Equipo: Pokemon Battle Royale

Reporte de incidencias

Los principales problemas que tuvimos en el desarrollo del proyecto fueron la falta de tiempo y conflictos con el repositorio. El primero se dio a causa de nuestra participación en otros proyectos y actividades co-curriculares lo cual nos obligó a disminuir el alcance del proyecto dejando de lado algunas funcionalidades como lo es el intercambio de Pokemons y la funcionalidad de batalla entre usuario y máquina. Sin embargo, logramos reorganizar nuestro tiempo de manera que pudiésemos cumplir con el alcance estipulado con la maestra después de reorganizar el proyecto.

Nuestro otro percance mayor fueron conflictos en el manejo del repositorio central, ya que al inicio del proyecto varios de los colaboradores no podían actualizar la información que se encontraba en ella. Posteriormente se pudo resolver debido a través de la actualización de permisos y cuentas de Github de manera que todos pudimos acceder al mismo y modificar la información. Sin embargo, para evitar futuros percances decidimos realizar reuniones presenciales para que pudiéramos verificar la integración apropiada de lo que cada quien hizo.

**Labores de cada integrante:**

* Susana González
  + Diseño de interfaces, sistema de búsqueda de amigos, forma de login y registro de usuarios.
* Sebastián Chimal
  + Desarrollo de interfaz de búsqueda de Pokemons, despliegue de información específica de un Pokémon, actualización de base de datos.
* Daniel García
  + Desarrollo de interfaz del perfil de jugador, implementación del sistema de mostrar amigos y aceptar/invitar amigos, implementación del ranking de usuarios.
* Jesús Herrera
  + Desarrollo de las mecánicas de batalla, implementación de sistema de captura de Pokemons, implementación de tienda y centro Pokemon, desarrollo de mecánica de integrar equipo Pokemon.