

SPRINT PLANNING - SPRINT 5

1. Incremento del Producto

Pendiente	En progreso	Completado
Desarrollo de Historia 17	Cambiar interfaz de Historia 10	Diseñar las historias de usuario
Desarrollo de Historia 18		Hacer un esbozo del diseño
Refactorización del código		Diseñar diagramas de secuencia (sprint 1 y 2)
Diseño de las nuevas historias		Historia 03
Rediseño de historias antiguas		Historia 04
Actualización de los diseños que estén anticuados		Historia 13
Añadir documentos explicativos de los diseños		Historia 05
Desarrollo de Historia 19		Historia 08
		Historia 01
		Historia 06
		Historia 02
		Historia 13
		Historia 07
		Historia 09
		Historia 11 (básico)
		Historia 12 (básico)

		Historia 14
		Historia 15
		Historia 16
		Historia 10

2. Rendimiento pasado del Equipo de Desarrollo

El equipo avanzó bastante en este Sprint ya que terminó varias Historias 14 (Multijugador Online), 15 (Lógica del IA), 16 (Niveles de dificultad).

3. Objetivo del Sprint 5

Para este Sprint se desarrollarán las historias 17 (Scoreboard), 18 (Cronómetro) y 19 (Partida cuenta atrás). Además, durante este sprint también refactorizaremos el código para seguir mejorándolo en cuanto a diseño y añadiremos las rondas y el marcador al guardar y cargar una partida. La tarea asignada a cada persona se encuentra en el [Sprint Backlog](#).

También añadiremos documentos explicando el diseño realizado. Tanto diagramas de secuencia como diagrama de clases como explicaciones de los patrones de diseño que hemos utilizado. Ese documento se irá desarrollando entre todos.