

RETROSPECTIVA DEL SPRINT 2

DEL 7 DE OCTUBRE AL 3 DE NOVIEMBRE DE 2025

- 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-l4-4-25**](https://github.com/gii-is-DP1/dp1-2025-2026-l4-4-25)
- **Integrantes (máx. 6):**
 - **Alejandro Caro Pérez (FQY7185 / alecarper@alum.us.es)**
 - **Lorenzo Valderrama Román (WRG8176 / lorvalrom@alum.us.es)**
 - **Diego Rey Carmona (RHQ7780 / diereycar@alum.us.es)**
 - **Marcos Ángel Ayala Blanco (GBK4935 / marayabla@alum.us.es)**
 - **Carlos Borrego Ortiz (HKP3295 / carborort@alum.us.es)**
 - **Luis Calderón Carmona (JGR9196/ luicalcar@alum.us.es)**

- Fecha y duración de la sesión: La sesión tuvo lugar de forma online (mediante la plataforma *Discord*) el 5 de noviembre de 2025, durando aproximadamente dos horas.
- Metodología: La metodología que usamos para redactar esta retrospectiva consistió en una reunión vía *Discord* con todos los participantes del grupo donde expusimos un resumen de todo lo implementado en el Sprint, los aspectos positivos, los aspectos a mejorar y las acciones que se tomarán para mejorarlos. Prácticamente, aplicamos una retrospectiva como tal, para después describirla formalmente.

1. Objetivos abordados en el Sprint 2

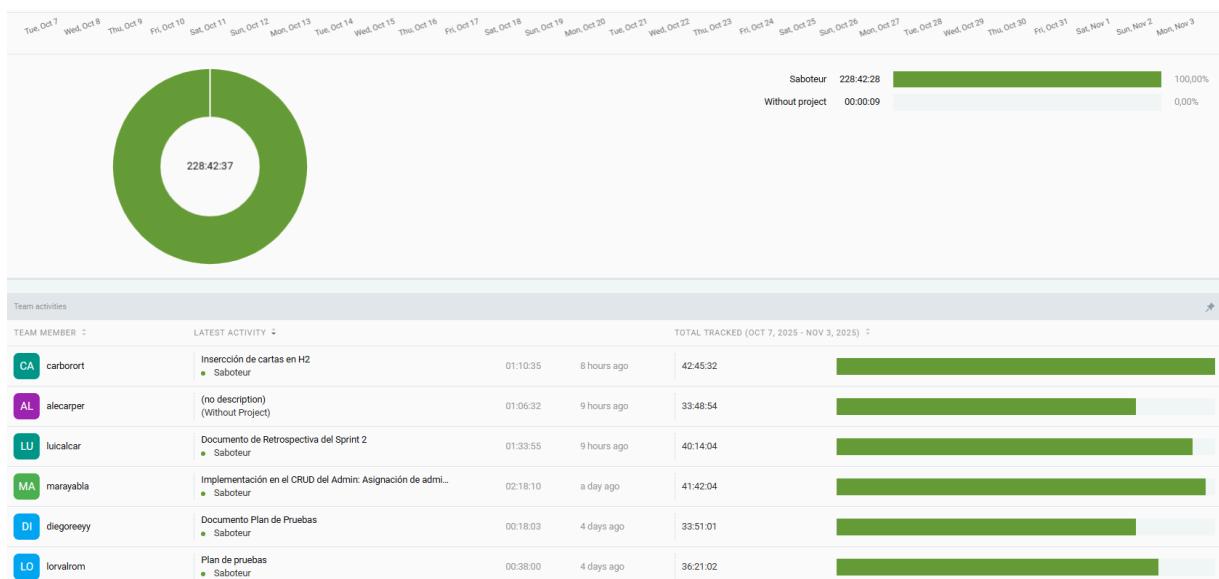
El objetivo principal de este Sprint 2 ha sido la implementación de al menos el 40% de las historias de usuario del documento de Análisis de Requisitos del sistema. También se ha trabajado en la redacción de varios documentos sobre el proyecto, incluyendo el Documento de Diseño del Sistema, el Plan de Pruebas (con algunas pruebas unitarias ya implementadas) y el Documento de Uso de IA.

Las tareas específicas realizadas se dividen en dos áreas principales:

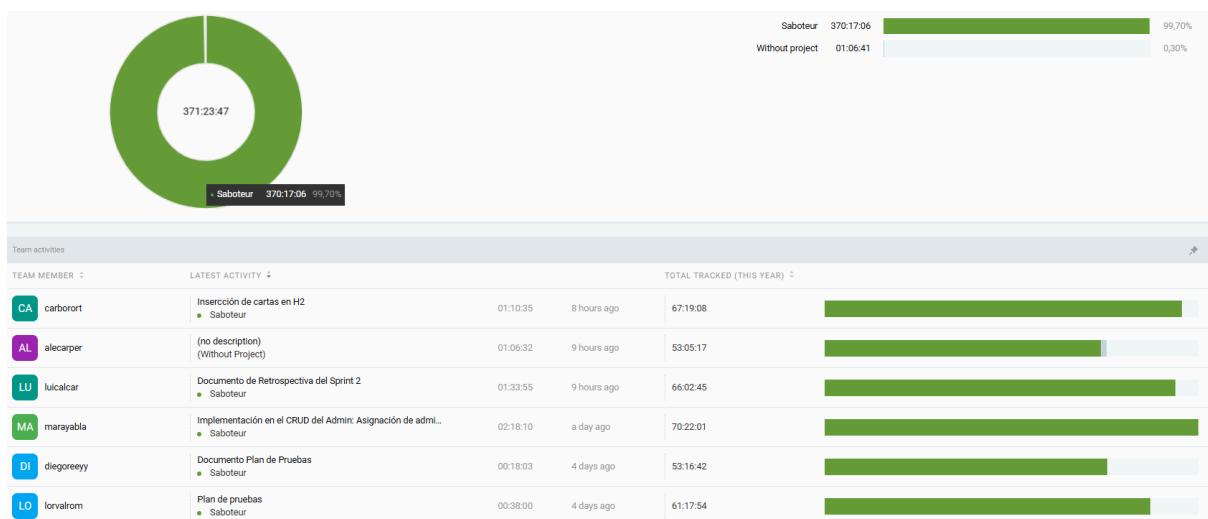
- **Frontend:** Implementación de interfaces para *Achievement*, CRUD del Administrador, *GamesPlayedList*, *GamesList*, *CreateGame* y *Board*. En el **tablero de juego**, se implementaron funcionalidades relacionadas con el tablero, temporizador, turnos, mazo, asignación de roles, listado de jugadores, estado de las acciones, cartas, y la creación de un log de acciones. Además, es la parte encargada de modularizar el código y estilizar la aplicación (con CSS). Es importante añadir que su trabajo no radica en la implementación de dichas interfaces, si no en gestionar los errores ocurridos al “mergear” las ramas con cambios de la parte del *backend* (con ayuda de los programadores de dicha parte), así como en probar todas las casuísticas que pudieran corromper el funcionamiento de la aplicación y añadir soluciones a estos problemas.
- **Backend:** Implementación de los DTO de *User* y *Player*, *Services*, *Controllers* y *Repositories* para el 60-75% de los modelos del *Backend*. Además, esta parte trabajará en la realización de algunas pruebas unitarias para los componentes del sistema y en mantener la lógica de negocio acordada en el anterior Sprint mediante la jerarquía de clases e historias de usuario. El desempeño de esta parte es fundamental, pues es la encargada de respaldar a la parte de *frontend* con los errores que puedan ir surgiendo debido a la integración *backend-frontend* y de responder a dudas generales sobre las partes que se hayan ido desarrollando (*Services*, *Controllers*, *Repositories*...)

2. Aspectos positivos

- Se completó la implementación de la funcionalidad para crear y unirse a partidas con distintos jugadores activos. Se ha añadido la posibilidad de filtrar el listado de partidas *CREATED* y *ONGOING*, por el número de jugadores, sección social, privacidad, etc... Con las restricciones propias de la privacidad para unirte o ser espectador de una partida.
- Implementación del tablero de juego (aunque la funcionalidad de "jugar" aún está pendiente). Destaca el temporizador, el cambio de turno automático, los logs, el listado de jugadores, los avisos en pantalla, el contador del mazo y algunas restricciones.
- Implementación del CRUD del Administrador para gestionar usuarios respecto a nuestra historia de usuario.
- Implementación de la Edición de perfil del Usuario
- Implementación de la Historia de Usuario de *Listar las partidas Jugadas* con las métricas que se definen en la misma, así como la implementación del apartado *Achievement* en el *Profile* con varios logros de prueba implementados dentro del *data.sql*.
- Hubo una buena comunicación entre *Backend* y *Frontend*, lo que ha facilitado la resolución de errores que se daban en la aplicación y que se debían a la integración con el *backend* (además de la respuesta rápida a dichos errores y a otras dudas sobre la estructura de clases y herencias de los modelos)
- Cumplimos exitosamente todos los objetivos que fueron propuestos para el Sprint 2 (como se ha detallado antes, estos consistían en la implementación de al menos el 40% de historias de usuario y la elaboración de documentación y tests unitarios)
- Hubo un gran trabajo entre todos los miembros del equipo. Trabajamos de una manera equitativa como se puede apreciar en la herramienta *Clockify*. Además, siempre fue imprescindible la organización y el compromiso, lo que consiguió que todos los participantes pudieran asistir a todas las reuniones agendadas.
- Estas son las horas dedicadas al proyecto en este Sprint:



Este es el resumen del tiempo total dedicado al proyecto:



3. Aspectos a mejorar

- **Dependencia entre Backend y Frontend:** Debemos de buscar la manera en la cual el *Frontend* dependa lo menos posible de *Backend*. Así, mientras *Backend* está haciendo sus labores, *Frontend* debería de trabajar de manera independiente.
 - **Problemas con la caché del navegador:** Deberíamos arreglar el problema de la ventana vacía del *register* al iniciar el juego por primera vez.
 - **Modularización:** Debemos reaprovechar componentes y funciones que se repiten en varias pantallas de la aplicación, de forma que el código quedaría más reducido y más comprensible. Además, de esta forma sería más fácil localizar los errores y corregirlos.
 - **Eliminación de usuarios:** Debemos solucionar el problema de eliminar un usuario que tenga mensajes o partidas asociadas a él.
 - **Refactorización de Achievement:** Actualmente, existe un problema a la hora de la obtención de logros por parte de un usuario, ya que se le tiene que dar de forma manual.
 - **Problemas con POSTS:** Debemos de solucionar un pequeño problema a la hora de realizar una petición POST de ciertas clases a la base de datos, una de estas clases es *Chat*.
 - **Ampliar tests:** Debemos ampliar la cantidad de tests realizados para garantizar el funcionamiento esperado de nuestra aplicación.
 - Mejorar la **comprensión** compartida de la **arquitectura del modelo de datos** (dependencias)
 - **Mejor uso de DevTools:** Aprender a usar mejor las herramientas para *developers* integradas en el navegador (*dev tools*) para aumentar la eficacia en la depuración del código (tanto para *frontend* como para *backend*).
-

4. Acciones de mejora

| Acción | Descripción | Responsable(s) | Plazo estimado |
|-------------------------------------|--|-------------------|--------------------------|
| Planificación más granular | Descomponer tareas grandes en subtareas con plazos realistas. | Todo el equipo | Inicio del Sprint 3 |
| Ampliar cobertura de pruebas | Crear pruebas unitarias e integración para los servicios y controladores pendientes. | Diego, Luis | Mitad del Sprint 3 |
| Mejorar comunicación interna | Implementar actualizaciones diarias rápidas vía <i>Discord</i> y resumen semanal en GitHub Projects. | Lorenzo | Desde el 5 de noviembre |
| Revisión cruzada de código | Aumentar la rotación de revisores para evitar sesgos y mejorar la calidad del código. | Carlos, Alejandro | Durante todo el Sprint 3 |
| Sincronización Front–Back | Establecer hitos conjuntos para evitar bloqueos entre ambos módulos. | Marcos, Luis | Durante todo el Sprint 3 |

5. Conclusiones generales

Como conclusiones generales dentro de nuestro Sprint 2, cabe destacar que se ha logrado un gran avance de manera significativa en el desarrollo de nuestro proyecto *Saboteur*, cumpliendo con la implementación de al menos el 40% de las historias de usuarios planificadas en el Sprint 1. Se ha conseguido una integración sólida y una buena base entre el *Frontend* y el *Backend* de nuestro proyecto, destacamos funcionalidades como la creación y unión a las partidas, la gestión de usuarios desde el CRUD del administrador, el listado de partidas jugadas, entre otras.

El trabajo colaborativo ha sido un punto fuerte en nuestro trabajo, destacando la comunicación constante entre los miembros del mismo. Esto lo hemos visto reflejado en un reparto equilibrado de las tareas y en una mejora notable en el código y en la documentación del proyecto.

No obstante, también se han identificado aspectos que requieren de mejora en posteriores implementaciones, especialmente en la independencia entre *Frontend* y *Backend*, la ampliación de las pruebas unitarias, y la optimización de algunos procesos técnicos como el manejo de la caché o la eliminación de usuarios con dependencias. Estas áreas se han convertido en prioridades para el siguiente sprint, con acciones específicas ya planificadas para abordarlas con la mayor eficacia posible.

En resumen, el Sprint 2 ha sido un sprint productivo, en el que se han sentado las bases del trabajo y organizativas para avanzar hacia una versión más completa del nuestro juego *Saboteur*.