**Informe de Retrospectiva**

**Sprint 2**

1. ***Aciertos del Sprint***
2. Se logró construir lo correspondiente a la primera fase del proyecto (interfaz gráfica), con las correspondientes páginas y widgets.
3. A pesar de que, nuevamente, se presentaron dificultades relacionadas con actualizaciones en el computador, en esta ocasión se reorganizaron las actividades para ir avanzando en el completamiento de los prototipos para MockUps presentados en el Sprint anterior.
4. A pesar de que también se tuvieron dificultades con las extensiones de *Visual Studio Code* y de *Android Studio*, esto posibilitó efectuar las actualizaciones correspondientes.
5. Dado que se trabajó en el dispositivo físico y hubo varias dificultades, no fue posible mostrar el avance al tutor en la reunión, por lo que no se tiene esa grabación del Sprint Review. En su lugar, se toma un pantallazo de los MockUps.
6. Dado que no se encontró la manera de modificar el color del texto de los campos de texto, se decidió alterar el diseño de los MockUps, en comparación con los prototipos y en relación con los colores; sin embargo, se siguieron utilizando colores de la paleta de colores.
7. Debido a que se presentaron dificultades con las otras imágenes, se restringió el uso a tres de las que se habían considerado inicialmente. Esto, ya que sólo algunas imágenes presentaban dificultades.
8. ***Desaciertos del Sprint***

Se presentaron dificultades para ejecutar los scripts del proyecto en el emulador. Como inicialmente funcionaba bien, se hicieron actualizaciones de extensiones, tanto en *Visual Studio Code* como en *Android Studio*. De igual manera, se hicieron varios intentos por ejecutar. Sin embargo, no funcionaba y hubo gran demora en el trabajo relacionado con la interfaz gráfica. Para lidiar con esta situación, se trabajó con el código sin ir haciendo verificaciones en el emulador, mientras se seguía intentando ejecutar. Después de varios intentos y la consecuente demora, se decidió intentar ejecutar en dispositivo móvil físico; sin embargo, no se lograba encontrar la ubicación de las opciones de desarrollador. Finalmente, se logró ejecutar en el dispositivo físico; sin embargo, el costo fue importante en cuanto a esfuerzo, tiempo y otros recursos.

1. ***Acciones de mejora***

a. En adelante, se ejecutará el proyecto en dispositivo físico, y se tomarán capturas de pantalla para las reuniones con el tutor y el Sprint Review, por si no es posible ejecutar en el emulador para estos propósitos.

b. Se consultará en internet, y con el tutor, sobre las posibilidades de modificación del color en los campos de texto y las dificultades que pudieron presentarse con las imágenes. Una vez se obtenga la información, se aplicará a los scripts.