

Sprint IV

*** El product backlog:**

1) HISTORIAS DE USUARIO:

Dicha lista podría ampliarse a lo largo del proyecto con nuevas historias de usuario.

2) DIAGRAMAS UML:

2.1) Modificaciones constantes de diagramas: Con ayuda de la página www.lucidchart.com se realizaron los diagramas. Sin embargo durante el paso de los sprint hemos entendido que con nuestros conocimientos es prácticamente imposible predecir y planear todos las clases, funciones y/o métodos necesarios.

3) CÓDIGO DEL PROYECTO:

3.1) Desarrollo de clases: Programaremos cada una de las clases creando los atributos y métodos necesarios, para completarlas.

3.2) Desarrollo de GUI: Teniendo una librería para realizar la interfaz, nos falta solo implementarla y hacer modificaciones en las clases de código para poder visualizar el juego de forma correcta.

3.3) Documentación de las clases: En estos documentos se describirán las distintas funcionalidades del proyecto, por ahora está descrita de forma básica, se plantea completarla.

3.4) Estudiar el tema de Servidores para su futura implementación: Actualmente a lo queremos llegar es un proyecto funcional con posibilidad de jugar contra la computadora, en cuanto lo tendremos casi hecho, empezaremos estudiar el tema de servidor.

*** Sprint review:**

En el sprint actual tenemos realizada la creación de tableros de los dos jugadores, la colocación de los barcos de forma aleatoria y manual, ahora estamos implementando y desarrollando funciones del Player y el game loop, que se dedica a la lógica del juego, con el podremos realizar partidas entre jugador y computadora.

Actualmente es posible ejecutar el juego, a través del DesktopMain.java, que está dentro de Client/desktop/src/game/simulator/desktop/launcher/DesktopMain.java. Por ahora solo se puede ver un menú con varias opciones de las cuales solo Play y Exit son funcionales, el Exit cierra el juego y el Play entra a otro menú donde se puede seleccionar el nivel y modo. La visualización del tablero de barcos todavía no se implementó, pero se hará en un futuro muy breve. [Para ejecutar el código en eclipse de la forma más correcta, se aconseja importar la carpeta 'Client' del repositorio como un 'Gradle']

Por otra parte tenemos otro main que estábamos usando para ejecutar el juego de modo consola que se encuentra Client/core/src/game/simulator/model/Main.java, ejecuta el juego y realiza toda la funcionalidad descrita anteriormente. Es posible colocar los barcos de forma manual y automática, para eso es necesario comentar o descomentar la línea ~28 dentro de la clase Player.

En este sprint también se trabajó en diagramas de secuencias de Jugar y Crear Juego.

-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>

-En nuestro repositorio GitHub dentro del Readme.me se encuentran mas links a todos los recursos

*** *Sprint planning:*** Fecha: 15/04/2020-29/04/2020

Tarea a realizar <i>Sprint 04</i>	Prioridad	Duración estimada
Desarrollo de GUI: Visualización de tablero de barcos*	Alta	7 días
Desarrollo de GUI: Implementación de un menú más completo y funcional. (Preferencias, modificación de font y atlas,...)*	Alta	7 días
US 12**	Alta	5 días
US 19**	Alta	10 días
US 1	Media	5 días
US 3	Media	7 días
US 14	Media	7 días
US 2	Media	7 días
US 6	Baja	7 días
US 7	Baja	7 días
US 13	Media	14 días
US 10	Media	7 días
US 11	Media	7 días

- *Estas tareas formaban parte de una tarea del sprint anterior, pero para este sprint se dividió para poder dividir el trabajo
- **Estas tareas se pasaron del sprint anterior por no ser acabadas

*** Trabajo del equipo:** Fecha: 15/04/2020-29/04/2020

Sprint Backlogs	Hecho por	Realizado	Realizado dentro del plazo establecido	Duración estimada
Reorganizar las historias de usuarios, añadir las prioridades y corregir las categorías	Ilya Lapshin	Si	Si	4 días
Hacer una copia de las historias de usuario en trello	Alejandro Luque	SI	SI	4 días
Mejorar y corregir el diagrama de estados	Long Lin	Si	Si	4 días
Revision y modificacion de diagramas UML (Parte II) (En concreto la parte de GUI)	Ilya Lapshin	Si	Terminado 1 dia mas tarde	7 días
US 8	Santiago Mulas y Melissa	No	No	7 días
US 8	Ilya Lapshin	Si	1 dia mas tarde	7 días
US 4	Ilya Lapshin	Si	SI	7 días
Crear diagramas de secuencias adicionales	Ilya Lapshin, Long Lin	Si	Si	7 días (Plazo aumentado hasta 12 días)
Documentación Básica de las Clases	Melissa, Santiago Mulas	Si	2 dia más tarde	10 días (Plazo aumentado hasta 12 días)
Desarrollo de GUI (Menú inicial, de ajustes, pantalla del tablero, posibilidad de colocar barcos)	Ilya Lapshin	En Proceso	En proceso	15 días (Plazo aumentado hasta 30 días)
US 5	Ilya Lapshin	Si	Si	12 días
Comprobación y solución de bugs de todo el código anterior (desde aquí para arriba)	Alejandro Luque	Si	-	-
US 12	Alejandro Luque	En proceso	No	14 días
US 19	Ilya Lapshin	En proceso	No	14 días

* 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

*** Sprint retrospective:**

Durante este sprint el equipo trabajó más, pero todavía no se llegó al nivel deseado y necesario para tenerlo todo al día y acabar todas las tareas seleccionadas para el sprint.

Este sprint se cambió la forma de repartir las tareas entre el equipo: El primer día el scrum master repartió una tarea, con fecha de vencimiento, a cada uno y al acabar un miembro esa tarea asignada, tenía que coger otra tarea para que sea posible acabar todas las tareas del sprint, pero solo algunos lo han hecho. Con lo cual, para el siguiente sprint para poder garantizar un buen avance en el proyecto, la asignación de todas las tareas durante el sprint se hará por parte del scrum master.

Para poder presentar al profesor el trabajo realizado por miembro del equipo y con esto un poco motivar al equipo a trabajar, el scrum master realizará, este sprint y los futuros, tablas como la anterior (posiblemente se cambie el formato) para poder reflejar el trabajo de cada uno dentro de este proyecto.