Sprint 2 Review/Retrospective

# Sprint Review

**¿Qué se ha hecho?:**

* Se ha continuado el trabajo de programación: Conexión con la base de datos y paso de mensajes, animaciones, paso entre escenas, mecánicas y lógica de combate, ajustes, tienda, menús y maquetación.
* Se ha finalizado el *Game Design Document* y se ha basado el trabajo final en este.
* Se han creado los fondos, personajes, partículas de efectos, logos, iconos y botones.
* Se han compuesto los sonidos y la banda sonora.
* Se ha generado el *portfolio* mediante *GitHub Pages*.
* Se han personalizado y actualizado las redes sociales. Ha habido interacción con posibles usuarios.
* Se han maquetado los materiales de presentación, así como un *trailer* promocional.
* Se ha testeado el juego para encontrar posibles fallos.

**¿Qué no se ha hecho?:**

* No se ha creado un sistema monetario real, con paso de divisas y cobros.
* No se ha profundizado en el diseño de personajes, escenarios y música tanto como se hubiese esperado.

**¿Trabajo que se ha añadido?:**

* Paso de mensajes desde la base de datos y desde el cliente.
* Continuación de las animaciones.
* Paso entre escenas y ordenación de estas.
* Finalización de las mecánicas y lógica de combate.
* Añadir la pantalla de ajustes.
* Crear la tienda.
* Maquetación general de las escenas.
* Actualizar el *GDD*.
* Creación de los fondos.
* Finalización de personajes.
* Creación de *VFX*.
* Diseño de logos, iconos y botones.
* Mantenimiento de la documentación.
* Organización de reuniones.
* Elaboración de sonidos del juego.
* Composición de la banda sonora.
* Generación del *portfolio*.
* Personalización de las redes sociales e interacción con usuarios.
* Maquetación de la presentación final.
* *Testeo* del juego.

**¿Trabajo que se ha eliminado del *Sprint*?:**

Puesto que es el *Sprint* final no se ha dejado fuera ninguna tarea.

# Sprint Retrospective

**¿Qué ha ido bien en el *Sprint*?**

* El trabajo de los departamentos ha sido constante.
* Se ha mantenido una moral alta y predisposición al trabajo, tanto individual como en grupo.
* Las tareas han estado bien organizadas y se han completado dentro de las fechas previstas, sin muchos cambios.
* Se ha terminado en tiempo el proyecto.
* El producto final entra dentro de las expectativas del equipo de desarrollo.
* Mejora de la comunicación del equipo.

**¿Qué ha ido mal en el *Sprint*?**

* Desbalanceo de trabajo por áreas de trabajo, surgimiento de tareas imprevistas.
* Retrasos inesperados por diversas razones tanto propias del proyecto, como ajenas a este.
* Falta de asistencia a las sesiones de trabajo.

**¿Qué hemos aprendido en el *Sprint*?**

* Se debería dejar algo más de tiempo extra, por si ocurren imprevistos y falta tiempo. Esto puede llegar a presionar mucho a los desarrolladores.
* Menos es más, a veces se debe simplificar un poco las cosas, tanto dentro como fuera del área de trabajo.

**¿Qué deberíamos hacer diferente en el siguiente *Sprint*?**

* Utilizar con más constancia y seriedad *Trello*.
* Reuniones fuera de agenda para agilizar y actualizar ciertas secciones.
* Creación de un protocolo de comunicación, actualización y almacenamiento de información, para tener un mejor control y agilizar ciertos procesos.