

DOCUMENTO DE RETROSPECTIVA

SPRINT 2 L1-5

Trabajo de cada miembro

Juan José Casamitjana Benítez:

- Adición de nuevas historias de usuario y reglas de negocio.
- Creación inicial de GooseMatch.
- Pruebas iniciales de servicio de GooseMatch.

Mario Espinosa Rodríguez:

- Adición de nuevas historias de usuario y reglas de negocio.
- Cambios en el modelo de datos.
- Planificación del sprint en el documento y en github.
- Welcome.jsp y tags.
- Pruebas unitarias AchievementService.
- Cambio de las hojas de estilo de la aplicación.
- Vista de listado de jugadores
- Baneo y desbaneo de jugadores.
- Creación de entidades LudoMatch y GooseMatch.
- Controladores de creación de lobby y de partida.
- Controlador de unión a lobby
- Vista de listado de partidas.
- Pruebas unitarias de los servicios LudoMatch y GooseMatch.

Javier Terroba Orozco:

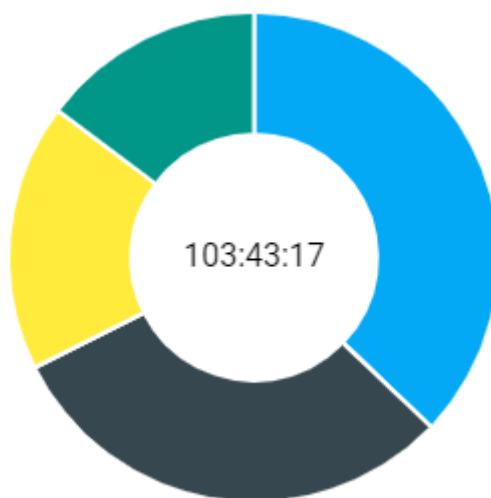
- Adición de nuevas historias de usuario y reglas de negocio.
- Cambios en el modelo de datos.
- Planificación del sprint en el documento y en github.
- Baneo y desbaneo de jugadores.
- Creación inicial de LudoMatch.
- Pruebas unitarias de los servicios LudoMatch y GooseMatch.

Manuel Padilla Tabuenca:

- Adición de nuevas historias de usuario y reglas de negocio.
- Informe de horas.
- Entidad Achievement y servicio correspondiente.
- User, Authorities y Player.
- Vistas de perfil y edición de perfil.
- Cambio de las hojas de estilo de la aplicación.
- Restricción de usuarios sin permisos de admin.
- Personalización de vistas de error.
- Creación de entidades LudoMatch y GooseMatch.
- Controladores de creación de lobby y de partida.
- Cambio del readme.md.
- Controlador de unión a lobby.
- Arreglo de registro de nuevo usuario.

Horas dedicadas por cada miembro

	TITLE	DURATION
15	Manuel Padilla Tabuenca	38:33:34
21	Mario Espinosa Rodríguez	31:32:51
7	Javi Terroba Orozco	18:18:00
8	Juan Jose Casamitjana Benitez	15:18:52



Actividades realizadas

Este es el orden y la forma en la que hemos conseguido cada requisito de nivel, aunque algunas de estas actividades se han realizado en paralelo.

1. **Correcciones del sprint anterior, realizadas antes de comenzar el desarrollo del sprint 2:**
 - a. Historias de usuario y reglas de negocio relacionadas con el transcurso de los juegos.
 - b. Arreglo del modelo de datos para implementar los cambios de las nuevas historias de usuario.
 - c. Documento de informe de horas de Clockify.
 - d. Datos reales en casos de uso que lo necesiten, dentro de las historias de usuario.
 - e. Documento de retrospectiva anterior.
 - f. Arreglo de entidad Achievement.
 - g. Arreglo de la planificación en documento y github.
2. **Entidades User y Authorities:** Primera tarea realizada en el segundo sprint, corresponde a la adaptación de las entidades User y Authorities. En esta etapa también se creó el registro, aunque este no funcionará correctamente hasta prácticamente el último día de desarrollo.
3. **Entidades Player y Person:** Tarea que corresponde a las historias de usuario de Player principalmente, además se adaptó Player para que heredara de Person.
4. **Página de entrada a la web (welcome.jsp) y tags:** Edición de la página principal, incluyendo logos nuevos para la aplicación, y modificación de las tags proporcionadas para el borrado de toda referencia al proyecto plantilla.
5. **Historia de usuario visualizado de perfil:** Historia de usuario realizada junto con prácticamente la creación de la entidad Player, hubo ciertos problemas de familiarización con la forma de obtener el Id del usuario que estaba utilizando la aplicación, y que quería ver su perfil.
6. **Pruebas JUnit de AchievementService:** Primera incursión en el ámbito de las pruebas unitarias, concretamente las relacionadas con el servicio Achievement. Posterior cambio de estas para que se usara AssertJ donde resultara oportuno.
7. **Cambio de las hojas de estilo de la aplicación:** Pequeña tarea realizada que se centró en cambiar los colores de la aplicación para que estén más acorde a la paleta de colores que teníamos en mente utilizar.
8. **Restricción de usuarios sin permisos de admin:** Tarea que consiste en la denegación a usuarios que no tienen la Authority "admin" de ciertas vistas y funciones de la aplicación, como banear jugadores o ver la lista de logs.

9. **Historia de usuario listado de jugadores:** Creación de la vista del listado de jugadores y el controlador correspondiente.
10. **Baneo y desbaneo de jugadores:** Tras varios intentos fallidos relativos a la implementación del borrado correcto de cuentas, fueron implementados dos controladores para banear y desbanear jugadores. La implementación completa del borrado ha sido desplazada al sprint siguiente.
11. **Cambio de mensajes de error:** Tarea centrada en la modificación de los principales mensajes de error de la aplicación (403, 404 y 500) mediante los tutoriales proporcionados en la asignatura.
12. **Entidades GooseMatch y LudoMatch:** Creación de las entidades correspondientes a las partidas, además de los principales métodos de los servicios.
13. **Historias de usuario crear partida:** Tarea realizada en conjunto para los dos tipos de partida, ya que el código es similar, se corresponde a la creación de partidas junto con sus restricciones y código para que otros usuarios puedan unirse.
14. **Cambio del readme.md:** Modificación del readme.md en GitHub para adaptarlo a nuestra aplicación.
15. **Historias de usuario de unión a partida:** Realizado para los dos tipos de partida. Creación de vista de lobby y controlador de unión donde se realizan las comprobaciones pertinentes al formulario de introducción de código de lobby.
16. **Historia de usuario ver partidas en curso:** Creación de la vista del listado de partidas en curso, tanto de parchís como de oca, y los controladores correspondientes.
17. **Arreglo en registro de la aplicación:** Tarea realizada prácticamente al final del sprint, en la que mediante tomar los parámetros que introducía el usuario en el registro, validar los valores y mostrarle los errores posibles.
18. **Pruebas JUnit de la aplicación:** Implementadas las pruebas unitarias relacionadas a los servicios creados en este sprint. Adicionalmente, se comenzó con la implementación de pruebas de controladores, adelantando tareas del próximo sprint.

Problemas encontrados

En esta sección listamos los principales problemas encontrados de cara al desarrollo del sprint, ya sean problemas de programación cómo tal, de planificación o conflictos del grupo.

- El planteamiento que teníamos en el modelo de datos con respecto a admins, users y players no se correspondía con el uso de achievements.
- Planteamos utilizar en la entidad User un Id para identificarlo, pero las Authorities y gran parte de la configuración de la aplicación está pensada para que el Id sea el propio nombre de usuario.
- Los formularios no mostraban los errores correctamente ya que había campos que heredan de otras clases, o se correspondían a clases ajenas, lo cual dificultó en gran medida el desarrollo del proyecto en las primeras fases.
- El módulo de autenticación encargado de tomar los datos del usuario que tiene iniciada sesión fue un poco difícil de comprender, por lo que tuvimos que dedicar una gran carga de trabajo a programar el perfil del usuario on-line, ver sus Authorities, etc... .
- A la hora de cambiar el estilo general de la página, dimos con la particularidad de petclinic de definir el logo de la navbar completamente en la hoja de estilos, en lugar de en la tag correspondiente. Este detalle retrasó ligeramente los cambios referentes al aspecto de la aplicación.
- A la hora de implementar las pruebas de ludo match y goose match nos dimos cuenta de que un par de ellas soltaban Null Pointer Exception. Tras revisar el código nos dimos cuenta de que el problema venía de un método del servicio, concretamente de saveWithPlayer.
- De cara a la finalización de las pruebas unitarias de LudoMatchService, nos topamos con un error que no hemos sabido solucionar a tiempo. El test findLobbyByUsername está temporalmente desactivado, a expensas de ser solucionado para el próximo sprint (ídem para GooseMatchService).
- Finalmente, el principal problema es la falta de personas en el grupo. Javier Terroba Orozco ha estado ingresado en el hospital durante prácticamente todo el sprint, y Juan José Casamitjana ha mostrado desinterés por el progreso del proyecto, por lo que hemos desarrollado casi todo el código dos personas.

Soluciones encontradas

En esta sección listamos las soluciones encontradas para solucionar algunos de los problemas descritos en la sección anterior.

- En cuanto a lo que hemos nombrado como correcciones del sprint anterior en el apartado de actividades realizadas, consideramos que la entrega del sprint 1 fue pobre, y por eso fuimos sancionados con una tarjeta amarilla, por tanto, los primeros días de desarrollo dentro del sprint 2 fueron dedicados a mejorar el primer documento, de las maneras listadas esa actividad.
- Una mejora que hicimos respecto a la planificación del trabajo fue la reorganización de la carga de trabajo, dentro y fuera del documento, ya que en el apartado de tareas en GitHub utilizamos un sistema de etiquetas para planificar los procesos de una cómoda forma.
- La solución que encontramos a todo el problema de Players, Users, Authorities, etc... fue adaptar el modelo de datos de manera que Admin y Players heredan de Person. Además, user se utiliza como clase auxiliar que almacena contraseña y nombre de usuario de cada jugador, además de su relación con los permisos en la aplicación.
- Otro problema relacionado con Users fue que PetClinic utiliza el nombre de usuario como Id, nosotros esto no lo tuvimos en cuenta y forzamos la utilización del Id. Pensamos que es algo que podríamos haber mantenido, pero se estaban acumulando problemas de funcionamiento respecto a esto y decidimos desechar la idea y mantener que el nombre de usuario fuera el Id.
- Una vez encontrado el origen de los problemas de los test de ludoMatch y gooseMatch, realizamos algunas modificaciones porque no actualizaba correctamente la lista de las estadísticas y los jugadores asociados y logramos arreglar estos problemas en los test.

Mejoras para el siguiente sprint

- Intentar ser 4 personas desde el comienzo hasta el final.
- Mejoras comentadas por nuestra profesora tutora en la sesión de revisión, que serán implementadas de forma prioritaria en el sprint 3.
- Profundizar en el conocimiento de spring, además de buscar una buena fuente de información sobre este framework aparte de los apuntes de la asignatura.
- Aprender acerca de los modelos de dominio.

Conclusión y reflexión final

Consideramos este sprint como una gran mejora con respecto al sprint anterior. Ha sido un desarrollo muy accidentado, ya que al ser solo dos personas desarrollando, hemos ido muy lentos en algunos aspectos. Sin embargo, una vez que entendimos en profundidad el desarrollo de la aplicación, hemos quedado muy satisfechos con el resultado de esta iteración.

Sin embargo, nos gustaría poder ser 4 personas para el siguiente sprint, ya que como comentamos antes, gran parte de los problemas han venido por falta de fuerza de trabajo, además de los problemas de salud de uno de nuestros miembros que, aunque intentó ayudar lo máximo posible dentro de sus posibilidades (trabajando on-line desde el hospital cuando mejoró su situación), no pudo contribuir al grupo lo mismo que el resto.

También, aunque nos ha gustado la experiencia de trabajar con Spring, y tenemos ganas de seguir aprendiendo, nos parece que quitando los apuntes de la asignatura, no hay una gran cantidad de documentación sobre el framework on-line, o al menos no la hemos encontrado.

Como reflexión de este sprint, nos quedamos con el conocimiento que hemos tomado del framework Spring, además de que tenemos una opinión muy positiva del mismo, aún con el pequeño problema de la documentación nombrado. Nos quedamos con los aspectos buenos de este sprint y esperamos mejorar los problemas para el siguiente.