

SPRINT REVIEW DEL SPRINT 6

En el anterior sprint review establecimos que íbamos a refactorizar la creación de los jugadores automáticos (Historia 10 y 11). Igualmente nos dimos cuenta que debíamos refactorizar como se maniobran los turnos entre jugadores y jugadores automáticos, así que también se refactorizó eso usando patrón fachada y estrategia. Esto hizo al diseño más ordenado y entendible. Se cambió la forma en que se pasa información entre la vista y el modelo usando un objeto llamado InfoObject, de esta manera aplicamos el patrón DTO (Data Transfer Object).

Se continuó con las pruebas JUnit para las pruebas unitarias de Ficha e infoObject y se usaron las pruebas JUnit luego de refactorizar playTurn (matchMaker) y los jugadores automáticos para revisar que el código funciona adecuadamente. En el caso de los jugadores, sirvió para revisar que no se estaban guardando bien el ID de los jugadores y su color de ficha.

Incremento del proyecto:

17/05/2020	- Refactorización del MatchMaker aplicando patrón DTO con clase InfoObject
18/05/2020-26/05/2020	- Actualización de diseños UML
20/05/2020	- Refactorización de la aplicación de patrón estrategia
21/05/2020-26/05/2020	- Refactorización de playTurn del MatchMaker, creación de jugadores y ejecución de los turnos - Arreglo de bugs

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