

SPRINT	ATAZA	ARDURADUNA	PLANIF. DEN.	DENBORA ERR.	AIPUAK
1	Hasierako klase diagrama	Denak	3h	5h	Lehenengo klasea, enuntziatua ulertu eta klase nagusiak identifikatu
1	Klaseen nagusien egitura	Kerman	2h	3.5h	Klase nagusiak, eraikitzaileak eta hasieran pentsatutako método nagusiak.
1	Lehenengo klaseen inplementazioa.	Denok	3h	5h	
1	Sudokuak fitxategitik kargatu	Kerman	2h	3h	
1	Hasierako interfazea sortu.	Leire	2h	3.5h	
1	Sekuentzia Diagramak	Martin	3h	3.5h	
1	MVC patroiaaren aplikazioa	Denok	3h	3h	
1	Sudokuaren interfazea	Leire Aitor	5h	5h	
1	Sudokuaren View-Model lotura	Aitor Leire Martin	4h	5h	Tutoretza bat eskatu izan genuen, arazoak izan genituen definitziko erlazio hau. Azkenan kontroller atala bistaren atalean sartu genuen.
1	Hasierako panela	Leire	1h	1.5h	Kasualdi guztiak kontuan izan dira, ataza hau aurreratu dugu.
1	Koadranteen Interfazea	Aitor	3h	4h	
1	Dokumentazioa	Leire	2h	2h	
1	Code refactoring	Kerman	2h	1h	
1	Dokumentazioa prestatu	Martin	0.5h	0.5h	
1	Klase diagrama VPP	Kerman	1h	1h	