

Sprint I

*** Estructura del equipo scrum:**

Nombre	GitHub	Email	Role
Santiago Mulas López	santi55	smulas01@ucm.es	Scrum Team
Alejandro Luque Villegas	aluque1	aluque02@ucm.es	Scrum Team
Derrick Coello Guerrón	derrickcg	derrickc@ucm.es	Scrum Team
Melissa Jhajaira Flores Gutierrez	melissafloresg	melissaf@ucm.es	Scrum Team
Long Lin	longlin20	longlin@ucm.es	Scrum Team
Ilya Lapshin	espilya	ilapshin@ucm.es	Scrum Master

* Un primer product backlog razonablemente poblado de historias de usuario, priorizadas, estimadas y con criterios de aceptación bien definidos.

Como <Usuario>, quiero <algún objetivo> para qué <objetivo>

- Como jugador Quiero poder elegir el tipo de partida Para para poder jugar con otros jugadores o con el Bot.
- Como jugador Quiero poder escribir mi apodo/nombre Para que al final de la partida el juego me añada o me sume puntos en la scoreboard.
- Como jugador Quiero poder elegir el modo de partida Para para poder jugar en tableros de diferente tamaño o con diferentes funcionalidades.
- Como jugador Quiero poder elegir cómo colocar mis barcos entre una forma aleatoria o de forma manual Para poder empezar el juego.
- Como jugador Quiero poder elegir qué barco colocar, y cómo (sus coordenadas y orientación) Para poder empezar el juego.
- Como jugador Quiero poder guardar la partida si estoy jugando contra bot, Para poder seguir en otro momento.
- Como jugador Quiero tener presente un botón que permita iniciar el juego Para poder empezar la partida tras elegir el modo y tipo del juego.

- Como jugador Quiero tener presente un menú o ventana de ayuda Para poder abrirla en caso de duda o desconocimiento de cómo jugar.
- Como jugador Quiero tener presente un botón de rendirse o salir Para poder terminar la partida.
- Como jugador Quiero tener presente la posibilidad de elegir una casilla del tablero Para poder atacar al oponente.
- Como jugador Quiero tener presente la posibilidad de elegir la habilidad/bonus/superpoder Para más tarde aplicar dicho bonus según su funcionalidad.

En general, para todos los sprints, debéis entregar:

*** El product backlog:**

1) HISTORIAS DE USUARIO:

1.1) Numeración de las historias de usuario: En grupo se dirán todas las posibles historias de usuario que deban/querramos que haya en nuestro proyecto.

Se podrá ampliar dicha lista a lo largo del proyecto con nuevas historias de usuario.

1.2) Desarrollo de las historias de usuario: Se definirá cada una de ellas con el siguiente formato: Como <Usuario>, quiero <algún objetivo> para qué <objetivo>.

2) DIAGRAMAS UML:

2.1) Realización de los diagramas: Con ayuda de la página www.lucidchart.com realizaremos los diagramas con los que representaremos la estructura de las distintas clases/funcionalidades de nuestro proyecto.

3) CÓDIGO DEL PROYECTO:

3.1) Creación de las clases: Se crearán las clases siguiendo lo planificado en los diagramas UML que hemos realizado.

3.2) Desarrollo de clases: Programaremos cada una de las clases creando los atributos y métodos necesarios.

3.3) Desarrollo de GUI: Elección de librería-framework para el proyecto y su posterior implementación.

3.4) Documentación de las clases: En estos documentos se describirán las distintas funcionalidades del proyecto.

*** El sprint backlog:**

Fecha: 18/02/2020-03/03/2020

Tarea a realizar <i>Sprint 01</i>	Prioridad	Duración estimada	Realizado
Numeración de las H.U.	Media	3 días	Si
Desarrollo de las H.U.	Alta	5 días	Si
Diagramas UML	Media	7 días	Si
Creación de Clases	Media	3 días	En proceso

- *La prioridad se podrá diferenciar entre tres niveles. (Alto, Medio, Bajo) la asignación de dicho nivel a cada una de las tareas dependerá de la urgencia que presente su realización, y cómo afecta a la continuación del proyecto.*
- *Abreviaturas: -H.U. → Historias de usuario, UML → Lenguaje unificado de Modelado*

*** Sprint planning:**

Fecha: 03/03/2020-17/03/2020

Tarea a realizar <i>Sprint 02</i>	Prioridad	Duración estimada	Realizado
Revisión de H.U.	Alta	3 días	En progreso
Elegir librería-framework para la GUI	Alta	2 días	En progreso
Revision y modificacion de diagramas UML	Media	7 días	En progreso
Creación de Clases	Media	5 días	En progreso
Desarrollo de clases y GUI	Media	30-40 días	En progreso
Documentación de las Clases	Baja	3 días	No

- *La prioridad se podrá diferenciar entre tres niveles. (Alto, Medio, Bajo) la asignación de dicho nivel a cada una de las tareas dependerá de la urgencia que presente su realización, y cómo afecta a la continuación del proyecto.*
- *Abreviaturas: -H.U. → Historias de usuario, UML → Lenguaje unificado de Modelado*

*** Sprint review:**

-Se han creado las historias de usuarios y desarrollado, y las diagramas UML.

-Trello: <https://trello.com/b/ENS8vZVv/hundir-la-flota-is>

-Diagramas UML:

<https://www.lucidchart.com/documents/edit/df9efcbd-3f35-44a5-a2e9-91e264550881/HWEp-vi-RSFO?shared=true>

-Algunas clases creadas se pueden observar en el repositorio de GitHub.

*** Sprint retrospective:**

-Comentarios: Lamentablemente a lo largo de este primer sprint en ninguna sesión de laboratorio se pudo reunir todo el equipo.

Además hubieron complicaciones para entender correctamente la metodología del Scrum al inicio del proyecto. Pero a pesar de ello pudimos terminar con la mayoría de las tareas propuestas para este sprint.

-Cosas a mejorar: Una de las cosas que debemos corregir es la asistencia a los laboratorios, y en caso de no asistir se debe intentar compensar dicho trabajo en casa para recuperar el tiempo de los laboratorios.