

SPRINT RETROSPECTIVE - SPRINT 3

Para este Sprint decidimos continuar con las historias 11, 12, 14 y hacer las historias 02, 07 y 09. Se terminaron todas estas historias más la 14 la seguiremos desarrollando y refactorizando.

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.

Las historias en este sprint backlog si estaban bien divididas en tareas en comparación con el sprint anterior, de esta manera fue más fácil dividirnos el trabajo y desarrollar todo de manera ordenada.

Las estimaciones estaban bien hechas más como algunos compañeros querían avanzar en otras historias, estas se fueron dividiendo en diferentes sprints. Por eso se pudo terminar las historias 11 y 12 para este sprint y la 14 está casi completada.

En nuestra opinión si se ha producido lo suficiente a pesar de que tuvimos semana santa intercalada en este sprint. 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 e incluso terminamos la mayoría de las historias difíciles que el profesor nos recomendaba terminar.

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

- Daniela Córdova:
 - Desarrollo de las tareas de la historia 02 (ajustes del juego).
 - Diseño y actualización de diagramas de secuencia de historia 01, 02, 03, 04, 05 y 13.
 - Diseño y actualización de varios diagramas de secuencia que especifican el funcionamiento del juego (Creación de la partida (Ejecución), ejecución de los turnos de cada Jugador)
 - Diseño y refactorización de diagramas de clase (Creación del Juego, Lógica Básica del Juego)
 - Corrección de errores y bugs en otras partes del proyecto.
- Alejandro Corpas:
 - Desarrollo de todas las tareas relacionadas con la historia 14 (multijugador), para ello ha sido necesario finalizar la T14.3 y por tanto implementar el multijugador en el programa principal. El resto de las tareas están todavía en desarrollo.
 - Tras este sprint el multijugador ya ha quedado operativo aunque debe ser mejorado aún, tiene servidor, cliente y las interfaces relativas a cada uno.
 - Realización del diagrama de clases de todo lo desarrollado respecto a esta historia.
 - Corrección de errores menores y refactorización de otras partes del proyecto.
- Jorge Del Prado:

- Historia 7 y 9 junto a David Bugoi. Tanto código como diagrama de clases y diagrama de secuencia.
 - Refactorización menú de opciones para añadir la opción de añadir las rondas deseadas.
 - Diseño historia 13, junto a David Bugoi, posteriormente refactorizado por Daniela Cordova.
- David Bugoi:
 - Historia 7 y 9 junto a Jorge Del Prado. Tanto código como diagrama de clases y diagrama de secuencia.
 - Refactorización menú de opciones para añadir la opción de añadir las rondas deseadas.
 - Diseño historia 13, junto a Jorge Del Prado, posteriormente refactorizado por Daniela Cordova.
- Robert Farzan:
 - Historia 11 y 12, desarrollo de guarda y carga de partidas usando el patrón Memento, mejoras en la interfaz como menú de cambio de color de ficha, iconos, menú de finalización de partida y diseño de las historias 11 y 12.