

# Sprint III

## **\* El product backlog:**

El product backlog sufrió algunos cambios con respecto al sprint anterior.

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

**1.1) Corrección y reorganización de las historias de usuario.** Nos dimos cuenta que al no tener prioridad en nuestras historias de usuario, es trabajoso elegir cual de ellas se seleccionará para la elaboración y implementación.

Se asignará a cada una de ellas una prioridad y se hará una copia de ellas en trello para poder visualizar con más facilidad las ya hechas, las del sprint actual y las restantes(Product Backlog)

Se podrá ampliar dicha lista 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](http://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. En concreto puedo citar sobre las clases de la interfaz gráfica. No teníamos idea cómo implementarla y que clases necesitará.

### **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.

**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:**

-Durante este sprint hemos completado las clases teniendo en cuenta el diagrama de UML, a pesar de eso el estado del juego está lejos del estado funcional. 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 inicio de futuro juego y un menú no funcional. [Para ejecutar el código en eclipse de la forma más correcta, se aconseja importar la carpeta 'Client' del repositorio como un 'Gradle']

-En este sprint se avanzó bastante en parte del código comparado con los sprints anteriores. También se avanzó mucho y se implementó la parte de la interfaz gráfica que resultaba muy difícil por ser algo desconocido para el equipo. También se aprendió a elaborar texturas y font para el proyecto.

-Durante el último día del sprint, el scrum master se dio cuenta que organizó de forma errónea la historia de usuario, en concreto faltaba la prioridad, por lo cual necesitábamos más esfuerzo a la hora de elegir correctamente la historia a elaborar, por lo cual se extiende la realización de algunas tareas. Con lo cual se modificó lo posible la historia de usuario, pero no lo suficiente.

-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 pueden observar más links a otros diagramas

### **\*\* El Sprint backlog:**

Fecha: 17/03/2020-31/03/2020

Tarea a realizar <i>Sprint 02</i>	Prioridad	Duración estimada	Realizado
Revision y modificacion de diagramas UML	Media	7 días	En progreso

Creación de Clases	Media	5 días	Si
Desarrollo de Clases	Media	15 días	En progreso
Documentación básica de las Clases	Baja	3 días	En progreso
Creación de GUI	Alta	10 días	Si
Desarrollo de GUI	Media	10 días	En progreso

- *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: 31/03/2020-14/04/2020

<b>Tarea a realizar <i>Sprint 02</i></b>	<b>Prioridad</b>	<b>Duración estimada</b>	<b>Realizado</b>
Revision y modificacion de Historias de usuarios	Alta	3 días	En progreso
Aplicación de criterios de aceptación a las historias de usuarios	Alta	3 días	No
Desarrollo de Clases*	Media	14 días	En progreso
Documentación de las Clases	Baja	5 días	En progreso
Desarrollo de GUI	Baja	10 días	En progreso
Corrección de diagrama de estados	Baja	2 días	No

<b>Clases</b>	<b>Hecho por</b>	<b>Realizado</b>
Game	Long	En Proceso

Controller	Long	En Proceso
NavalShip	Alejandro	Si
NavalShipList	Alejandro/Long/Derrick	Si
ShipsTypes(enum)	Alejandro	Si
Jugador	Santiago/Melissa	En Proceso
Board	Santiago/Melissa	En Proceso
ModoJuego(enum)	Ilya	Si
ModoDificultad(enum)	Ilya/Derrick	Si
DesktopLauncher (Main)	Ilya	Si
Graphical User Interface	Ilya	En Proceso

- Estas clases se hacen conforme con el diagrama UML. El estado de la tabla puede variar según la modificación del diagrama. Muestra el trabajo orientativo de cada miembro del equipo.

### **\* Sprint retrospective:**

**-Comentarios:** El equipo no presenta comentarios respecto este sprint.

**-Cosas a mejorar:** Al igual que en el sprint anterior hace falta más comunicación entre el equipo y más trabajo en casa, para poder llegar al nivel de implementación del proyecto que pide el product owner en estas y futuras fechas.