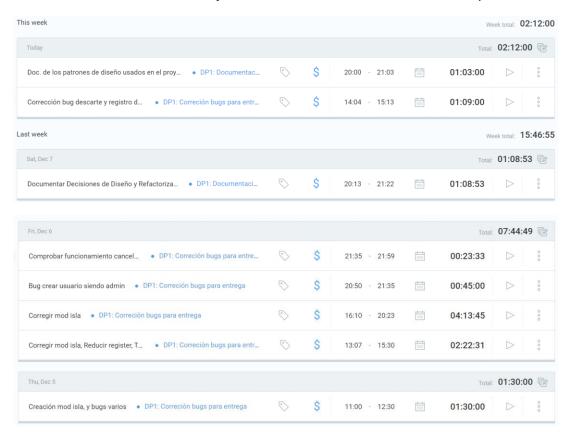
Análisis del Sprint 3

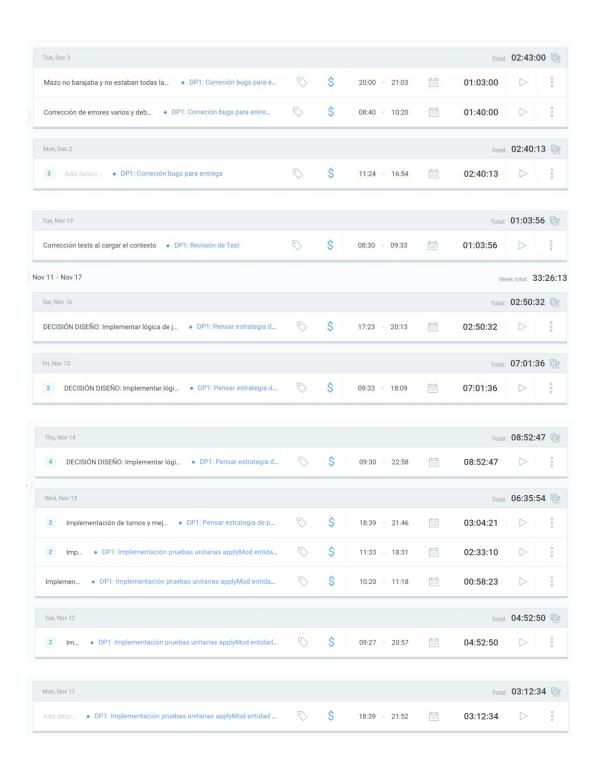
Para el desarrollo de este Sprint nos hemos centrado principalmente en el desarrollo de la lógica de juego y en la realización de pruebas para ver que todo funciona correctamente.

Para el sprint anterior, si bien teníamos una lógica mínimamente funcional de juego, contenían un gran número de bugs que se han ido corrigiendo a lo largo de este sprint.

El resultado es un módulo de juego básico funcional, que permite realizar todas las acciones necesarias para llevar a cabo una partida sin errores.

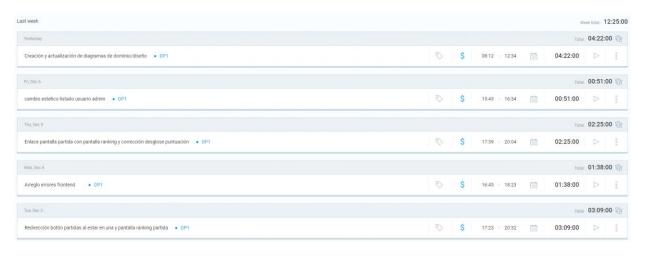
En lo que respecta a la carga de trabajo, Antonio Rodríguez Calderón se ha enfocado en completar la lógica de juego en backend, con nuevas implementaciones, corrigiendo errores y desarrollando pruebas para comprobar que los modificadores y su aplicación funcionan correctamente. En total, ha invertido un total de 52 horas y 20 minutos en el desarrollo de este sprint:





Durante el último sprint del proyecto, Pablo Castrillón Mora se ha enfocado en mejorar las pantallas de búsqueda de partidas y el lobby de partida, así como de generar el ranking de la partida cuando esta termine (incluyendo un desglose de la puntuación final obtenida por cada jugador). También trabajó en la implementación de la paginación en los listados de usuarios y partidas en el backend. Y finalmente también corrigiendo algunos de los errores que iban surgiendo durante el desarrollo sobre todo en frontend.

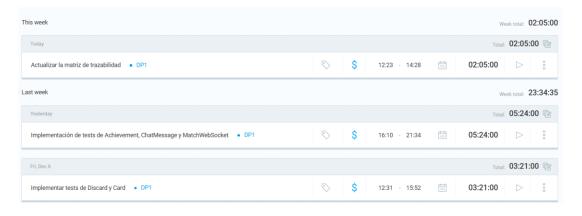
En total ha invertido 31 horas y 19 minutos.

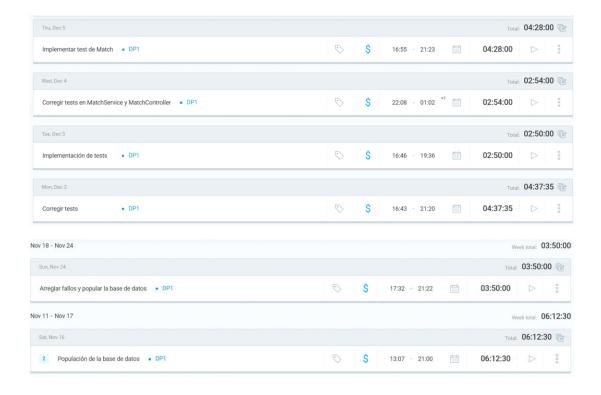




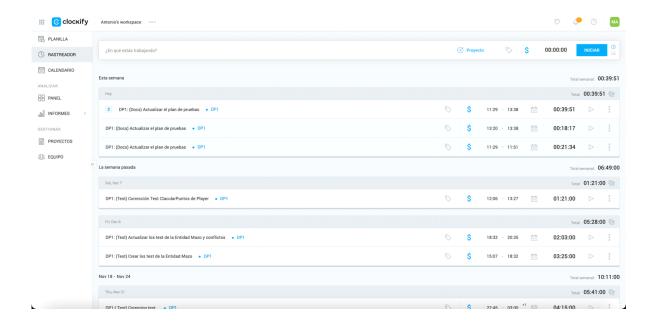


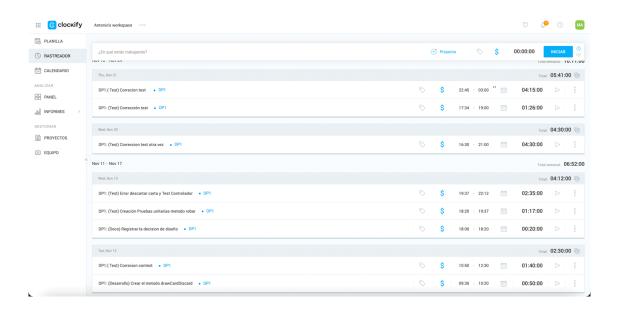
En este sprint, Juan Varo Vera se ha encargado de realizar la populación de la base de datos y de implementar tests para las clases Controller y Service de Match, Discard, Card, Achievement, ChatMessage y MatchWebSocket. También se ha encargado de actualizar la documentación del Plan de Pruebas, agregando historias de usuario a la matriz de trazabilidad y especificando las historias de usuario que se han implementado en backend o que están por implementar. En total, ha invertido 35 horas y 42 minutos en este sprint:



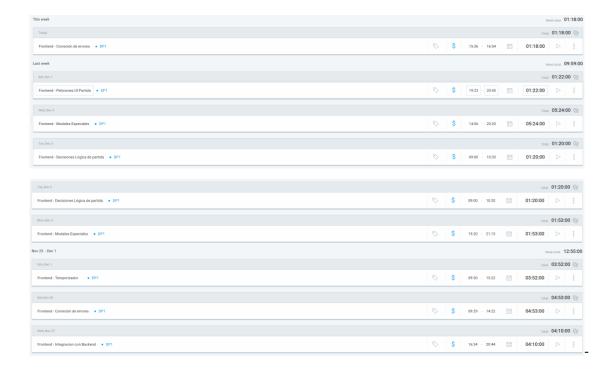


En este sprint María José Ruiz: se ha encargado de la corrección de los Tests para la entidad Player después de que se hubieran cambiado la funcionalidad al introducir el Turno, además de añadir nuevas pruebas unitarias para ampliar la cobertura en PlayerTests y Player ServiceTest. Creación de los pruebas unitarias de la Entidad, servicio y controlador de Deck (DeckTests, DeckServiceTest, DeckControllerTest) Además ha realizado la implementación en el PlayerController a la llamada del método Score y su respectivas pruebas unitarias. En cuanto a la documentación del tercer entregable, se ha encargado de actualizar la documentación del Plan de Pruebas, agregando historias de usuario a la matriz de trazabilidad y especificando las historias de usuario que se han implementado en backend. En total ha dedicado 23 horas y 42 minutos a este entregable:





Para este sprint Pablo Olivencia Moreno ha trabajado principalmente en la interfaz para el tablero de juego, trabajando junto con los desarrolladores de backend para pulir el funcionamiento de la partida. También se ha dedicado tiempo a la corrección de errores en otros componentes. En total, 25 horas y 32 minutos.



Para este entregable Jianwu Hu ha trabajado en la búsqueda de errores, en el backend y en el frontend mediante la prueba del juego tanto en swagger como en la interfaz. Además, se ha encargado de arreglar los fallos perfil, así como en la gestión de usuarios desde el administrador, tanto en la edición como en la creación de estos. En total ha dedicado 23 horas 49 minutos.

