

SPRINT PLANNING - SPRINT 3-4

1. Incremento del Producto

Pendiente	En progreso	Completado
Historia 10	Diseñar diagramas de clase	Diseñar las historias de usuario
	Diseñar diagramas de secuencia en formato digital	Hacer un esbozo del diseño
	Desarrollo de Historia 14	Diseñar diagramas de secuencia (sprint 1 y 2)
	Desarrollo de Historia 15	Historia 03
	Desarrollo de Historia 16	Historia 04
	Ampliación de Historias 11 y 12	Historia 13
		Historia 05
		Historia 08
		Historia 01
		Historia 06
		Historia 02
		Historia 13
		Historia 07
		Historia 09
		Historia 11 (básico)
		Historia 12 (básico)

2. Rendimiento pasado del Equipo de Desarrollo

El equipo avanzó bastante en este Sprint ya que terminó varias Historias (2,7,9, 11 y 12) Igualmente, tomando en cuenta el consejo del profesor, se siguió avanzando con la historia 14.

Incluso podemos establecer que la historia 14 está casi terminada.

3. Objetivo del Sprint 3

Para este Sprint planeamos terminar la 14 e iniciar con la Historia 15 y 16 que incluye iniciar a tener un IA con la que jugar. Luego podremos ir añadiendo diferentes dificultades (siendo esta la Historia 16).

Además, durante este sprint también refactorizaremos el código para seguir mejorándolo en cuanto a diseño y añadiremos las rondas y el marcador al guardar y cargar una partida