

## SPRINT REVIEW DEL SPRINT 4

En el anterior sprint review establecimos que para este sprint íbamos a desarrollar las historias de usuario 14(Multijugador Online), 15(Lógica del IA) y 16(Niveles de dificultad) 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.

Se inició a programar las pruebas JUnit para las pruebas unitarias del juego, se realizaron las pruebas para las clases "Jugador, Tablero y MatchMaker". Cada uno de las pruebas dan correcto y funciona todo bien. Esperamos que mientras vayamos refactorizando, estas nos ayuden a determinar los errores.

Incremento del proyecto:

18/04/2020	First AI added (Fácil y difícil)
21/04/2020	- Inicio de Pruebas JUnit y opción nueva para resetear el Juego. - Creación del IA medio
23/04/2020	- Refactorización y multijugador - Actualización de Diagramas de clases
24/04/2020	- Mejora multijugador, controladores y vistas - Diseño de diagramas de secuencias
25/04/2020	Finalización multijugador
26/04/2020 a 27/04/2020	Continuación de pruebas JUnit en lógica del juego

Se ha hecho todo lo previsto en el sprint planning que hicimos hace dos semanas, se aceptó todo lo desarrollado.

Debido a que las historias de usuario ya hechas las hemos terminado, hemos agregado nuevas historias para los sprints que quedan.