## **Análisis del Sprint 1**

El Sprint ha concluido exitosamente, y se ha cumplido con todos los apartados requeridos para el entregable. El repositorio contiene la versión más reciente del proyecto, incluyendo todas las entidades del modelo conceptual mapeadas y completas, así como los servicios y repositorios implementados. Cabe mencionar que algunos servicios están más desarrollados que otros, ya que hemos decidido empezar por la implementación de las funcionalidades básicas.

Durante este periodo, hemos realizado diversas reuniones para definir la versión final (por ahora) del modelo conceptual y para dividir el trabajo de manera efectiva. Optamos por dividirnos en dos grupos de tres integrantes: uno se encargó de la creación de historias de usuario y mockups (Pablo Castrillón, Pablo Olivencia y Jianwu Hu), mientras que el otro se centró en la implementación del código de la aplicación (Antonio Rodríguez, Juan Varo y María José).

Asimismo, las reuniones sirvieron para discutir varias decisiones de diseño de la aplicación, tales como el momento adecuado para eliminar una partida, la necesidad de incluir el atributo rol en la entidad Player, y el desarrollo del método para aplicar los efectos de las cartas. Sin embargo, no se ha llegado a un consenso final sobre la implementación de métodos complejos como el mencionado anteriormente, ya que aún estamos completando diversos aspectos del software y, dependiendo del comportamiento del sistema, optaremos por una u otra solución.

En retrospectiva, consideramos que la organización del equipo fue adecuada. No obstante, reconocemos que hubo cierta pérdida de tiempo en las reuniones, principalmente por intentar alcanzar un consenso en aspectos donde habría sido más eficiente probar diferentes implementaciones directamente.

Además, encontramos algunas dificultades relacionadas con la navegabilidad y direccionalidad de las relaciones, lo que resultó en tiempo invertido en modificar la implementación de dichas relaciones en múltiples ocasiones.

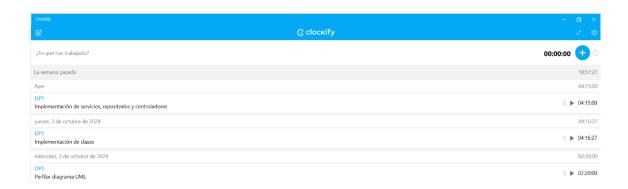
Para futuros entregables, el equipo deberá, desde el primer día, definir claramente los objetivos y tareas a completar, priorizando la implementación por encima de debates extensos sobre el diseño. Será fundamental afianzar los conocimientos mediante los videos de la asignatura antes de abordar la elaboración del proyecto. Asimismo, sería conveniente que todos los miembros registren con exactitud el tiempo trabajado, lo que permitiría un análisis y una mejora más precisa del rendimiento del equipo.

A continuación, se muestran los tiempos de trabajo por cada uno de los integrantes del grupo:

Antonio Rodríguez Calderón ha registrado un total de 10 horas y 52 minutos de trabajo mediante la herramienta Clockify, con la siguiente distribución:



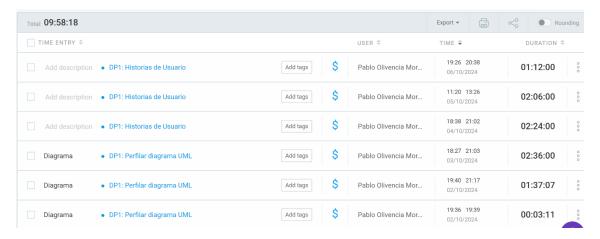
Juan Varo Vera ha registrado un total de 10 horas y 51 minutos de trabajo a través de la herramienta Clockify. A continuación podemos ver la distribución:



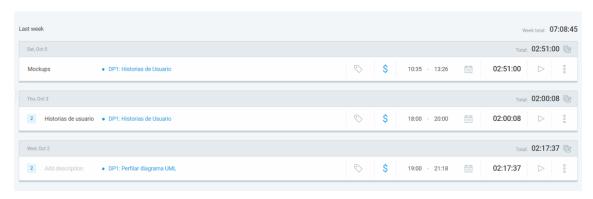
Pablo Castrillón Mora ha registrado un total de 7 horas y 9 minutos a través de la herramienta Clockify. Se adjunta captura de pantalla a continuación:



Pablo Olivencia Moreno ha registrado un total de 9 horas y 58 minutos a través de la herramienta Clockify. Se adjunta captura de pantalla a continuación:



Jianwu Hu ha registrado un total de 7 horas y 8 minutos a través de la herramienta Clockify. Se adjunta captura de pantalla a continuación:



María José ha registrado un total de 9 horas a través de la herramienta Clockify. Se adjunta captura de pantalla a continuación:

