POSTMORTEM HITO 1

* **No hemos realizado las historias de usuario de forma correcta**. Algunas historias de usuario que habíamos redactado se tendrían que haber dividido en otras más pequeñas o en tareas más concretas. Por ejemplo: “*Como diseñador quiero que los enemigos tengan animaciones de ataque si lo requieren*”, esta historia es demasiado general, habiendo la cantidad de enemigos que tenemos pensado no podemos definir una historia de usuario así, lo correcto habría sido dividirla en historias de usuario para cada enemigo que tenemos pensado, “*Como diseñador quiero que el enemigo Gunner tenga animaciones de disparo*” “*Como diseñador quiero que el enemigo Stalker tenga animaciones de ataque*”.
* **Hemos hecho tareas que no habíamos previsto en la planificación.** A pesar de esto, hemos tenido una buena comunicación y en cada momento sabíamos qué estaba haciendo cada miembro del equipo. Un ejemplo de historia de usuario que no redactamos pero sin embargo sí se realizó sería, además de crear el spritesheet de la animación del Gunner, crear el componente que maneje correctamente estas animaciones. Aunque hemos sabido sobrellevarlo, la realización de estas tareas no ha quedado reflejada en documentación.
* **No hemos actualizado el GDD con frecuencia.** Hay secciones en el GDD que no hemos actualizado después de haber cambiado el diseño, y además hay elementos que nos falta reflejar en el GDD.