

SPRINT REVIEW DEL SPRINT 3

En el anterior sprint review establecimos que para este sprint íbamos a desarrollar las historias de usuario 2, 7, 9 y los diagramas en UML. Se hizo el diagrama de clase de manera digital para cada una de las historias y se plasmó el funcionamiento del programa en diferentes diagramas de secuencia y clases.

Por otro lado hemos terminado historias complejas como lo son la 11 y 12 y se ha avanzado mucho en la 14. Los diagramas correspondientes a cada historia desarrollada también se han realizado.

Igualmente se refactorizó el código en varias clases del programa y se espera que en un futuro siga así.

Incremento del proyecto:

31/03/2020	Menú de opciones, CardLayout y +
01/04/2020	Cargar y guardar completos, LookAndFeel cambiado de Swing al de Windows + icons
06/04/2020	Actualización del panel de Opciones - cambiar nombre de los jugadores - Historia 13
07/04/2020	Inicio de rondas y marcador, reinicio del tablero y diseño de guardar y cargar
08/04/2020 a 12/04/2020	Desarrollo multijugador funcional
09/04/2020 a 13/04/2020	Desarrollo y finalización de Historias 02 (menú de opciones), 07(rondas) y 09 (marcador)

Se ha hecho todo lo previsto en el sprint planning que hicimos hace dos semanas, se aceptó todo lo desarrollado pero no se ha hecho modificaciones en el product backlog