

## SPRINT RETROSPECTIVE - SPRINT 2

Para este Sprint decidimos escoger más historias para realizar ya que nos quedamos cortos en el anterior sprint. Por eso se desarrollaron las historias 01 y 05.

Debido a que había que esperar que otros compañeros programaran algunas partes necesarias, otros compañeros avanzaron en historias más complejas como es la Historia 11, 12 y 14. La se trata en crear un servidor y empezar a jugar online nuestro juego y la 11 y 12 en cargar y guardar partida.

Antes de iniciar el sprint y a mitad del mismo vamos asignando el trabajo que queda ya que cada integrante tiene diferentes aptitudes o velocidad de trabajo. En los daily meeting hablamos de cómo van en cuanto a lo asignado y si se debe hacer algo a parte.

En cuanto a este sprint:

- Un compañero cambió todo al patrón MVC y agregó la interfaz gráfica que ya estaba hecha con anterioridad pero de manera básica (Historia 08).
- Otro creó un proyecto funcional externo a la aplicación para aprender a utilizar el servidor online (falta adecuarlo a la interfaz).
- Dos compañeros en conjunto hicieron el menú pre-partida (Historia 01) y los diagramas de diseño (tanto el diagrama de clases como los de secuencia de las historias de esta semana).
- Otro compañero inició el proceso para guardar y cargar partidas creadas.
- Finalmente, el resto hizo la documentación para completar el trabajo.

Durante este sprint nos dimos cuenta que para algunas de las reuniones hace falta hablar en tiempo real ya que había que resolver ciertas dudas. Debido a la situación actual de la cuarentena se decidió reunirnos en Discord por lo menos durante 1 hora algunos días para seguir avanzando en el proyecto y tomar decisiones.

Consideramos que más o menos estamos empezando a entender el ritmo que tiene el equipo ya que hemos avanzado bastante estas semanas. Para el sprint siguiente haremos las historias 02, 07 y 09 y ya que el objetivo principal es ir terminando lo básico. Igualmente estimamos que se ha producido lo suficiente ya que se puede jugar, tenemos interfaz y hemos implementado algunos patrones lo que consideramos muy importante ya que generaliza bastante y ayuda a programar más fácilmente. Próximamente podremos jugar online y también guardar y cargar partidas.