

- En general, gracias a las revisiones con el profesor de la asignatura y consultándonos dudas entre los integrantes del grupo, hemos conseguido reunir los requisitos necesarios de cada nivel. Aunque todos los integrantes hemos ayudado en todos los niveles en mayor o menor medida, aquí viene reflejado en qué niveles ha centrado más sus esfuerzos cada pareja:

**Pareja 1 – Antonio Roberto Serrano Mena y José Ramón Arias Expósito**

- Historias de Usuario, Escenario Positivo, Escenario Negativo, Diagrama de Clases (Revisión y Corrección), Entidad Player, Controlador y Repositorio, Vistas de Player.

**Pareja 2 – David Sabugueiro Troya y Pablo Santos Pérez**

- Diagrama de Clases (Primera iteración), Diagrama de Clases (Revisión y Corrección), Mockups.

**Pareja 3 – Juan Carlos Moreno Pérez y Manuel Carnero Vergel**

- Reglas de Negocio, Diagrama de Clases (Revisión y Corrección).

- En cuanto a nuestra experiencia como grupo a lo largo del sprint 1 hemos tenido algunas dificultades sobre todo a la hora de realizar el Diagrama de Clases, sin embargo, gracias a la orientación proporcionada por el profesor en las revisiones y a las dudas resueltas por correo hemos completado el sprint 1 satisfactoriamente.

**Pareja 1** → Nuestras mayores complicaciones han sido a la hora de escribir código porque nos encontrábamos con errores de sintaxis y demás cosas que no entendíamos a la perfección. Solucionamos dichos errores viendo varias veces los videos y a base de prueba y error, aunque aún tenemos algunas dudas. Quitando la parte del código, no tuvimos ningún otro percance notable.

**Pareja 2** → Al igual que el grupo en general, hemos tenido algunas dudas a la hora de abordar el diagrama de clases y también a la hora de perfeccionar los mockups. En general no hemos encontrado demasiadas dificultades y hemos estado cómodos con nuestras tareas a lo largo del sprint.

**Pareja 3** → A la hora de escribir las reglas de negocio apenas hemos tenido complicaciones, aunque si nos hemos liado con algunas de las reglas de negocio al pasarlas de juego físico a juego digital. Y como ya han mencionado los compañeros, nos hemos topado con algunas dificultades con el modelado conceptual.

- Esfuerzo en horas:

Antonio Roberto Serrano Mena: 25 horas

José Ramón Arias Expósito: 25 horas

David Sabugueiro Troya: 20 horas

Pablo Santos Pérez: 20 horas

Juan Carlos Moreno Pérez: 20 horas

Manuel Carnero Vergel: 20 horas