

# RETROSPECTIVA DEL SPRINT 4

DEL 1 DE DICIEMBRE DE 2025 AL 15 DE ENERO DE 2026

- **Asignatura:** Diseño y Pruebas I (Grado en Ingeniería del Software, Universidad de Sevilla).
- **Curso académico:** 2025/2026.
- **Grupo/Equipo:** L4-4.
- **Nombre del proyecto:** Saboteur.
- **Repositorio:** <https://github.com/gii-is-DP1/dp1-2025-2026-14-4-25>.

**Integrantes (máx. 6):**

- Alejandro Caro Pérez
- Lorenzo Valderrama Román
- Diego Rey Carmona
- Marcos Ángel Ayala Blanco
- Carlos Borrego Ortiz
- Luis Calderón Carmona

**Fecha y duración de la sesión:** La sesión tuvo lugar de forma online (mediante la plataforma Discord) el 11 de enero de 2026, durando aproximadamente dos horas.

**Metodología:** La metodología consistió en una reunión vía Discord donde el equipo expuso un resumen de las tareas implementadas, los aspectos positivos, los puntos de mejora y las acciones correctivas, aplicando una retrospectiva formal antes de su redacción.

---

## 1. Objetivos abordados en el Sprint 4

El objetivo principal de este Sprint 4 ha sido la culminación del proyecto, alcanzando el 100% de las historias de usuario y garantizando la robustez del sistema mediante pruebas exhaustivas.

- **Frontend:** El foco principal fue la implementación de pruebas unitarias para asegurar la estabilidad de los componentes críticos (Board.js, Ranking.js, Lobby.js, etc.) y el pulido final de la interfaz de usuario (UI/UX). Se trabajó intensamente en la corrección de errores de sincronización visual y lógica de juego.
- **Backend:** Se centró en dar soporte a las nuevas funcionalidades de administración, optimizar la gestión de estados de partida (ONGOING a FINISHED) y resolver problemas de duplicidad de datos y concurrencia detectados en fases anteriores.
- **Calidad y Documentación:** Se actualizaron los documentos de Diseño, Plan de Pruebas (alcanzando coberturas óptimas en frontend y backend) y el Documento de Uso de IA a la fecha de entrega final.



---

## 2. Aspectos positivos

### Logros Técnicos y Funcionales

- **Cobertura de Pruebas:** Se ha logrado implementar con éxito las pruebas de frontend para una amplia gama de componentes: Ranking.js, Board.js, UserListAdmin.js, Login.js, Register.js, Lobby.js, Achievements.js, EditProfile.js, Profile.js, CreateGame.js, ListGames.js, AppNavbar.js y AdminGames.js.

#### Inmersión y Ambientación (UI/UX Premium):

- **Sistema de Audio Dinámico:** Integración de un reproductor de música de fondo oculto mediante la **API de YouTube Iframe**, controlado por un botón flotante con estética de "oro" y animación de pulso.
- **Cursor Temático Interactivo:** Sustitución del cursor del sistema por un **pico** () con seguimiento suave.
- **Efectos de Partículas (Mining Experience):** Implementación de animaciones de "golpe" al hacer clic y generación de partículas de chispas () y polvo de oro persistente, mejorando significativamente el *feedback* visual del usuario.

**Rediseño Estético:** Mejoras en Profile, Ranking y Achievements; optimización del formulario "Add User".

- **Nuevas Funciones de Administrador:** Los administradores ahora pueden supervisar tanto partidas en curso como partidas ya finalizadas, incluyendo el detalle de sus participantes.
- **Corrección de Errores Críticos (Bug Fixing):**
  - Las cartas de objetivo "carbón" ahora se revelan correctamente al ser alcanzadas.
  - Se solucionó el problema de los mensajes de *Toastify* que quedaban bloqueados en pantalla.
  - Se corrigió la persistencia de la caja de decisión (aceptar/denegar) del creador tras tomar una acción.
  - Eliminación del duplicado de jugadores en navegadores distintos a Firefox.

### Sincronización y Real-Time

- **Pantalla de Carga y Flujo de Juego:** Se ha sincronizado el inicio del temporizador para que comience exactamente al finalizar la pantalla de carga, asegurando que todos los jugadores vean su rol (Saboteador o Minero) a tiempo.
- **Sincronización de Eventos:** Se logró que las pantallas de carga y finalización de ronda se ejecuten simultáneamente para todos los clientes, eliminando desfases temporales entre jugadores.
- **Gestión de Partidas:** Mejora en el ciclo de vida de la partida; ahora cambian correctamente de ONGOING a FINISHED, se actualizan en el historial y se eliminan las opciones de espectador de forma coherente.

### 3. Tiempo invertido

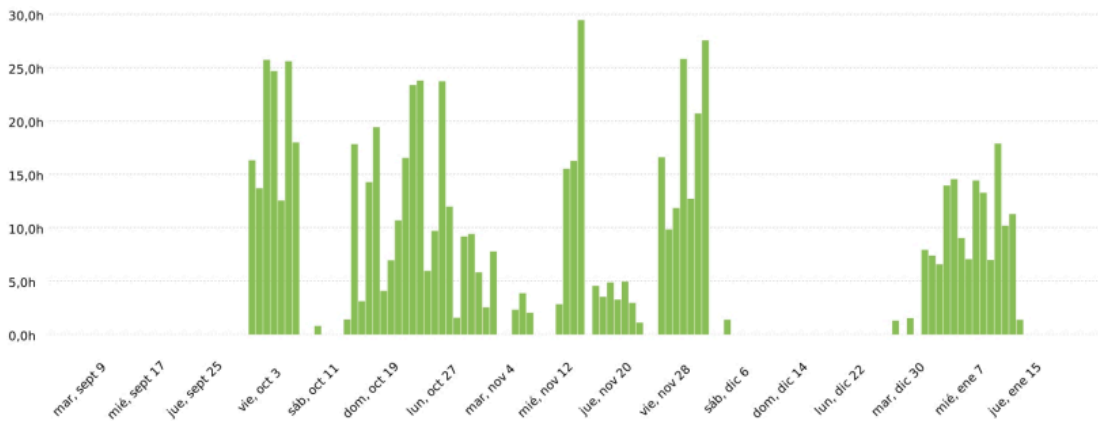
Se ha mantenido un reparto de tareas equilibrado y equitativo, tal como se registra en la herramienta *Clockify*.

#### Informe resumido

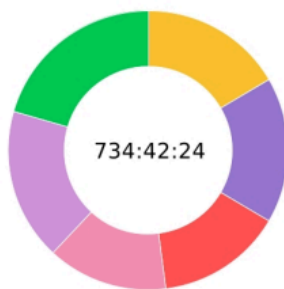
09/09/2025 - 15/01/2026



Total: 734:42:24    Facturable: 734:42:15    Importe: 0,00 USD



#### Usuario



● alecarper	121:58:53	16,60%
● carborort	123:36:51	16,82%
● diegoreeyy	106:55:16	14,55%
● lorvalrom	102:23:02	13,94%
● luicalcar	129:19:47	17,60%
● marayabla	150:28:35	20,48%

## **4. Conclusiones generales**

El Sprint 4 ha representado la fase de consolidación y excelencia técnica del proyecto Saboteur. Se ha cumplido con el ambicioso objetivo de cubrir el frontend con pruebas unitarias y se han resuelto los problemas de sincronización en tiempo real que eran críticos para la experiencia de juego.

La comunicación constante y la rápida respuesta ante los bugs detectados han permitido entregar una aplicación sólida, estética y plenamente funcional. Con la integración de las nuevas funciones de administración y el refinamiento de la lógica de rondas, el equipo concluye que el sistema está listo para su versión final, habiendo sentado unas bases organizativas y técnicas de alto nivel durante todo el desarrollo.