## Retrospectiva Sprint 1 L7-1

Empezamos con la grabación de un vídeo explicativo del juego Samurai Sword en el que se explica las reglas de juegos, restricciones y tipos de cartas que contiene el juego.

En la clase de prácticas procedimos al reparto de tareas dando lugar así a la siguiente asignación:

- Diego actualizará el readme del proyecto que se nos ha proporcionado acorde al juego elegido
- Pedro y Antonio se encargan de realizar el modelo conceptual.
- Alfonso, Juan y Alejandro se harán cargo de las historias de usuario

Se crea dentro del repositorio GitHub un proyecto llamado <u>dp1-2021-2022-g7-01</u> y en el que se irán añadiendo las tareas que se vayan haciendo en el proyecto, asignándole a cada tarea las personas que se ocuparán de ella, también las tareas una vez vaya pasando el tiempo y realizándose pasarán de la columna "To Do" cuando se crea la tarea, pasando por "In progress" cuando la/s persona/s asignadas empiezan a trabajar sobre ello y hasta llegar finalmente a "Done" cuando la tarea se da por cerrada.

A continuación se define el modelado conceptual en UML para conseguir entender y comprender las relaciones de las entidades en el juego.

Se actualizó con éxito el readme del proyecto de Samurai Sword.

Se definieron un total de 32 historias de usuario con su descripción junto con los casos positivos y casos negativos para cada historia.

Una vez terminadas las primeras tareas se procede a una segunda asignación de tareas con el siguiente resultado:

- Diego ha implementado el módulo de de realizar comentarios
- Alejandro y Alfonso han realizado los mockups
- Juan las reglas de negocio
- Pedro y Antonio han realizado el modelo de datos.

## Tiempo en realizar las actividades:

- Definir historias de usuario -> 2 Horas
- Realización de los mockups -> 5,5 Horas
- Modelado conceptual-> 4 Horas
- Modelo de datos->4,5 Horas
- Implementación del módulo para realizar comentarios-> 3,5 Horas