Interpool

Acta de la Reunión de Equipo

Versión 1.1

Historia de revisiones

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Fecha | Versión | Descripción | Autor |
| 19/08/10 | 1.0 | Documento inicial | Juan Ghiringhelli |
| 22/08/10 | 1.1 | Revisión del documento | Javier Madeiro |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Contenido

[1.Orden del día: 3](#__RefHeading__2048_37809900)

[1.1.Dinámica del juego 3](#__RefHeading__2050_37809900)

[1.2.Investigación de tecnologías para factibilidad 3](#__RefHeading__2052_37809900)

[1.3.Definición de interfaz de usuario 3](#__RefHeading__5355_70205904)

[2.Temas Tratados : 3](#__RefHeading__2054_37809900)

[2.1.Dinámica del juego 3](#__RefHeading__5357_70205904)

[2.2.Investigación de tecnologías para factibilidad 3](#__RefHeading__2052_378099001)

[2.3.Definición de interfaz de usuario 3](#__RefHeading__5359_70205904)

[2.4.Encargados de equipo 3](#__RefHeading__5361_70205904)

[2.5.Estructura de pistas y base de datos 3](#__RefHeading__5363_70205904)

[3.Temas NO tratados: 3](#__RefHeading__2060_37809900)

Orden del día

* 1. Dinámica del juego

Teniamos dos visiones del juego. En una el gran sospechoso era un amigo del usuario, y al ganar simplemente daba la posibilidad de suscribirse al grupo de Facebook. En la otra, el gran sospechoso es una persona miembro de ese grupo, no amigo del usuario. Al ganar, se le da la opción de agregarlo como amigo.

* 1. Investigación de tecnologías para factibilidad

Precisabamos designar un encargado de tres tecnologías a investigar:

* API de facebook.
* Api de Bing.
* Azure.
  1. Definición de interfaz de usuario

Teníamos que definir una interfaz de usuario, la estructura básica al menos

Temas tratados

* 1. Dinámica del juego

Se decidió que tomaríamos la visión donde el gran sospechoso no es amigo.

* 1. Investigación de tecnologías para factibilidad
* API de facebook, Federico Andrade.
* API de Bing, Federico Trinidad
* Azure, Ignacio infante.
  1. Definición de interfaz de usuario

Se definió una oficina de detective en la cual al tocar objetos se interactúa, más un mapa mundi y un archivo para procesar las órdenes de arresto.

* 1. Encargados de equipo

Ignacio Infante confirmado como encargado de implementación, Federico Trinidad como encargado de especialistas técnicos, Diego Ricca como encargado de analistas.

* 1. Estructura de pistas y base de datos

Se decidió hardcodear las ciudades, y los sospechosos. Los sospechosos pertenecen a un país, pero aparecen en ciudades del país. Las pistas son “frase de famoso” + “pista de ciudad” + “pista de sospechoso”. La frase de famoso es dinámica, y no aporta al juego. La pista de ciudad es dinámica, y sirve para saber a donde viajar. La pista de sospechoso se saca de las preferencias del facebook de los amigos del usuario.

Temas NO tratados:

Se trataron todos los temas programados.