

## “REFLEXIÓ AGILE GAME”

**1. La nostra principal prioritat és satisfer al client mitjançant el lliurament primerenc i continu de programari que aportï valor.**

En el nostre cas es pot comparar la satisfacció del client amb el nombre de voltes completes que feia la pilota.

**2. Acceptem de bon grat canvis als requisits, fins i tot si arriben cap al final del desenvolupament. Els processos àgils aprofiten el canvi per a donar un avantatge competitiu al client.**

En el nostre cas a mig procés de planificació de l'estratègia se'ns ha informat de que havíem d'afegir una pilota més. Això ens ha obligat a ser capaços d'adaptar-nos i reajustar l'estratègia planejada al nou entorn.

**5. Construïm projectes amb l'ajuda d'individus motivats. Els donem l'entorn i el recolzament que necessiten i confiem en ells per a fer la feina.**

En el joc se'ns han donat les eines i instruccions necessàries per dur a terme l'exercici i el grup estava motivat per la competició amb els altres companys de classe.

**6. El mètode més eficient i efectiu de comunicar informació cap a i dins d'un equip de desenvolupament és la conversa cara a cara.**

Evidentment durant l'exercici hem pogut veure que la millor manera de comunicar-nos i entendre'ns entre nosaltres per poder compartir estratègies i ser el màxim efectius possible era parlant cara a cara i escoltant-nos entre nosaltres.

**7. El programari que funciona és la principal mesura de progrés.**

Aquest principi s'ha vist reflexat en l'exercici de classe, ja que la manera d'evaluar si la nostra planificació havia estat acertada ha estat veure si érem capaços de millorar el número de passes anteriors o igualar-les en cas de tenir una dificultat afegida com és una pilota més.

**8. Els processos àgils promouen el desenvolupament sostingut. Els promotors, desenvolupadors i usuaris han de ser capaços de mantenir un ritme constant de manera indefinida.**

Tots hem hagut de treballar a una, havent de respondre a la velocitat dels altres i de manera continua.

### **9. L'atenció contínua a l'excel·lència tècnica i al bon disseny millora l'agilitat.**

L'estratègia que hem seguit es basava en estar centrats en el que havíem de fer cada un per tal de fer-ho de la millor manera.

### **10. La simplicitat, l'art de maximitzar la quantitat de feina que no es fa, és essencial.**

Una altra part de la nostra estratègia ha estat simplificar els moviments que feiem per tal de poder-los realitzar de forma més efectiva i minimitzar el nombre d'errors.

### **11. Les millors arquitectures, requisits i dissenys emergeixen d'equips autoorganitzats.**

Les millors estratègies per poder obtenir una millor puntuació van ser gràcies a la discussió i propostes dels integrants del grup.

### **12. En intervals regulars, l'equip reflexiona sobre com ésser més efectiu, s'afina i ajusta el seu comportament d'acord amb això.**

En els intervals de pausa entre proves vam reflexionar les millors maneres possibles de millorar la nostra puntuació i de poder afrontar els diferents reptes proposats.

### **Reflexió final**

El joc que hem fet a classe demostra clarament els principis del Manifest Agile en acció. La satisfacció del client es reflecteix en el nombre de voltes completes de la pilota, mentre que l'acceptació del canvi es veu quan afegim una pilota més a mig procés. La motivació i suport de l'equip, la comunicació cara a cara i la reflexió constant entre intervals ens han permès ajustar estratègies i millorar contínuament, evidenciant la importància d'aquests principis per al desenvolupament àgil i eficient.