

INFORME DE RETROSPECTIVA GRUPAL

L1-03

Sprint 3 – 10/12/2024 Diseño y Pruebas I

- **Participantes:**

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

- **Resumen del sprint:**

En este sprint nos hemos centrado más en la refactorización del código y las pruebas unitarias, pues en el sprint anterior realizamos la mayor parte del desarrollo de Honey, donde se crearon todas las entidades, la creación de la partida y la funcionalidad de la partida.

El enfoque en este sprint ha sido más técnico y orientado a la mejora continua del código existente, además de asegurar que las funcionalidades implementadas en etapas previas estén correctamente probadas y documentadas. Con ello, estamos cerrando gran parte del desarrollo del proyecto y preparándonos para las etapas finales.

- **Aspectos positivos del Sprint:**

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

- El desarrollo ha sido tranquilo gracias a el gran trabajo que hicimos en la entrega anterior.
- Hemos acabado en gran parte con el proyecto.
- En cuanto al entregable 1:
 - o Teníamos todas las historias de usuario, los mockups y reglas de negocio creados y bien definidos, aunque hemos añadido dos nuevas historias de usuario que teníamos implementadas en la aplicación pero en el documento que son: H19 Finalizar partida (SOLO MODE Y SUPERVIVENCIA) y H20 Recibir consejos durante el transcurso de la

partida, añadiendo sus respectivos mockups y escenarios positivos y negativos.

- o Hemos hecho cambios en el diagrama conceptual del sistema tras la revisión con la tutora en el sprint anterior, pero eran cambios muy mínimos.
- En cuanto al entregable 2:
 - o Hemos añadido las nuevas refactorizaciones que hemos hecho al código, indicando el estado inicial, el estado refactorizado, el porque de dicha refactorización y las ventajas de esta.
 - o No hemos tenido que hacer cambios en los diagramas de dominio y de capas.
- En cuanto al entregable 3:
 - o Hemos especificado las pruebas unitarias del controlador de las entidades cell, game, hand y tile.
 - o Hemos añadido nuevas filas a la matriz de trazabilidad.
- En cuanto al entregable 4:
 - o Hemos implementado el 75% de las historias de usuario.
 - o Hemos añadido las pruebas unitarias del controlador de las entidades cell, game, hand y tile.

• Aspectos negativos del Sprint:

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

1. Algunos cambios en la refactorización del código fueron más complejos de lo esperado.
2. Aunque los cambios derivados de la revisión con la tutora fueron mínimos, implicaron ajustes que no se habían considerado inicialmente, afectando ligeramente el flujo de trabajo.

• Conclusión

Por lo general, este Sprint ha sido mas tranquilo con respecto al anterior, no hemos tenido que dedicarle tanto tiempo, aunque si ha sido un poco complejo implementar todas las pruebas unitarias.