

Sprint V

Índice

[Sprint review](#)

[Sprint retrospective](#)

[Sprint planning](#)

[Trabajo del equipo](#)

Sprint review

Se implementó la lógica de disparo y de respuesta a disparo, esta parte está completamente funcional (US 12, US 19). Por otra parte se elaboró y se empezó a implementar la IA del bot (US 14) para poder realizar partidas PvE, por ahora sólo se acabo el nivel 'easy'. Durante la implementación de la IA se usaron los patrones Estrategia y Observador para facilitar en algunos casos el código y hacerlo más limpio. También se implementó un patrón erróneo que no tiene mucho sentido en un juego como hundir la flota, el patrón memento. Inicialmente se pensaba que se podría usar para guardar el juego en ficheros para después restaurar la partida, pero después de un mayor estudio el Scrum Master entendió de qué es para manejar las acciones Undo y Redo y no para guardar en fichero, pero como ya se implementó se decidió dejarlo y usarlo más tarde para la PvE. También se empezó a comentar el código, pero por ahora solo se comento una parte muy pequeña.

Se trabajó en los diagramas para tener las conforme a los cambios. Aunque la manera correcta es primero modificar el diagrama y después hacer el cambio, nosotros lo hicimos directamente sobre el código para no gastar tiempo. Se modificó la Wiki del repositorio de GitHub del proyecto, los diagramas y secuencias se añadieron como fotos en un nuevo apartado de la wiki.

Por otra parte se avanzó en la GUI, pero no lo suficiente para poder usarla de la forma correcta. Se miraron otros proyectos en internet y de algunos de ellos se usó el código como ejemplo o como estructura para nuestra GUI.

También se estudiaron las diferentes posibilidades de añadir otros patrones, pero se estudió de forma superficial, más tarde se estudiará mejor.

En cuanto a las tareas realizadas, podemos decir que se realizó mucho menos de lo planeado, y la causa principal fue que solo algunos de los miembros del equipo trabajaron durante este sprint (más comentarios en la retrospectiva y en el apartado de trabajo del equipo). Con lo cual varias tareas están en estado incompleto, y otras sin empezar o hasta sin elaborar un plan de su implementación en el proyecto como puede ser con el US 13, que consiste en añadir habilidades, bonus u otros elementos especiales que ampliarían la manera de jugar.

Sprint retrospective

Durante este Sprint el equipo se puede clasificar en aquellos que trabajaron y aquellos que no han hecho nada. En cuanto a los primeros hay que decir que solo han sido tres miembros, la mitad del equipo, que son Alejandro Luque, Ilya Lapshin y Long Lin. En cuanto al resto, ellos no realizaron durante este sprint ningún trabajo o tarea, aunque cada miembro del equipo tenía ya desde el segundo día de este Sprint asignadas en Trello su tarea inicial. *Trello es el la herramienta donde el Scrum Master asigna las tarjetas a cada uno y donde se plantea todo el Sprint.*

Yo, como el Scrum Master, no tenía deseo de estar detrás de alguien y escribirles recordando que tienen sus tareas asignadas. Por los medios de comunicaciones del grupo, en concreto por Telegram, se informó hace 2 sprints atrás que cada uno tendrá asignada tarjetas o tareas con fechas de vencimiento y creo que es suficiente para el nivel en cual estamos.

Al finalizar el Sprint, el Scrum Master les comunico que si se continuara de la misma manera, entonces se procederá a comunicarse directamente con el profesor, para encontrar la manera más oportuna de solucionar esta situación.

Si, posiblemente es mi error, error del Scrum Master, y tenía que hablar con ellos más temprano y no esperar al final del Sprint. Pero pero por otro lado, algunas personas, en concreto Long Lin tenía dificultades a la hora de entender la implementación o idea de algunas tareas y también problemas con las herramientas que no le permitían trabajar, entonces contactó conmigo. Por lo cual doy por hecho que aquellos que no trabajaron durante este Sprint no tienen ninguna dificultad con herramientas o tareas, ya que en ningún caso no contactaron conmigo.

En cuanto a la forma de trabajo, si hablar solo sobre aquellos que han trabajado se puede decir que la forma de trabajar y repartir las tareas, mejoró un poco el rendimiento. Hay miembros del equipo que tienen más interés y preguntan por tareas que se pueden coger al acabar su tarea, y otras que presentan menos interés en este sentido pero trabajan de todos modos, por las últimas fue que se decidió controlar el proceso de asignación de las tareas por el Scrum Master y no dejarlo a que las eligen solos. Pero de todos modos el estado de nuestro proyecto está muy crudo y comparando con otros grupos vamos atrasados, por parte del Scrum Master se intentara hacer lo máximo para solucionar todo esto.

Sobre la comunicación dentro del equipo cabe destacar que en este sprint fue un poco vertical, entre los miembros y el Scrum Master, la principal causa de esto fue que solo dos miembros sin incluir al Scrum Master trabajaban, y aparte esas dos personas tenían tareas que no se relacionaban con lo cual tampoco tenían necesidad de interactuar entre sí. También hay que reflejar que algunos tuvieron

dificultades con las herramientas, en concreto con como usar git dentro de eclipse, y fueron ayudados por el Scrum Master. Con lo cual se descubrió que no todos tienen los mismos conocimientos acerca las herramientas, y que estaría bien si al inicio del proyecto, dentro del equipo, se enseñase el uso de ellas, para aquellos que tienen más dificultades o menos conocimientos.

Sprint planning

Tarea a realizar <i>Sprint 05</i>	Prioridad	Duración estimada	Anotaciones o descripción de tarea
Desarrollo de GUI: Visualización de tablero de barcos*	Alta	+14 días	Aunque presenta gran prioridad y importancia se decidio dejar la implementacion para mas tarde
Desarrollo de GUI: Implementación de un menú más completo y funcional. (Preferencias, modificación de font y atlas,...)*	Alta	+14 días	
US 14*	Media	10 días	Falta implementación y comprobación de nivel Normal y Hard
US 7*	Baja	5 días	Realizar la carga de partida desde fichero
US 13*	Media	14 días	Implementar diferentes habilidades y ataques
Test con JUnit	Alta	14 días	Realizar test con JUnit. Posiblemente se repartirá entre el equipo y cada miembro tendrá una clase para comprobar.

- *Estas tareas se pasaron del sprint anterior por no ser acabadas

Trabajo del equipo

Se decidió pasar a otro formato por la imposibilidad de añadir toda la información relevante en una tabla.

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

US 19	
Como jugador Quiero ver mi tablero actualizado conforme con las acciones del enemigo, Para poder saber el estado actual de la batalla.	
Asignado para:	Alejandro Luque
Realizado	Si
Realizado dentro del plazo establecido:	Si
Duración estimada inicialmente:	10 días
Descripción:	Se refiere a tener implementado en el juego el mecanismo de respuesta y cambio de estados del tablero del jugador a los disparos de enemigo.
Anotaciones:	Esta tarea fue trasladada del sprint anterior.

US 12	
Como jugador Quiero tener presente la posibilidad de elegir una casilla del tablero Para poder atacar al oponente.	
Asignado para:	Alejandro Luque
Realizado:	Si
Realizado dentro del plazo establecido:	Si
Duración estimada inicialmente:	5 días (Plazo aumentado hasta 7 días)
Descripción:	Poder elegir una casilla para atacar, y saber si es Hit, Miss o un Kill.
Anotaciones:	Esta tarea fue trasladada del sprint anterior.

US 14	
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.	
Asignado para:	Alejandro Luque
Realizado:	En progreso
Realizado dentro del plazo establecido:	No
Duración estimada inicialmente:	10 días
Descripción:	Tener implementado tres niveles de la IA para poder usarlos como oponentes y poder jugar contra ellos.
Anotaciones:	<ul style="list-style-type: none"> • Se usó el patrón de estrategia para implementar los niveles de la IA. • Para simplificar la implementación de esta tarea, se cambió el modo de recibir la información acerca de un ataque, si es hit, kill o miss, usando el patrón del observador.

Implementación de Patrones Observador y Estrategia	
Patrón Observador y patrón Estrategia	
Asignado para:	-
Realizado:	SI
Realizado dentro del plazo establecido:	-
Duración estimada inicialmente:	14 días
Descripción:	Implementar los patrones en el código
Anotaciones:	Durante la realización de US 14, se averiguó que hace falta hacer unos cambios para poder implementar el US 14 de una forma más limpia y fácil. Con lo cual por parte de Alejandro Luque se buscaron las posibilidades de hacerlo, y junto con Ilya Lapshin se implementaron estos patrones.

US 1, US 2 y US 3	
<ul style="list-style-type: none"> US 1 - Como jugador Quiero poder elegir el modo de partida Para para poder jugar con otros jugadores o con el Bot. US 2 - Como jugador Quiero poder escribir mi apodo/nombre Para que al final de la partida el juego añada mi nombre y puntos o que me sume puntos en la scoreboard. US 3 - Como jugador Quiero poder elegir la dificultad de la partida Para para poder jugar en tableros de diferente tamaño y/o con diferentes funcionalidades. 	
Asignado para:	-
Realizado:	Si
Realizado dentro del plazo establecido:	Si
Duración estimada inicialmente:	5 días
Descripción:	-
Anotaciones:	Se implementó todas las estructuras y funcionalidades necesarias para estas tareas, pero falta implementarlo en la GUI

US 6	
Como jugador Quiero poder guardar la partida si estoy jugando contra bot, Para poder seguir en otro momento.	
Asignado para:	Melissa
Realizado:	Si. (Ver anotaciones)
Realizado dentro del plazo establecido:	No.
Duración estimada inicialmente:	7 días (Plazo aumentado hasta 10 días)
Descripción:	EL fichero de salida debe contener todas las variables de las clases que tienen efecto sobre la lógica del juego.
Anotaciones:	Esta tarea fue asignada para Melissa, pero no fue realizada, ni empezada. Con lo cual esta tarea se asignó a Long Lin, por quien fue acabada con la ayuda de Ilya Lapshin.

US 7	
Como jugador Quiero poder salvar/cargar una partida guardada, Para poder seguir jugar contra el bot.	
Asignado para:	Santiago Mulas
Realizado:	No. (Ver anotaciones)
Realizado dentro del plazo establecido:	No.
Duración estimada inicialmente:	7 días (Plazo aumentado hasta 10 días)
Descripción:	Poder leer de fichero y cargar toda la información, para poder restaurar el estado de todos los objetos conforme con los datos en el fichero.
Anotaciones:	Esta tarea fue asignada para Santiago Mulas, pero no fue realizada, ni empezada. Con lo cual esta tarea se asignó a Long Lin

US 10 Y US 11	
<ul style="list-style-type: none"> US 10 - Como jugador Quiero tener presente un botón de rendirse o salir Para poder terminar la partida. US 11 - Como jugador Quiero tener presente un botón de pausa a la hora de jugar contra bot Para poder poner en pausa el juego. 	
Asignado para:	Long Lin
Realizado:	No
Realizado dentro del plazo establecido:	No
Duración estimada inicialmente:	7 días (Aumento de plazo)
Descripción:	-
Anotaciones:	Imposibilidad de realizar esta tarea por ausencia de una GUI, con lo cual la tarea se aplazó hasta la finalización de la GUI.

US 13	
Como jugador Quiero tener presente la posibilidad de elegir la habilidad/bonus/superpoder Para más tarde aplicar dicho bonus según su funcionalidad	
Asignado para:	-
Realizado:	No
Realizado dentro del plazo establecido:	No
Duración estimada inicialmente:	14 días
Descripción:	-
Anotaciones:	Se planeaba pensar como realizar esta tarea, pero por falta de tiempo no se pudo pensar y conversar como realizarla.

Desarrollo de GUI	
Menú inicial, de ajustes, pantalla del tablero, posibilidad de colocar barcos	
Asignado para:	Ilya Lapshin
Realizado	En progreso
Realizado dentro del plazo establecido:	No
Duración estimada inicialmente:	Se decidió dejarlo para después (Ver anotaciones)
Descripción:	Implementar la parte de GUI del proyecto, empezando con los distintos menús, y acabando con la pantalla de batalla
Anotaciones:	Durante el sprint se implementaron diferentes cosas, se cogio parte del codigo de otros proyectos para más tarde adaptarlo al nuestro, pero finalmente se decidió dejar esta tarea para más tarde, y ayudar en el proyecto con otras tareas que el Scrum Master cree que son más importantes en esta etapa del proyecto.