

## SPRINT RETROSPECTIVE - SPRINT 5

Para este Sprint se terminaron todas las historias planeadas 17(Scoreboard), 18 (Cronómetro de partida) y 19 (Partida cuenta atrás). 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 por lo cual avanzamos adecuadamente, todo de manera ordenada más tenemos problemas con la refactorización del código ya que necesitamos la ayuda del profesor, esto se planea arreglar en el siguiente sprint.

Se ha producido lo suficiente ya que el juego está casi terminando, queda arreglar algunos bugs y refactorizar lo necesario. 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:
  - Desarrollo de la tarea de la lógica de la historia 17 (Scoreboard), en específico las tareas:
    - Crear la lógica para guardar la información (T17.01)
    - Crear lógica para cargar la información (T 17.02)
  - Corrección de errores y bugs en otras partes del proyecto.
  - Diseño de diagramas de clase y secuencias de las historias y actualización de las viejas
  - Comentarios y explicación de los diferentes diseños
- Alejandro Corpas:
  - Desarrollo de la lógica de la historia 18 (Cronómetro de partida).
  - Diseño de historias y aclaraciones de las mismas
  - Comentarios y explicación de los diseños de Multijugador
  - Pruebas JUnit del multijugador
- Jorge Del Prado:
  - Desarrollo de la interfaz de la lógica de la historia 17(ScoreBoard).
  - Comentar diseños de diagrama de secuencias(historia 4,15,16).
  - Refactorizar diagrama de secuencias historia 3.
- David Bugoi:
  - Desarrollo de la interfaz de la lógica de la historia 17(ScoreBoard).
  - Comentar diseños de diagrama de secuencias(historia 4,7,13,,16).
  - Crear diagrama de clases genera(Proyecto 12-05-2020 Class diagram y Proyecto 11-05-2020 Class diagram).
  - Refactorizar diagrama de secuencias historia 3.
- Robert Farzan:
  - Desarrollo de la tarea de la lógica de la historia 18 (Cronómetro de partida).
  - Documentación del diseño sobre los patrones Memento, Estrategia y MVC.
  - Desarrollo de la pantalla de empate.
  - En proceso del desarrollo de la refactorización.