

SPRINT REVIEW DEL SPRINT 5

En el anterior sprint review establecimos que para este sprint íbamos a desarrollar las historias de usuario 17(Scoreboard), 18(Cronómetro de partida) y 19(Partida cuenta atrás) 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 continuó con las pruebas JUnit para las pruebas unitarias del juego aunque en el caso del multijugador no se pudo hacer mucho ya que para llevarlas a cabo habría que cambiar muchos atributos a public e insertar getters y setters por lo que preferimos dejarlo como está. 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:

03/05/2020	- IA mejorada - Explicaciones de los diagramas de secuencia - Inicio del ScoreBoard
05/05/2020	- Cronómetro y JUnit multijugador
06/05/2020 -08/05/2020	- Continuación de la lógica del ScoreBoard
11/05/2020 - 12/05/2020	-Actualización de diseños de diagramas de clase y secuencias

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

En el caso de las refactorizaciones, esperamos a reunirnos con el profesor para comentar si las refactorizaciones que queremos hacer son adecuadas.