

DOCUMENTO FINAL

RETROSPECTIVA DEL PROYECTO

Aspectos técnicos del proyecto

Con respecto a los aspectos técnicos del proyecto, podemos concluir que, estamos satisfechos con el resultado. Comenzando por la fase de diseño, en la que declaramos todas las historias de usuario, a las que tuvimos que realizar algunas modificaciones con el paso del tiempo, pero sin ninguna modificación. Lo que no dio algo más de problemas fue el modelo de dominio, al que tuvimos que hacer varias modificaciones hasta que lo tuvimos claro con la ayuda del profesor.

Con respecto al código, la creación de las entidades no fue ningún problema, debido a que ya teníamos claro el modelo de dominio. En los primeros sprints, nos dedicamos a hacer las historias de usuario más simples, como pueden ser la creación de jugadores, el listado de estos, etc. Para el tercer sprint, acabamos la mayoría de historias de usuarios e implementamos el módulo de estadísticas, el cual fue sencillo, aunque hubo algunos fallos que se solucionaron posteriormente. Por último, en el cuarto sprint, implementamos la jugabilidad del propio juego, esto sí que nos dio algunas complicaciones, como pudo ser la inicialización de los mazos y las cartas o los movimientos de las cartas entre los mazos y sus validaciones. Con alguna tutoría y trabajo en equipo lo llevamos adelante y pudimos acabar el proyecto para la fecha de entrega. En este último sprint, también refactorizar el código para hacerlo más sencillo y acabamos los tests necesarios.

Aspectos interpersonales

Con respecto a los aspectos interpersonales, creemos que hemos tenido una buena comunicación entre los miembros del equipo, gracias a la planificación que realizamos al principio del proyecto, que aunque fue cambiando con el paso del tiempo, nos fue de gran utilidad. Algo que también nos ha sido bastante útil, ha sido la utilización de un tablero para ver el estado de las tareas y las que faltaban por hacer, esto nos fue de gran ayuda.

Para concluir, cabe aclarar que no han habido conflictos entre los miembros del equipo y hemos tenido una buena relación.

Informe de horas

Lamentablemente, no hemos hecho uso de ninguna herramienta para contar las horas que le dedicaba cada miembro del grupo al proyecto, pero esto se puede ver reflejado en el número de historias de usuario hechas por cada miembro y en todo lo que ha participado.

Retrospectivas anteriores

En la carpeta docs del proyecto se encuentran las siguientes retrospectivas:

- Retrospectiva del Sprint 2 __ L5-3.pdf
- Retrospectiva del Sprint 3 __ L5-3.pdf