

SPRINT REVIEW 18/2/20 - 3/3/20

- Hemos creado inicialmente 19 historias de usuario que hemos concretado de manera concisa definiendo los métodos principales que se van a llevar a cabo en el desarrollo del programa.
- Hemos repartido la estructura del grupo SCRUM y especificado la planificación del trabajo a lo largo de las dos semanas entre todos los miembros del grupo.
- Cada miembro ha aportado ideas sobre la estructura básica del programa para terminar de decidir en común los estándares básicos de la estructura del programa

SPRINT REVIEW 3/3/20 - 17/3/20

- Se han realizado los diagramas UML a papel para más tarde poder pasarlos de forma sencilla a unos diagramas definitivos en digital.
- Se decidieron las pautas a seguir para comenzar el desarrollo del proyecto dejando posibilidad de cambio en caso de que fuese necesario.
- Se ha programado tanto el tablero como las fichas con sus posiciones iniciales. Por otro lado la elección de colores está implementada a excepción del método aleatorio.
- Se ha comenzado a desarrollar la comprobación del movimiento básico de las piezas sin llegar a implementarlo aún.
- Se han revisado todas las historias de usuario corrigiéndolas sin añadir ninguna por el momento.

SPRINT REVIEW 17/3/20 - 31/3/20

- Se ha decidido llevar a cabo la idea de Miguel para los posibles movimientos de las piezas la cual consisten en almacenar en una lista todas las casillas posibles a las que puede moverse una ficha seleccionada, se ha decidido hacerlo de esta forma ya que es mejor para realizar futuros cambios en el programa como es el ver las casillas amenazada por el otro jugador para decretar el jaque.
- Se ha llevado a cabo la división de la historia de usuario de las tablas en las distintas tablas existentes ya que se ha decidido que al ser todas tan distintas entre sí debía hacerse una historia de usuario individual para cada norma de las tablas.
- No se ha llegado a realizar los diagramas UML debido a que hemos realizado un cambio de programa por consenso del grupo y por recomendación del profesor de cambiar de Creately a Modelio y aún estamos terminando de pasar lo ya creado anteriormente y adecuandonos al nuevo medio.

SPRINT REVIEW 31/3/20 - 14/4/20

- Ahora es posible elegir en el movimiento la misma casilla que una pieza enemiga y la elimina reemplazando su posición en la casilla.
- Se ha añadido a la interfaz las funciones de rendirse y de pedir tablas o salir de la partida, aunque aún no se ha hecho la función que termine la partida en caso de que haya un usuario que coma al rey enemigo.
- Se ha añadido una pestaña para poder elegir el nombre cada jugador.
- Se han implementado todos los diagramas UML que eran necesarios y quedan pendientes de futuros cambios en relación como avance y se desarrolle el código.
- Se han revisado todos los movimientos de las piezas y rehecho el movimiento del peón para que sea adecuado al modelo que siguen el resto de piezas.
- Se han creado e implementado los sprites de cada pieza en cada casilla al programa.

SPRINT REVIEW 14/4/20 - 28/4/20

Tareas completadas

- | | |
|---------------------------------|--------------------------------------|
| - Enroque | <i>Historia(11) [Silvia y Javi]</i> |
| - Coronar | <i>Historia(12) [Pablo]</i> |
| - Historial | <i>Historia(19) [Miguel]</i> |
| - Casillas posibles coloreadas. | <i>Historia(20) [Pablo y Javi]</i> |
| - Mensajes de error | <i>Historia(21) [Miguel]</i> |
| - Toolbar | <i>Historia(22) [Belén]</i> |
| - Vista de turno | <i>Historia(23) [Belén]</i> |
| - Salto del peón | <i>Historia(24) [Javi y Silvia]</i> |
| - Contador | <i>Historia(25) [Carlos y Jorge]</i> |
| - Muerte Rey | <i>Historia(26) [Carlos y Jorge]</i> |
| - UML actualizado | <i>[Silvia]</i> |

SPRINT REVIEW 28/4/20 - 12/5/20

Tareas completadas

- IA *Historia(28) [Javi y Pablo]*
- Interfaz de modo *Historia(29) [Pablo]*
- UML modificado *[Silvia]*
- Jaque *Historia(7) [Javi y Miguel]*
- Casillas amenazadas *Historia(31) [Javi y Miguel]*
- Reestructurar código *[Pablo]*
- Historias de usuario *[Belén, Silvia y Jorge]*
- Product Backlog *[Belén, Silvia y Jorge]*
- Sprint Backlog *[Belén, Silvia y Jorge]*
- Documento de Diseño *[Belén, Silvia y Jorge]*

Tareas no completadas:

- JUnit *[Jorge y Carlos]*
- Online *Historia(27) [Miguel y Pablo]*
- Jaque mate *Historia(8) [Javi y Miguel]*
- Reiniciar partida *Historia(30) [Carlos]*

Problemas:

- JUnit: Se ha dificultado acoplar el JUnit al proyecto debido a la falta de información acerca de esta herramienta por lo que aún estamos documentándonos para ello.
- Online: Dificultad para recibir los datos del servidor una vez han sido enviados. Problemas con la serialización del paquete que vamos a enviar (Error con los SerialVersion de JComponent) y errores en la conexión ordenador-ordenador.
- Jaque mate: Tenemos problema con las comprobaciones ya que se debe comprobar que el rey esté amenazado, por quien está amenazado y si existe la posibilidad de defender al rey en todo momento.
- IA: Habría que reestructurar el controlador para adaptarlo a la nueva funcionalidad de los jugadores automáticos y del main para crear los distintos modos de juego.
- Amenaza: Se notificó que los peones no funcionan igual, ya que sus amenazas solo son en las diagonales. Se tuvo que cambiar dejando el resto de las piezas con el método anterior y cada vez que encontrase un peón añadiría las dos casillas que tuviese en sus diagonales de amenaza.

SPRINT REVIEW 12/5/20 - 26/5/20

Tareas completadas

- Online* *Historia(27)[Pablo, Belén, Miguel]*
- JUnit *[Carlos, Jorge]*
- Reiniciar partida *Historia(30)[Pablo]*
- Completar IA *Historia(28)[Javi, Pablo]*
- Refactorizar *[General]*
- Mostrar reglas básicas *Historia(17)[Carlos]*
- Banquillo *Historia(18)[Belén]*
- Arreglar el dialog de 1vs1 *[Jorge, Silvia, Belén]*
- Rendirse *Historia(16)[Carlos]*
- Documento diseño *[General]*
- Arreglar Sprint Backlog *[Silvia, Belén]*
- Completar Product Backlog *[Silvia, Belén]*
- Separar y arreglar documentos de sprints *[General]*

Tareas no completadas

- Jaque Mate *Historia(8)[Javi, Miguel, Silvia]*

Problemas encontrados:

- En cuanto a la IA, hemos encontrado problemas en la parte de recursividad, además tuvimos en cuenta que para que funcionase una Inteligencia Artificial más compleja, dependíamos de unas funciones perfectamente diseñadas.
- Tuvimos complicaciones a la hora de refactorizar todo para o usar las casillas del tablero al hacer los movimientos.
- En cuanto al JUnit, observamos algunas dificultades debido a que muchos métodos son privados y en nuestro caso, hemos tenido que hacer alguno públicos.
- El jaque mate no se ha terminado, ya que no hemos llegado a encontrar una solución adecuada y eficiente para que funcione, debido a que la única forma para comprobar si no había ningún movimiento que sacase al rey del jaque era pasar pieza por pieza viendo cada movimiento y comprobando si seguía el rey en jaque, esta solución nos pareció inviable ya que eficientemente podría dar un gran problema.
- El online nos ha resultado demasiado difícil, sobre todo porque aún nos faltan conocimientos determinados (Threads, Streams, Sockets, etc.). Sin embargo, nos funcionan ciertas cosas, aunque al meter turnos deja de hacerlo. Solo funciona

utilizando IP privadas con dos ordenadores diferentes (o máquinas virtuales), y para ello, debemos modificar muchos elementos que desconocemos de los puertos del router.