

Acta de Reunión: Sprint 4 (Reunión 1)

Información General

Proyecto: Juego de Cartas "Ronda Marroqui"
Tipo de reunión: Retrospectiva y Planificación de Sprint
Fecha y hora: 28/11/2025
Duración: 2 Horas
Lugar: Presencial - Campus UPV
Asistentes:
Yahya Aboulafiya
Adrián Hoyos Sánchez
Souhail Batah
Carlos Robledo Badía

1. Objetivo de la Reunión

Revisar todo lo que hicimos en el Sprint 3 (que fue mucho más de lo que documentamos) y empezar a planificar el Sprint 4, donde vamos a mejorar el sistema con WebSockets para tener comunicación en tiempo real entre jugadores.

2. Temas Tratados

2.1. Retrospectiva del Sprint 3

Revisamos todo lo que hicimos en el Sprint 3 y nos dimos cuenta de que avanzamos bastante más de lo planeado. Los puntos más importantes:

Sistema Multijugador: El sistema de partidas funciona bien, con sala de espera donde los jugadores pueden crear partidas (de 3 a 6 jugadores) y unirse a ellas.

Sistema de Torneos: Implementamos el módulo de torneos con dos tipos: eliminatorio y todos contra todos. Incluye inscripciones, control de cupos y tabla de clasificaciones.

Guardar Partidas: El sistema guarda el estado de las partidas en formato JSON en la base de datos, así se pueden recuperar partidas guardadas y continuar juegos que se dejaron a medias.

Perfil de Usuario: Cada jugador tiene su perfil con estadísticas: partidas jugadas, ganadas, perdidas y puntos totales.

2.2. Arquitectura Implementada

Documentamos cómo quedó la arquitectura del Sprint 3:

Base de Datos: Tenemos 6 tablas funcionando (Usuario, Torneo, Clasificacion_Torneo, Partida, Partida_Jugador, Movimiento) con las relaciones bien definidas e índices para mejorar el rendimiento.

Backend (API REST): Implementamos 18 endpoints que cubren todo el juego: - 5 endpoints de autenticación y usuarios - 9 endpoints de gestión de partidas - 4 endpoints de sistema de torneos

Frontend: Todas las pantallas están conectadas: bienvenida, sala de espera, tablero de juego, perfil, torneos, login y registro.

2.3. Funcionalidades Avanzadas del Juego

Revisamos la lógica del juego “Ronda Marroquí” y confirmamos que todo funciona:

Cartas Especiales: Todas las cartas especiales funcionan bien: - As: El siguiente jugador roba 3 cartas - Dos: El siguiente jugador roba 2 cartas - Cuatro: Salta el turno del siguiente jugador - Siete: Permite cambiar el palo activo (comodín)

Mecánicas del Juego: Cambio de dirección, reciclaje del mazo cuando se acaban las cartas, validación de jugadas y detección automática del ganador.

Sincronización: Por ahora usamos polling cada 3 segundos para sincronizar a los jugadores. Es funcional pero queremos mejorarlo con WebSockets.

2.4. Métricas del Desarrollo

Contamos lo que llevamos desarrollado:

Líneas de Código: Unas 3,500 líneas (sin contar librerías).

Archivos Principales: - Backend: server.js, torneoController.js, torneoRoutes.js, RondaGame.js, DBControlador.js - Frontend: sala-espera.html, index.html, torneos.html, profile.html, welcome.html - Estilos: styles.css con diseño profesional glassmorphism

Tecnologías: Node.js + Express.js, MySQL 8.0, Vanilla JavaScript, Bootstrap 5, bcrypt para seguridad.

2.5. Planificación del Sprint 4

Decidimos que el Sprint 4 va de mejorar la experiencia del usuario:

Objetivo Principal: Quitar el polling y meter WebSockets con Socket.io para que la sincronización sea instantánea.

Lo que esperamos conseguir: - Bajar la latencia de 3 segundos a menos de 100ms - Notificaciones instantáneas cuando alguien juega - Mejor experiencia para los usuarios - Menos carga en el servidor

Extras: Si da tiempo, agregar chat en vivo durante las partidas y mejorar las notificaciones visuales.

3. Acuerdos y Asignación de Tareas

Tareas para empezar el Sprint 4:

Investigación Técnica: Carlos y Adrián revisan la documentación de Socket.io y piensan cómo organizar los eventos.

Preparar el Entorno: Carlos instala socket.io y configura el servidor.

Diseño de Eventos: Entre todos definimos qué eventos vamos a usar (join_partida, movimiento, disconnect, etc.).

Documentación: Yahya documenta todo lo que hicimos en Sprint 3.

4. Próxima Reunión

Quedar el 1/12/2025 para ver cómo va la implementación de WebSockets y definir los detalles de cómo integrarlo con el código que ya tenemos.

Firma de conformidad: Equipo de Desarrollo Ronda Marroquí