

# Sprint VI

## Índice

[El product backlog](#)

[Sprint review](#)

[Sprint retrospective](#)

[Sprint planning](#)

[Sprint backlog](#)

## **El product backlog**

### **1) HISTORIAS DE USUARIO:**

Falta implementar o completar unas cuantas historias de usuario, entre ellas destacan las más gordas que son el server y terminar correctamente con JUnit 5.

El listado de todas las US completadas, sin hacer y las que están en proceso se pueden ver en trello.

### **2) DOCUMENTACIÓN:**

**2.1) Modificaciones constantes de diagramas.**

**2.2) Terminar con la documentación de clases.**

### **3) CÓDIGO DEL PROYECTO:**

**3.1) Cambios de comunicación entre vista y modelo para implementar el MVC pattern:** Se refactorizar las clases controller, battleScreen, y posiblemente algunas del modelo, o se añadirá una interfaz de comunicación para de proteger el modelo del mundo exterior.

**3.2) Terminar de implementar la GUI:** Ya tenemos una estructura funcional en la GUI, solo falta cambiar texturas, añadir sonidos, botones para ataques y otros cambios menores.

**3.3) Implementar el server y modo PvP:** Estudiar el tema e implementarlo.

### **4) REALIZAR EL DOCUMENTO DE ENTREGA FINAL**

## **Sprint review**

- Se llegó a desarrollar la GUI hasta un nivel en el cual es posible jugar en modo PvE. También mejoró el menú y apareció una elección de nivel, modo de juego y dificultad de la IA, pero que todavía no es funcional. (*Ilya Lapshin*)
- Se empezó a implementar la US13 que consiste en tener diferentes habilidades / ataques para comprar con los puntos obtenidos. Se implementaron en el código solo los ataques, que son el ataque en línea, y AoE; ataque con área de explosión. Pero actualmente en la GUI no se añadió la posibilidad de comprar las habilidades, pero se puede usar y testear cambiando un parámetro en el código. (*Melissa*)
- Se terminó programar los niveles restantes del comportamiento del bot, con lo cual se finalizó con la US 14. Durante el desarrollo de esta se encontró un error de que no se generan correctamente números aleatorios con lo cual se tuvo que reescribir el código para la IA. (*Alejandro Luque*)
- Se terminó con US 7, carga de fichero para poder seguir en otro momento la partida guardada pero todavía no se llegó a implementar en la GUI. (*Ilya Lapshin, Long Lin*)
- Se empezó de forma muy básica con los test usando JUnit 5. (*Santi Mulas, Alejandro Luque*)
- Se implementó el uso del patrón memento que se añadió al proyecto por equivocación, para eso se crearon las clases necesarias. El uso que se dio a este patrón, es en el botón de retroceder (undo) que se usará durante las batallas PvE. (*Long Lin*)
- Se decidió eliminar una US, la US 9 - *Como jugador Quiero tener presente un menú o ventana de ayuda Para poder abrirla en caso de duda o desconocimiento de cómo jugar*. El scrum master decidió que no es necesaria en un juego tan conocido y intuitivo como el nuestro.
- Se configuró de manera correcta el Gradle del proyecto, con el cual podemos actualizar todas las dependencias, ejecutar tests, etc.

Durante el desarrollo se averiguó que nos desviamos un poco del patrón MVC, pero se harán cambios para volver a usar este patrón en nuestro código.

Con la finalización de este sprint, tenemos implementadas mucho más de la mitad de las US. Las tareas restantes son de menor complejidad que las tareas ya completadas, con lo cual podemos decir que casi recuperamos del retraso que teníamos con el proyecto.

## **Sprint retrospective**

### **-Análisis de trabajo y tareas:**

Durante el último fin de semana de este sprint se empezó a trabajar en forma de sprints, o runs como lo llamamos nosotros. Consiste en reunirnos, trabajar varias horas (2-5) de forma online y paralela en el código, cada uno con su tarea o tarjeta, de esta forma se consiguió mucha más comunicación entre los miembros, y las dudas se resuelven más rápido. Todo esto lo pudimos hacer con el plugin Saros de eclipse, que nos permitió trabajar a la vez sobre el mismo código. De tal manera pudimos mejorar la eficiencia del tiempo trabajado en vez de trabajar cada uno por su cuenta, ha sido un buen método de organizar el grupo. Si hubiéramos descubierto este plugin antes, todo nuestro trabajo anterior sería más eficiente.

En cuanto al código y proyecto, por falta de atención y documentación se implementó de forma incorrecta la GUI, los encargados de la GUI se olvidaron del patrón MVC, a este nivel de desarrollo se nota una falta de distintos diagramas y un elaborado plan de implementación a cual seguir.

### **-Análisis de diseño:**

Como ya se comentó, se nota una falta de documentos de diseño y diferentes planes, la realización de este trabajo no es muy atractivo en sentido de que al principio no parece ser algo importante para el trabajo y se ve como gasto de tiempo que se podría emplear en líneas de código y por otra parte no todos los miembros saben cómo hacerlo bien.

### **-Análisis de equipo:**

En cuanto al trabajo, en este sprint trabajaron casi todos, con lo cual podemos decir que la comunicación de las posibles consecuencias de no trabajar, tuvieron un resultado favorable. Aunque un miembro del grupo que sigue sin hacer tareas, y que no muestra interés en participar en los runs y en el proyecto. En este sprint trabajaron más personas, pero el scrum master cree que el trabajo puede ser aún más efectivo y productivo.

Se acercan las fechas de exámenes y entregas de tareas, con lo cual se prevé que este sprint será mucho más difícil y estresante por tener que acabar cosas de otras asignaturas, estudiar y acabar de forma correcta todo lo necesario para la entrega final. Con lo cual el scrum master se verá obligado a planificar cada día de este

sprint para poder garantizar que se acabara a tiempo con todo lo necesario para la entrega final del proyecto.

### **Sprint planning**

<b>Tarea a realizar <i>Sprint 06</i></b>	<b>Prioridad</b>	<b>Duración estimada</b>	<b>Anotaciones o descripción de tarea</b>	<b>Asignación</b>
Acabar con la GUI: Añadir botones, texturas, background, etc.	Media	7 días	Cambios menores.	Ilya Lapshin
US 20 - Como jugador Quiero tener opción de jugar en modo PvP, Para jugar contra otros jugadores humanos	Alta	12 días	Implementación del servidor y de un controlador para comunicarse con el servidor.	Trabajaran todos
US 16 - Como jugador Quiero poder ajustar el volumen de la música dentro del juego Para poder ajustar el volumen al nivel que sea el más cómodo para mi y conseguir el mejor placer al jugar.	Baja	5 días	Se combinaron estas tareas por ser parte de las preferencias del juego.	Santiago Mulas Melissa Long Lin
US 18 - Como jugador Quiero poder elegir el estilo de las texturas del juego Para conseguir el mejor placer visual durante el juego.				
US 17 - Como jugador Quiero poder elegir el estilo (entre los disponibles)de la música Para escuchar el estilo de música que me guste.				
US 15 - Como jugador Quiero tener opción de ver la puntuación global Para poder ver los ID y puntos de los mejores jugadores.	Alta	1 día para hacerlo después la fecha de terminar el servidor.	Pedir un fichero con score total del servidor.	Santiago Mulas Alejandro Luque
Pasar la estructura de la GUI a MVC y realizar una interfaz para el controlador.	Alta	10 días	-Durante el desarrollo de la GUI se olvidó seguir este modelo, con lo	Ilya Lapshin Alejandro Luque Long Lin

			cual en el siguiente sprint se realizará una refactorización. -En la clase de IS del día 14.05.20 se mostró una buena solución de cómo manejar dos controladores uno local y otro para el multijugador.	
Elaboración de documentación sobre el proyecto.	Alta	12 días	En esta tarea se reúne todo lo relacionado con la documentación, como pueden ser wikis, instrucciones, documentos de diseños, descripciones, comentarios en código.	Todos. Se dividirá esta tarea entre todos los miembros.
US 13* - Como jugador Quiero tener presente la posibilidad de elegir la habilidad/bonus/superpoder. Para más tarde aplicar dicho bonus según su funcionalidad.	Media	14 días	Ha desarrollado algunos de las habilidades planeados pero faltan implementar la mitad de lo planeado	Melissa
Test con Junit*	Alta	14 días	Se empezó con los test, pero siguen siendo crudos y poco elaborados	Derrick Coello Santiago Mulas

- \*Estas tareas se pasaron del sprint anterior por no ser acabadas.
- La asignación de las tareas podría cambiar.

## **Sprint backlog**

*Las duración estimada puede no corresponderse con el sprint planning en la entrega del sprint anterior por causa mejor estudio y cálculos de la duración estimada de la tarea*

<b>Desarrollo de GUI</b>	
Menú inicial, de ajustes, pantalla del tablero, posibilidad de colocar barcos, etc.	
<b>Asignado para:</b>	Ilya Lapshin
<b>Realizado</b>	Si
<b>Realizado dentro del plazo establecido:</b>	Si
<b>Duración estimada inicialmente:</b>	14 días
<b>Tiempo empleado:</b>	Es difícil calcular el tiempo exacto debido a que gran cantidad del tiempo se gastó en ver ejemplo y leer/buscar información.
<b>Descripción:</b>	
<b>Anotaciones:</b>	Esta tarea fue trasladada del sprint anterior.

<b>US 14</b>	
Como jugador Quiero tener presente la posibilidad de elegir tres niveles de dificultad a la hora de jugar con el Ordenador Para probar mis habilidades y capacidades a la hora de jugar.	
<b>Asignado para:</b>	Alejandro Luque
<b>Realizado:</b>	Si

<b>Realizado dentro del plazo establecido:</b>	Si
<b>Duración estimada inicialmente:</b>	10 días
<b>Descripción:</b>	Tener implementado tres niveles de la IA para poder usarlos como oponentes y poder jugar contra ellos.
<b>Tiempo empleado:</b>	8 horas, +/- 1 hora
<b>Anotaciones:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se reescribió la IA por tener problemas con la generación de números random</li> </ul>

<b>US 7</b>	
Como jugador Quiero poder salvar/cargar una partida guardada, Para poder seguir jugar contra el bot.	
<b>Asignado para:</b>	Long Lin y Ilya Lapshin
<b>Realizado:</b>	Si
<b>Realizado dentro del plazo establecido:</b>	No. (Realizado con 1-2 dias de retraso)
<b>Duración estimada inicialmente:</b>	5 días
<b>Descripción:</b>	Añadir la posibilidad de cargar desde fichero partidas anteriores
<b>Tiempo empleado:</b>	En total 1-2 horas
<b>Anotaciones:</b>	-

<b>US 13</b>	
Como jugador Quiero tener presente la posibilidad de elegir la habilidad/bonus/superpoder Para más tarde aplicar dicho bonus según su funcionalidad.	
<b>Asignado para:</b>	Melissa
<b>Realizado:</b>	En proceso
<b>Realizado dentro del plazo establecido:</b>	No
<b>Duración estimada inicialmente:</b>	14 días
<b>Descripción:</b>	Añadir ataques de tipo AoE y ataque en línea. Añadir escudo para los barcos



<b>Tiempo empleado:</b>	En proceso
<b>Anotaciones:</b>	-

<b>Test con JUnit</b>	
Realizar test de las diferentes clases con JUnit.	
<b>Asignado para:</b>	Derrick Coello y Santiago Mulas
<b>Realizado:</b>	En proceso
<b>Realizado dentro del plazo establecido:</b>	No
<b>Duración estimada inicialmente:</b>	14 días
<b>Descripción:</b>	-
<b>Tiempo empleado:</b>	En proceso
<b>Anotaciones:</b>	-

<b>US 4, US 19 y US 12: Implementación en GUI</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>US 4 - Como jugador Quiero poder elegir cómo colocar mis barcos entre una forma aleatoria o de forma manual Para poder empezar el juego.</li> <li>US 19 - Como jugador Quiero ver mi tablero actualizado conforme con las acciones del enemigo, Para poder saber el estado actual de la batalla</li> <li>US 12 - Como jugador Quiero tener presente la posibilidad de elegir una casilla del tablero Para poder atacar al oponente.</li> </ul>	
<b>Asignado para:</b>	Derrick Coello y Santiago Mulas
<b>Realizado:</b>	En proceso
<b>Realizado dentro del plazo establecido:</b>	Si
<b>Duración estimada inicialmente:</b>	14 días
<b>Descripción:</b>	Se implementó la funcionalidad de estas historias en la GUI.
<b>Tiempo empleado:</b>	6-10 horas

<b>Anotaciones:</b>	-
---------------------	---