

Sprint VI

Índice

[El product backlog](#)

[Sprint review](#)

[Sprint retrospective](#)

[Sprint backlog](#)

El product backlog

1) HISTORIAS DE USUARIO:

Falta implementar o completar unas cuantas historias de usuario, entre ellas están diferentes cambios para la gui para poder cambiar ajustes de programa/juego.

2) DOCUMENTACIÓN:

2.1) Actualización de diagramas.

3) CÓDIGO DEL PROYECTO:

3.1) Volver a usar solo una vista para el battleScreen: Para facilitar el debugging y poder trabajar en paralelo, se decidió dividir en dos partes el screen de la batalla. Antes de la entrega final hace falta compartir las dos clases

3.2) Terminar de implementar la GUI: Solo falta cambiar texturas, añadir sonidos, botones para ataques y otros cambios menores.

3.3) Solucionar errores de la conexión P2P: El multijugador funciona solo falta solucionar la terminación del juego y mandar datos del ganador al server principal

4) COMPLETAR EL DOCUMENTO DE ENTREGA FINAL

Sprint review

- Se ha creado screens en la GUI para poder crear y conectarse a partidas creadas por otros jugadores. [Parte de US 20] (*Ilya Lapshin, Alejandro Luque*)
- Se implementó un server que contendrá a la información de los diferentes hosts que están en modo de busca de enemigo. [Parte de US 20] (*Ilya Lapshin*)
- Se implementaron los controladores necesarios y la conexión de tipo P2P para poder realizar partidas online entre jugadores. [Parte de US 20] (*Ilya Lapshin*)
- Se terminaron los test JUnit 5 del cliente. (*Melissa y Santiago*)
- Se modificó la GUI para poder representar y jugar en diferentes tamaños de tablero. (*Long Lin*)
- Se cambió la implementación del undo, porque la ejecución terminaba por falta de memoria, con lo cual se decidió guardar los mementos en fichero. (*Long Lin, Ilya Lapshin*)
- Se han resuelto múltiples errores y se han dibujado nuevos sprites para el juego (*Alejandro Luque*)

Al final de sprint para poder trabajar de forma simultánea sobre el mismo código y implementar las conexiones p2p, se decidió crear dos battle Screens. Con lo cual se pudo ejecutar el programa sin errores, probar la conexión p2p y al mismo rato hacer modificaciones en la gui. Más tarde se debe eliminar uno de ellos y hacer un merge de los cambios.

No se ha podido terminar algunas tareas como puede ser la puntuación global o los US 16-17-18, por falta de tiempo.

Sprint retrospective

-Análisis de trabajo y tareas:

Durante el desarrollo del server hemos gastado mucho tiempo para por no tener una idea fija de como implementarlo, con lo cual un miembro del equipo lo empezo hacer de una manera y otro miembro lo hacía de otra manera. Pero después nos pusimos de acuerdo y lo hemos acabado.

-Análisis de diseño:

No se trabajó mucho con temas de diseño, ya que se trabajaba mas en el código necesario para la entrega final para la entrega final.

-Análisis de equipo:

Durante el sprint siguieron trabajando 5 miembros del equipo.

Estando las fechas de exámenes muy próximas todos tienen horarios o fechas en cuales tienen exámenes, test, o correcciones, con lo cual hay más dificultad de seguir trabajando.

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

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

US 13	
Como jugador Quiero tener presente la posibilidad de elegir la habilidad/bonus/superpoder.	
Asignado para:	Melissa
Realizado:	Si
Realizado dentro del plazo establecido:	Si
Duración estimada inicialmente:	14 días
Descripción:	-

Tiempo empleado:	2 horas
Anotaciones:	Esta tarea fue trasladada del sprint anterior.

Elaboración de documentación sobre el proyecto.	
Asignado para:	Todos
Realizado:	En proceso
Realizado dentro del plazo establecido:	No
Duración estimada inicialmente:	12 días
Descripción:	En esta tarea se reúne todo lo relacionado con la documentación, como pueden ser wikis, instrucciones, documentos de diseños, descripciones, comentarios en código.
Tiempo empleado:	Por ahora 1-3 horas
Anotaciones:	-

Pasar la estructura de la GUI a MVC.	
Asignado para:	Ilya Lapshin Alejandro Luque Long Lin
Realizado:	-
Realizado dentro del plazo establecido:	-
Duración estimada inicialmente:	10 días
Descripción:	-Durante el desarrollo de la GUI se olvidó seguir este modelo, con lo 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 como manejar dos controladores uno local y otro para el multijugador.
Tiempo empleado:	-

Anotaciones:	Se vio que el modelo actual sigue cumpliendo el MVC.
---------------------	--

US 15	
Como jugador Quiero tener opción de ver la puntuación global Para poder ver los ID y puntos de los mejores jugadores.	
Asignado para:	Santiago Mulas Alejandro Luque
Realizado:	En proceso
Realizado dentro del plazo establecido:	-
Duración estimada inicialmente:	1 día para hacerlo después la fecha de terminar el servidor.
Descripción:	Pedir un fichero con score total del servidor.
Tiempo empleado:	-
Anotaciones:	-

US 16-17-18	
<ul style="list-style-type: none"> 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. 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. 	
Asignado para:	Santiago Mulas Melissa Long Lin
Realizado:	No
Realizado dentro del plazo establecido:	-
Duración estimada inicialmente:	5 días
Descripción:	Se combinaron estas tareas por ser parte de las preferencias del juego.
Tiempo empleado:	-

Anotaciones:	-
---------------------	---

US 20	
Como jugador Quiero tener opción de jugar en modo PvP, Para jugar contra otros jugadores humanos	
Asignado para:	Ilya Lapshin
Realizado:	Si
Realizado dentro del plazo establecido:	No. (1-2 días de retraso)
Duración estimada inicialmente:	12 días
Descripción:	Implementación del servidor y de un controlador para comunicarse con el servidor.
Tiempo empleado:	8+ horas
Anotaciones:	Solo faltan pequeños errores.

Acabar con la GUI: Añadir botones, texturas, background, etc.	
Cambios menores.	
Asignado para:	Ilya Lapshin, Long Lin
Realizado:	No
Realizado dentro del plazo establecido:	-
Duración estimada inicialmente:	7 días
Descripción:	Cambios menores.
Tiempo empleado:	-
Anotaciones:	-