

# INFORME DE RETROSPECTIVA GRUPAL

**L1-03**

**Sprint 2 – 11/11/2024**

**Diseño y Pruebas I**

- **Participantes:**

Santia Bregu, Raquel García Hortal, Guillermo Linares Borrego y Javier Pallarés González.

- **Resumen del sprint:**

En este sprint hemos comenzado a desarrollar de manera más profunda *Honey*, cumpliendo así con los requisitos establecidos para esta segunda entrega.

Nos hemos centrado mucho en la construcción adecuada de todas las entidades del proyecto para asentar una buena base y así desarrollar de manera más sencilla este juego. Además hemos conseguido avances muy positivos en aspectos como la creación del tablero (siendo esto una tarea compleja debido a la forma del mismo) y poder realizar acciones sobre él, como poder colocar fichas o robar fichas de la bolsa y tenerlas en mano para poder jugarlas sobre el tablero.

- **Aspectos positivos del Sprint:**

El trabajo en equipo ha sido muy agradable debido a varias razones:

- Hemos formado un equipo de amigos, por tanto nos conocemos muy bien y sabemos la forma en la que cada uno de nosotros trabaja. Esto nos ha beneficiado mucho ya que facilita la organización y gestión del trabajo en grupo.
- El desarrollo ha sido tranquilo gracias a la antelación con la que el equipo ha comenzado a trabajar sobre este Sprint.

- **Aspectos negativos del Sprint:**

En cuanto a los aspectos negativos, cabe destacar algunos que han supuesto pequeñas complicaciones en el desarrollo:

- Hemos tenido que modificar una propiedad de la entidad Player de manera tardía, la cual ha supuesto el cambio de varias clases de backend y frontend que estaban ya completamente desarrolladas.
- La creación del tablero ha consumido mucho tiempo de este Sprint debido a lo comentado anteriormente. La estructura era muy compleja.

## • **Conclusión**

Por lo general, este Sprint ha asentado muy buenas bases para seguir desarrollado *Honey*, y ha conseguido que el equipo de desarrollo afiance conceptos vistos en la asignatura.