

SPRINT RETROSPECTIVE - SPRINT 6

En este Sprint nos dedicamos a refactorizar las clases necesarias, aplicar patrones que vimos necesarios y eliminar código innecesario. También se plasmaron los diseños nuevos y se actualizaron anteriores.

En específico se refactorizó el matchMaker, la aplicación del patrón estrategia y la creación de los jugadores (tanto locales como jugadores automáticos). Se aplicó un nuevo patrón (fachada) para hacer esta refactorización.

Se ha producido lo suficiente ya que el juego está terminando y ha sido mejorado en cuanto a diseño. En un futuro quisiéramos mejorar algunas cuestiones del diseño que sabemos que se pueden mejorar. En los daily meeting estimamos como íbamos y cometamos los avances en el proyecto. Realizamos reuniones virtuales mediante discord para resolver problemas, dudas y avanzar en el proyecto debido a la situación de la cuarentena. En este sprint avanzamos adecuadamente ya que cumplimos con lo que teníamos previsto.

En cuanto a este sprint cada integrante realizó las siguientes tareas:

- Daniela Córdova:
 - Refactorización del matchMaker para que sólo haya un método playTurn y la creación de todos los tipos de jugadores. Se modificaron las clases mathMaker, Jugador, HJugador, AIJugador y se creó la interfaz PlayerInterface.
 - Actualización y creación de diseños.
 - Desarrollo del documento de la entrega final.
- Alejandro Corpas:
 - Refactorización del MatchMaker para reducir su tamaño a través de la creación de una clase para pasar información (InfoObject). Aplicamos el patrón DTO.
 - Actualización del nombre de la clase Player a OnlineConnector.
 - Actualización de diseños.
 - Corrección de bugs del programa.
 - Limpieza de todo el código del programa (supresión de métodos antiguos, constructores no usados y adición de unos pocos comentarios).
 - Desarrollo del documento para la entrega final.
- Jorge del Prado:
 - Desarrollo del documento para la entrega final. Explicar las clases para del documento final.
 - Corrección de bugs del programa.
 - Revisión de diagramas en búsqueda de incorrecciones.
 - Desarrollo y arreglo del patrón Estrategia, cambiando la estructura.
- David Bugoi:
 - Refactorización del MatchMaker para reducir su tamaño a través de la creación de una clase para pasar información (InfoObject). Aplicamos el patrón DTO.
 - Desarrollo del documento para la entrega final. Explicar las clases del documento final.
 - Cambios en el código y arreglar bugs.

- Diagrama de clases general 14-05.
 - Actualizar diseño del diagrama de secuencias de la historia 9 (marcador) tras su correspondiente refactorización de código
 - Añadir comentario al diseño del diagrama de secuencias de la historia 9 (marcador) y cambio en el documento de diseños.
 - Añadir patrón composición y decorador al documento de diseños comentados.
 - Añadir tests para el InfoObj y Ficha.
- Robert Farzan:
 - Desarrollo del documento para la entrega final.
 - Parte de la refactorización del MatchMaker, aprovechando el patrón Observer para pasar datos a la vista.
 - Desarrollo y arreglo del patrón Estrategia, cambiando la estructura.
 - Diagrama de clases del patrón Estrategia, posteriormente modificado por Daniela.