

# DOCUMENTO DE RETROSPECTIVA

## SPRINT 1 L1-5

### Trabajo de cada miembro

#### **Manuel Padilla Tabuenca:**

- Implementación del código relacionado con sprint 1, entidad Achievement junto con su controlador, repositorio y vistas.
- Escritura de la descripción general del proyecto.
- Escritura de las reglas de negocio R1, R2, R3.
- Creación de los mockups de la mayoría de historias de usuario, junto con Javier Terroba Orozco.
- Escritura de las historias de usuario, junto con Mario Espinosa y Javier Terroba.
- Organización del github del grupo, junto con Mario Espinosa Rodríguez.
- Arreglo (hacer de nuevo) de la planificación junto a Mario Espinosa y Javier Terroba.

#### **Juan José Casamitjana Benítez:**

- Planificación original del proyecto.
- Definición inicial del modelo de datos, junto con Javier Terroba y Mario Espinosa.

#### **Javier Terroba Orozco:**

- Descripción de los tipos de usuario.
- Creación de la mayoría de los mockups, junto a Manuel Padilla Tabuenca.
- Escritura de las historias de usuario, junto a Mario Espinosa y Manuel Padilla.
- Definición del modelo de datos inicial y desarrollo del modelo de datos final, junto a Mario Espinosa Rodríguez.
- Métricas del proyecto junto a Mario Espinosa Rodríguez.
- Arreglo (hacer de nuevo) de la planificación junto a Mario Espinosa y Manuel Padilla.

**Mario Espinosa Rodríguez:**

- Descripción de los tipos de usuario.
- Escritura de las historias de usuario, junto a Javier Terroba y Manuel Padilla.
- Definición del modelo de datos inicial y desarrollo del modelo de datos final, junto a Javier Terroba Orozco.
- Métricas del proyecto junto a Javier Terroba Orozco.
- Organización del github del grupo, junto con Manuel Padilla Tabuenca.
- Arreglo (hacer de nuevo) de la planificación junto a Javier Terroba y Manuel Padilla.

## Horas dedicadas por cada miembro

Miembro	Tiempo dedicado
Manuel Padilla Tabuenca	8 horas 6 minutos
Juan José Casamitjana Benítez	3 horas 52 minutos
Javier Terroba Orozco	8 horas 49 minutos
Mario Espinosa Rodríguez	8 horas 22 minutos

## 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 (principalmente historias de usuario/mockups y modelo de datos/código de la entidad).

1. **Descripción general del proyecto:** Fue realizada por Manuel Padilla Tabuenca en la primera clase de trabajo en el proyecto, el resto de miembros del grupo la valoró como positiva, por lo que fue una tarea sencilla.
2. **Descripción de los roles:** Fue realizada por Javier Terroba en la primera clase de trabajo en el proyecto, consultando con el resto del grupo al finalizarla.
3. **Reglas de negocio:** Fueron realizadas por Manuel Padilla Tabuenca. Al principio tuvimos dificultades al definir las reglas de negocio necesarias para el desarrollo pero con la ayuda de la tutora del grupo pudimos aclararlas y eliminar las reglas sobrantes.

4. **Historias de usuario/mockups:** Las historias de usuario fueron realizadas por Manuel Padilla, Mario Espinosa y Javier Terroba. Tuvimos problemas al identificar cuáles eran las historias de nuestra aplicación pero finalmente llegamos a un acuerdo acerca de cuáles eran y sus casos de uso positivos y negativos. Los mockups los realizaron Manuel Padilla y Javier Terroba tras la definición de las historias de usuario, trabajando en pareja o en paralelo indistintamente usando un estilo y paleta de colores común.
5. **Organización de las historias de usuario:** Una vez escritas todas las que cada uno definió por su cuenta, Mario Espinosa se dedicó a ordenarlas por módulo a implementar y, dentro de cada módulo, por roles. De esta forma pudimos identificar algunas funcionalidades innecesarias a descartar y otras pocas que nos faltó por definir.
6. **Modelo de datos:** La versión inicial del modelo de datos fue realizada en clase de práctica entre Mario Espinosa, Javier Terroba y Juan José Casamitjana. Tras la tutoría de resolución de dudas al respecto, la versión presentada al final del sprint 1 fue realizada por los dos primeros de forma conjunta discutiendo cuál sería la mejor forma de representarlo.
7. **Código de la primera entidad:** El código de la entidad Achievement fue realizado por Manuel Padilla Tabuenca. Se consensuó optar por empezar desde el comienzo cambiando el nombre de los paquetes de la aplicación para luego ahorrar trabajo extra, debido a esto se encontraron múltiples errores en la ejecución, que junto con la tutora del proyecto, fueron solucionados.
8. **Métricas:** Esta tarea fue realizada tras terminar el modelo de datos entre Javier Terroba y Mario Espinosa.
9. **Planificación:** La planificación fue una tarea que hicimos en dos iteraciones, Juan José Casamitjana hizo por primera vez una planificación del proyecto, que luego el resto de miembros tuvieron que corregir para refinar los miembros y las próximas actividades a realizar en cada sprint.

# Problemas encontrados

- En las etapas más tempranas del sprint decidimos desechar la idea de desarrollar un segundo módulo extra dado el limitado número de integrantes del grupo.
- Al comienzo del sprint nos ha resultado complicado organizarnos ya que nos costó entender el alcance del proyecto, qué teníamos que hacer realmente y cuánto tiempo íbamos a tardar en desarrollar el documento.
- Uno de los principales problemas que hemos encontrado ha sido el desarrollo en sí del modelo de datos. Hemos invertido varias horas tratando de decidir cómo representar las relaciones entre las entidades e intentando encontrar una forma intuitiva de guardar todos los datos que pueda necesitar la aplicación para su correcto funcionamiento.
- Han surgido ciertas discrepancias de opiniones con respecto al modelo de datos y a ciertos aspectos de las historias de usuario que han debido ser resueltas de cara a la entrega.
- A la hora de comenzar la implementación del código, intentamos primeramente implementar la entidad user, aunque acabamos optando por implementar achievement primero.

# Soluciones encontradas

- Para organizarnos acabamos decidiendo que lo mejor sería quedar todos juntos, aunque casi siempre acabamos siendo 3 y así resulta complicado hacer parejas. Al final acabamos optando por realizar ciertas tareas entre dos personas mientras otro trabaja en algo más para agilizar un poco las cosas.
- Para poder solucionar los problemas con el modelo de datos tuvimos que pedir una tutoría para entender cuál era la mejor forma de guardar los datos que teníamos en mente y si había algún otro tipo de dato que necesitáramos guardar que no estuviésemos teniendo en cuenta, como era el caso de los tableros de los juegos y las casillas.
- Para solucionar las discrepancias simplemente dedicamos un tiempo a explicar las ideas de ambas partes en grupo y tratamos de llegar a un consenso general acerca de la mejor estructura para el modelo de datos.

## Mejoras para el siguiente sprint

- Intentar trabajar más en parejas para hacer más cosas al mismo tiempo y agilizar el trabajo.
- Añadir historias de usuario y reglas de negocio referentes a los juegos en sí.
- Historia de usuario de estadísticas generales para el administrador.
- Añadir restricciones simples al modelo de datos.
- Arreglar el código e incluir lo necesario para la entrega.
- Introducir datos reales en los casos de uso positivos y negativos.
- Tener clara la distinción de cara a funcionalidades entre jugador de parchís y jugador de oca.

## Conclusión y reflexión final

Este primer sprint ha sido más complicado de lo esperado, principalmente debido a que no estimamos bien la complejidad y el tiempo que íbamos a tardar realmente en completar el documento, ni tuvimos desde un principio en cuenta los problemas que podíamos tener al trabajar en grupo.

Además un par de días antes de la entrega nos enteramos de que también había que entregar una parte del código, lo cual hizo un poco más complicada la situación.

Ha sido un sprint complicado en general y para el siguiente hay que poner aún más de nuestra parte para seguir el ritmo de las entregas.