

## **SPRINT RETROSPECTIVE 17/3/20 - 31/3/20**

- Se decidió cambiar el movimiento de las piezas ya que el modelo anterior pese a ser más corto al solo comprobar un movimiento si era posible después de seleccionar la casilla a la que queríamos mover la pieza, este modelo no nos permitía saber las casillas amenazadas por el otro jugador por lo que el movimiento del rey podría complicarse en un futuro cuando añadamos las funciones del jaque y jaque mate, por lo que con la lista de casillas posibles recomendado por Miguel podemos saber todas las casillas amenazadas por todas las piezas de un bando.
- Hemos decidido cambiar además de Creately a Modelio debido a que el profesor ha recomendado que se utilice este programa y con este poder trabajar todos ya que Creately solo podían usar alguno de los integrantes del equipo.
- Se ha decidido cambiar el movimiento del peón ya que no sigue el modelo de movimiento que hemos decidido más tarde para el resto de piezas y debe adecuarse al mismo.

## **SPRINT RETROSPECTIVE 31/3/20 - 14/4/20**

- Se ha cambiado la idea inicial expuesta por Pablo que había del tablero hecho con dos matrices, una que tenía las imágenes y otra con los botones que comunicaba los cambios a la primera matriz, ahora todo se hace en una misma matriz en la que las casillas tienen el atributo de los botones creando una sola matriz que actualiza las imágenes sola.
- Se hizo inicialmente una pestaña que permitía poner el nombre a cada jugador solamente que más tarde hemos actualizado a una pestaña que permite elegir bando, si se quiere elegir de forma aleatoria y elegir nombres o poner los nombres por defecto.
- Se ha decidido quitar el run del controlador ya que este funcionaba solo en versiones iniciales que se hicieron con consola y no con interfaces por lo que quedó totalmente obsoleto.
- La toolbar en la que hemos puesto los botones se mueve y estamos viendo como solucionar esto para que no suceda.
- Se ha cambiado el funcionamiento de los botones los cuales ahora están directamente comunicados con el tablero para hacer los cambios pertinentes a cada jugada.
- Se han quitado las excepciones anteriormente programadas ya que han quedado obsoletas y habría que rehacerlas para que ponga los mensajes de error por pantalla

## **SPRINT RETROSPECTIVE 14/4/20 - 28/4/20**

- Se ha cambiado la toolbar al panel lateral y ahora los turnos aparecen encima del historial
- Sobre el Modelo Vista Controlador se ha discutido si añadir más interfaces, ya que el MVC anterior solo se aplicaba a la vista de las casillas y se tomó la decisión de modificar la interfaz que teníamos para que pudiese utilizarse en todas las vistas
- Se ha discutido además modificar el nombre de la interfaz de MovimientoPiezas a Piezas ya que está generando confusión en ocasiones a la hora de programar
- Hemos notificado un fallo en la posición inicial de las piezas al estar la reina negra en la casilla que correspondía al rey y viceversa que ya ha sido corregido
- Se ha añadido un método de movimiento para no repetir código

## **SPRINT RETROSPECTIVE 28/4/20 - 12/5/20**

- Se han modificado algunas tareas priorizando en Belén el trabajo de documentación.
- Se ha aplicado un considerable esfuerzo en las tareas no completadas. Sin embargo, seguimos sin considerar que estén terminadas por lo que hemos decidido mantenerlas en esa categoría.

## **SPRINT RETROSPECTIVE 12/5/20 - 26/5/20**

- Se ha decidido dejar algunas tareas sin completar debido principalmente a su complejidad o falta de tiempo.