

# DP1 2023-2024

## Documento de Requisitos y Análisis del Sistema



## Proyecto: Escape Pods

Repositorio: [Escape Pods \(grupo L7-1\)](#)

Vídeo: [Vídeo explicativo Escape Pods](#)

### Miembros en orden alfabético por apellidos:

- Benito Hidalgo, Daniel
- Castellanos Compañía, Pablo Jesús
- De Celis Hurtado, Fernando José
- Godoy Fernández, David
- Navas Remmers, Gonzalo

Tutor: Irene Bedilia Estrada Torres

# RETROSPECTIVA DEL TERCER ENTREGABLE

Una vez realizado este sprint, hemos llegado a la conclusión de que ha sido el sprint en el cual más hemos avanzado, las actividades de este fueron: retocar el diagrama de dominio, actualizar todas las entidades anteriormente realizadas para que funcionen correctamente, hemos adquirido conocimientos suficientes del frontend que nos han permitido crear un lobby, la funcionalidad del botón join lobby el cual nos permite unirnos a una lobby, hemos realizado la creación de la partida como entidad y todas las entidades que se contienen en esta y son necesarias para su desarrollo, así como las bases del funcionamiento del juego.

Uno de los grandes puntos positivos de este sprint es que, a diferencia de los anteriores, tenemos bien orientado hacia dónde conducir nuestro código, además de que tenemos claro cómo desarrollaremos las funciones restantes del juego. Acabando así con uno de los problemas del sprint 2.

Sin embargo, nos hemos encontrado problemas durante y al principio del sprint debido a la deuda técnica, esto se debe a la realización de código de forma rápida e ignorando la calidad de este, lo que dio lugar a problemas posteriormente que nos demandaron más tiempo del que hubiera sido necesario para realizar adecuadamente el código, lo que nos lleva a la conclusión de que debemos realizar el código de forma adecuada y no hacer “chapuzas” para arreglarlo ya que esto nos costará más tiempo en un futuro.

Respecto a la organización del equipo, creemos que se ha llevado a cabo correctamente, seguimos con nuestro desarrollo con el grupo en su totalidad, sin la formación de parejas. Esto nos permite aprender en grupo, sin tener que gastar tiempo a posteriori en que cada pareja nos comente qué ha estado haciendo y teniendo que explicarlo todo al resto del grupo. Por ello nos seguimos encontrando cómodos con el sistema.

También seguimos trackeando lo que hacemos, además, las tareas de github ya no nos resultan tan liosas y solemos crearlas y cerrarlas correctamente, mejorando así la organización y coordinación, aun así también estamos registrando las horas en el clockify.