trabajo realizado. Es necesaria la participación de todos y cada uno de los participantes. Para ello se presentara una Demo y se expondrán las HU requeridas.
- El cliente expondrá sus dudas y correcciones. Que se deberán de solucionarse antes del siguiente Sprint.
- El cliente tomará notas sobre los cambios requeridos.