

DOCUMENTO DE RETROSPECTIVA

SPRINT 3 L1-5

Trabajo de cada miembro

Juan José Casamitjana Benítez:

- Canvas de Goose
- Auditoría de las tablas.
- Trabajo en tests de controlador
- Creación del documento de diseño

Mario Espinosa Rodríguez:

- Vistas de estado de partida
- Cerrado de partidas por parte de admin
- Creación de GooseBoard y GooseChip(H10)
- Movimiento de fichas de oca y manejo de casillas especiales (H16)
- Edición de perfil y nombre de usuario inmutable (H4 y R25)
- Reglas de negocio relacionadas al transcurso de la oca (R16-R24)
- Borrado de cuenta propia y CRUD de usuario (H3 Y H6)
- Creación de las vistas de GooseMatch y LudoMatch
- Trabajo en tests de servicio
- Comienzo de implementación de movimiento de parchís (H12)
- Manejo de 5 en el parchís (R10 y R11)
- Creación del documento de diseño
- Creación del documento de retrospectiva
- Actualización del documento de requisitos del sistema

Javier Terroba Orozco:

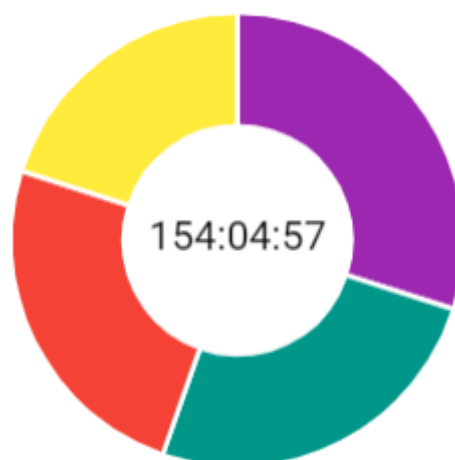
- Vistas de estado de partida
- Cerrado de partidas por parte de admin
- Controlador de tirada de dados (H11)
- Creación de GooseBoard y GooseChip(H10)
- Movimiento de fichas de oca y manejo de casillas especiales (H16)
- Reglas de negocio relacionadas al transcurso de la oca (R16-R24)
- Cancelación y abandono de lobby(H26 y H27)
- Creación de las vistas de GooseMatch y LudoMatch
- Trabajo en tests de servicio
- Comienzo de implementación de movimiento de parchís (H12)
- Manejo de 5 en el parchís (R10 y R11)
- Creación del documento de diseño
- Creación del documento de retrospectiva
- Actualización del documento de requisitos del sistema

Manuel Padilla Tabuenca:

- Arreglo de visualizado de perfil
- Vistas de estado de partida
- Controlador de tirada de dados (H11)
- Arreglo de regla de negocio R001
- Creación de GooseBoard y GooseChip(H10)
- Movimiento de fichas de oca y manejo de casillas especiales (H16)
- Edición de perfil y nombre de usuario inmutable (H4 y R25)
- Reglas de negocio relacionadas al transcurso de la oca (R16-R24)
- Cancelación y abandono de lobby(H26 y H27)
- Borrado de cuenta propia y CRUD de usuario (H3 Y H6)
- Ver historial de partidas (H9)
- Historias de usuario 19, 20 y 23.
- Creación de las vistas de GooseMatch y LudoMatch
- Trabajo en tests de controlador
- Filtrado partidas por fecha y de usuario por nombre.
- Borrado de pet clinic
- Creación del documento de diseño
- Creación del documento de retrospectiva
- Actualización del documento de requisitos del sistema

Horas dedicadas por cada miembro

	TITLE	DURATION	AMOUNT
22	Javi Terroba Orozco	46:06:00	0,00 USD
21	Manuel Padilla Tabuena	39:11:07	0,00 USD
20	Mario Espinosa Rodríguez	37:52:41	0,00 USD
27	Juan Jose Casamitjana Benitez	30:55:09	0,00 USD



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. Arreglos y cambios leves a comienzo del sprint:

- Arreglos relacionados a la RN-001: Se restringe la creación de partida estando ya en una. Ahora muestra un mensaje si te intentas unir a una partida estando ya en otra.
- Arreglo relacionado a la visualización del perfil, utilizando Player modelAttribute (la url no se formaba correctamente).
- Cambios leves a welcome controller: Ahora notifica si te has salido de partida y otros mensajes.

2. Creación de infraestructura inicial de la oca:

- Creación de GooseBoard y GooseChips.

- b. Adaptación de creación de partida de Goose para que se asignen tableros y fichas.
 - c. Creación de la vista provisional de GooseMatch y controllers de tirada de dados.
 - d. Cancelación de partida de oca en curso por parte de un administrador: Se notifica a los jugadores de dicha partida.
 - e. Abandono de lobbys y partidas.
- 3. Creación de infraestructura inicial del parchís:**
- a. Creación inicial de ludoBoard y Chip.
 - b. Creación de vista provisional de LudoMatch
 - c. Incorporación de cancelación de partidas al parchís.
- 4. Comienzo de trabajo en los canvas de tablero y fichas de goose.**
- a. Adición de imágenes de tablero.
 - b. Adaptación del tablero de la oca a reglas propias (ver decisión de diseño 6).
- 5. Trabajo en la oca:**
- a. Controlador de manejo de dados lanzados en oca y servicio de manejo de movimiento y casillas especiales.
 - b. Modularización de la gestión de las casillas especiales en el servicio de la ficha de oca.
 - c. Adición de mensajes de feedback para las tiradas en la oca.
 - d. Arreglo de los turnos perdidos en la oca al caer en la cárcel o la posada (estas casillas dieron más problemas de los esperados).
 - e. Finalización de la implementación de oca.
 - f. Cambio del tablero de la oca a uno más sencillo.
 - g. Finalización del canvas de GooseBoard, y separación de la ubicación de las fichas por colores en cada casilla.
- 6. Incorporación de auditoría para las tablas.**
- 7. Comienzo de trabajo en tests:**
- a. Creación de los tests de controlador de player.
 - b. Creación del resto de tests de controlador.
 - c. Creación de diversos tests de servicios y sesión de refactoring.
- 8. Arreglos e implementación final del módulo de administración:**
- a. Arreglo de edición de perfil (ver decisión de diseño 1).
 - b. Filtrado por nombre de usuario en el listado de jugadores.
 - c. Borrado de cuentas.
- 9. Comienzo de trabajo en el parchís:**
- a. Creación de estado de juego para la ficha de ludo.
 - b. Creación inicial de ludoChipService.
 - c. Adaptación de abandono de partida y lobby a parchís.
 - d. Comienzo de controlador de la gestión del dado en el parchís (ver decisión de diseño 10).
 - e. Cambios en los layouts de ambas partidas. En la oca puramente visual, en el parchís preparamos la vista para la implementación del siguiente punto.
 - f. Manejo de los 5 en el parchís.
- 10. Implementaciones varias relacionadas con el aspecto administrativo del módulo de juegos:**
- a. Filtrado por fecha de partida.

- b. Historial de partida.
- 11. Comienzo de implementación del módulo de estadísticas:**
 - a. Visualizado de estadísticas en el perfil y estadísticas de una partida concreta.
 - b. Visualización de estadísticas generales de la aplicación siendo administrador.
- 12. Limpieza de imports no usados.**
- 13. Borrado de clases e imágenes relacionadas con petClinic.**
- 14. Creación del documento de diseño.**

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.

- Al caer en las casillas de posada y cárcel ocurría un error con los turnos de forma que ningún jugador tenía turno y la partida se quedaba en un estado congelado de forma permanente.
- Finalmente hemos abordado los problemas que arrastramos del sprint anterior relacionados con la modificación de perfil de usuario. Hablamos de esto en la decisión de diseño 1 del documento de diseño.
- Falta de tiempo para incorporar principalmente las pruebas de la aplicación y finalizar el documento de diseño, aún habiendo quedado prácticamente todos los días de las “vacaciones”.
- Un problema importante lo hemos tenido al pensar en cómo representar las bases y casillas especiales del parchís, ya que teníamos varias ideas en mente pero no sabíamos cuál adoptar. Abordamos esto más a fondo en la decisión de diseño 3 del documento de diseño.
- Otro problema también conceptual fue el que tuvimos respecto a los dados y las fichas, ya que funcionan de forma completamente distinta a como funcionan en la oca. Principalmente porque gran parte de la estrategia de este juego depende del orden en que se aplican las tiradas de dados a las fichas y a qué ficha se aplica cada dado. Abordamos esto más a fondo en la decisión de diseño 10 del documento de diseño.

Soluciones encontradas

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

- Estos problemas se debían a la forma en que gestionábamos los turnos cuando el jugador caía en ese tipo de casillas. La solución fue una cadena de comprobaciones algo rudimentaria que comprueba los casos posibles con hasta 4 jugadores.
- La mayoría de los problemas comentados los abordamos en el documento de diseño. Concretamente las soluciones que aplicamos fueron:

- No permitir la edición del nombre de usuario una vez creada una cuenta, avisando de esta regla de negocio al usuario durante el formulario de registro.
- No almacenar las casillas como entidades en la aplicación, sino guardar la posición de cada ficha como un atributo de esta, y manejar las casillas especiales de la oca mediante métodos handler en el servicio de gooseChip.
- Mostrar un menú de dos botones una vez un jugador ha tirado sus dados en su turno, y crear una vista de suma de dados en la que cada ficha esté envuelta en un enlace al controlador que manejará la suma a dicha ficha concreta.

Mejoras para el siguiente sprint

- Priorizar más los tests, aunque procurando que esto no afecte a la implementación del proyecto en sí.

Conclusión y reflexión final

Este sprint ha sido el más fructífero hasta la fecha. No ha habido nadie hospitalizado y en diversas ocasiones hemos llegado a estar los 4 programando en paralelo (supuestamente). Aunque aún quedan cosas por hacer antes de que el proyecto se pueda dar por terminado, si logramos mantener este ritmo es altamente probable que logremos darlo por finalizado para el próximo sprint.

Este sprint nos ha consumido una gran cantidad de tiempo ya que había muchas cosas que implantar en el proyecto y muchas decisiones de diseño importantes a tomar. Hemos conseguido implementar una gran parte de las cosas que teníamos previstas pero para esto hemos tenido que dejar un poco de lado los tests (especialmente los de controlador) ya que hemos ido probando la funcionalidad directamente sobre la aplicación a medida que íbamos añadiendo cosas.

Pudimos avanzar bastante también el documento de diseño a falta de crear el diagrama de dominio que pensamos que no era para este sprint.

Como reflexión de este sprint, nos quedamos con la mejora de nuestro sistema de trabajo al ser capaces de trabajar mucho más en paralelo, lo cual ha permitido agilizar la implementación de una gran parte del código. También se ha notado que tenemos un mayor conocimiento acerca de la aplicación y la implementación del patrón mvc y que en este sprint en algunos momentos sí hemos trabajado los 4 miembros del grupo. En general nos ha parecido un sprint bastante productivo pese a que ha consumido una gran cantidad de tiempo.