

SPRINT RETROSPECTIVE - SPRINT 4

Para este Sprint se terminaron todas las historias planeadas 14(Multijugador Online), 15 (Lógica de la IA) y 16 (Niveles de dificultad). 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.

Durante el sprint hubo una confusión con la división de los trabajos y por eso uno de los integrantes hizo el trabajo del otro. Esto causó que tuviéramos que dividir otra vez todo el trabajo por lo que decidimos iniciar el desarrollo de las pruebas JUnit, aunque no lo habíamos previsto, a los que tenían menos trabajo.

En nuestra opinión sí se ha producido lo suficiente ya que el juego está casi terminando, queda agregar algunas opciones complementarias 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 las tareas de la historia 15 (IA), en específico la tarea: crear lógica para dificultad intermedia del IA (15.03).
 - Expansión del código y opciones agregando la posibilidad de reiniciar el juego y volver al menú de partida.
 - Inicio de programación de pruebas JUnit (clase TableroTest).
 - Corrección de errores y bugs en otras partes del proyecto.
- Alejandro Corpas:
 - Desarrollo de la última tarea de la historia 14 (multijugador) ya finalizan las partidas y se pueden empezar nuevas.
 - Mejora de la interfaz del multijugador y arreglo de bugs que provocaban malos funcionamientos de la aplicación.
 - Refactorización de las clases MainView y MultiView a través de una nueva clase que reúne código que había repetido en ambas.
 - Creación de los diagramas de secuencia de la historia 14.
 - Rediseño del diagrama de clases de la historia 14 con los nuevos cambios.
- Jorge Del Prado:
 - Diseño de los diagramas de secuencia de las historias 15 y 16 junto a David Bugoi.
 - Implementación de prueba Junit (clase MatchmakerTest) junto a David Bugoi.
 - Implementación de prueba Junit (clase JugadorTest) junto a David Bugoi.
 - Modificación de la clase Matchmaker.

- David Bugoi:
 - Diseño de los diagramas de secuencia de las historias 15 y 16 junto a Jorge del Prado.
 - Implementación de prueba Junit (clase MatchmakerTest) junto a Jorge del Prado.
 - Implementación de prueba Junit (clase JugadorTest).

- Robert Farzan:
 - Implementación de la “inteligencia artificial” para jugar contra el ordenador, historia 15.
 - Implementación de distintos niveles para la “inteligencia artificial”, niveles fácil y difícil.