

Ingeniería del Software

Sprint 1 Sunken

2021-2022

...

Titulación:

Grado en Informática de Gestión y Sistemas de Información

...

2º Curso(2º Cuatrimestre) ...

<https://github.com/Strawberryai/Sunken>

Alan García, Álvaro Díez-Andino,
Danel Alonso, Gorka Crespo, Adrián López

26 de abril de 2022

Índice

1. Diagramas	3
1.1. Diagrama de clases del modelo	3
1.2. Diagrama de secuencia de usarRadar Enemigo	4
2. Actas de reunión	5

1.2. Diagrama de secuencia de usarRadar Enemigo

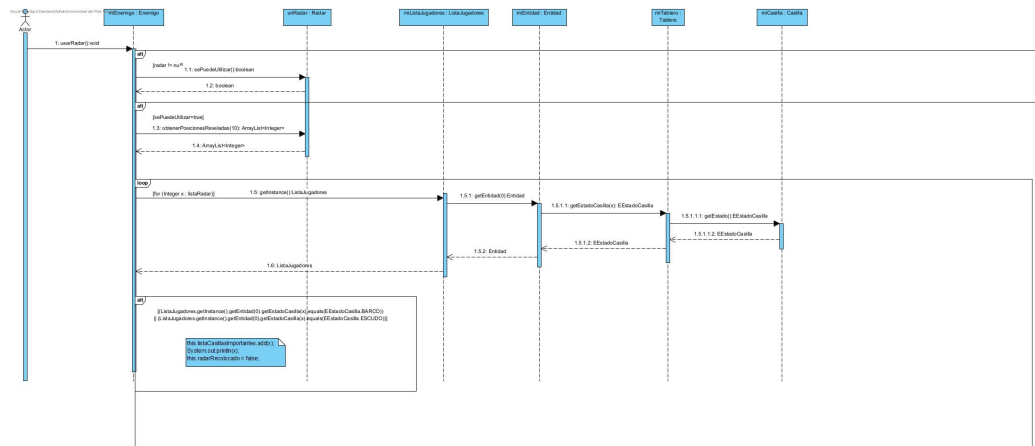


Figura 2: Usar Radar Enemigo

2. Actas de reunión

Las actas de reunión están incluidas como un pdf adjunto.

Primera Reunión

☰ Asistencia	Completa
📅 Fecha Inicio	@April 5, 2022 5:00 PM
📅 Fecha Fin	@April 5, 2022 7:00 PM
☰ Lugar	Clase
☰ Tags	Presencial

Conclusiones principales

Hemos definido los objetivos para este sprint y hemos establecido un punto de partida sobre el cual empezar a trabajar. Por ello vamos a establecer 2 grupos enfocados en realizar tareas de forma paralela investigando y consultando al resto del grupo cómo realizarlas. De esta manera pensamos que será una forma más rápida y eficiente de alcanzar los objetivos mencionados más abajo. Sin embargo, esta creación de grupos no implica que estén aislados. Esta es una forma de enfocar a cada miembro en una tarea concreta pero sin perder de vista el resto de frentes del proyecto.

Se realizarán reuniones semanales en las que se pondrá en común lo trabajado y se discutirá cómo llevar a cabo los diseños e implementaciones.

Acuerdos tomados

- Implementar un sistema de economía.
- Añadir escudos y radares ("*Items*") al juego.
- Intentar poner el juego "bonito" y que sea más accesible para los usuarios.

Tareas asignadas

▼ Grupo 1 → Funcionalidades Sprint 2

Metas: Implementar las funcionalidades del Sprint 2 y

Miembros: Adrián López, Álvaro Díez-Andino, Alan García.

▼ **Grupo 2 → Ponerlo bonito**

Metas: poner “bonito” el juego.

Miembros: Danel Alonso, Gorka Crespo.

Segunda Reunión

☰ Asistencia	Completa
📅 Fecha Inicio	@April 12, 2022 5:00 PM
📅 Fecha Fin	@April 12, 2022 7:00 PM
☰ Lugar	Clase
☰ Tags	Presencial

Conclusiones principales

Pensar como implementar la funcionalidad del escudo.

Acuerdos tomados

- Crear interfaz “Entidad” que tenga todos los métodos de Jugador menos el de imprimirBarcos().
- El metodo eliminarCasillaBarco —> recibirDisparoBarco(TipoMisil):EstadoCasilla.
- Cambiar eliminarCasilla (hacerlo privado y que recoja la funcionalidad en dispararBarco8()).

Tareas asignadas

Tercera reunión

☰ Asistencia	Alan Danel Álvaro
📅 Fecha Inicio	@April 19, 2022 1:00 PM
📅 Fecha Fin	@April 19, 2022 8:00 PM
☰ Lugar	Discord
☰ Tags	Virtual

Conclusiones principales

Nos vamos a centrar en preparar el código para implementar las nuevas funcionalidades que vamos a diseñar (de forma paralela).

Acuerdos tomados

- Necesidad de adaptar nuestro juego para admitir las nuevas funcionalidades. Hace falta cambiar un poco el esquema de comunicación entre casillas y barcos.
- Hay que añadir los nuevos misiles
- Hay que añadir el sistema de escudos para los barcos
- Mejorar la interfaz gráfica para que sea más accesible

Tareas asignadas

Alan → Refactoring y adaptación de las clases del primer sprint (clase entidad, ListaJugadores y cambios en la clase casilla). Diseño de la bomba one tap.

Álvaro → Diseño de la bomba one tap e implementación y hacerla funcional

Danel → Mejora de ventanas e interfaz. Investigar sobre cómo poner imágenes.

Adrián → Diseñar el sistema del radar.

Cuarta Reunión

☰ Asistencia	Adrián Alan Danel Álvaro
📅 Fecha Inicio	@April 20, 2022 3:00 PM
📅 Fecha Fin	@April 20, 2022 7:30 PM
☰ Lugar	Discord
☰ Tags	Virtual

Conclusiones principales

Hemos definido los objetivos para este sprint y hemos establecido un punto de partida sobre el cual empezar a trabajar. Por ello vamos a establecer 2 grupos enfocados en realizar tareas de forma paralela investigando y consultando al resto del grupo cómo realizarlas. De esta manera pensamos que será una forma más rápida y eficiente de alcanzar los objetivos mencionados más abajo. Sin embargo, esta creación de grupos no implica que estén aislados. Esta es una forma de enfocar a cada miembro en una tarea concreta pero sin perder de vista el resto de frentes del proyecto.

Se realizarán reuniones semanales en las que se pondrá en común lo trabajado y se discutirá cómo llevar a cabo los diseños e implementaciones.

Acuerdos tomados

- Mejorar la interfaz y que muestre el numero de barcos a colocar (se encarga Danel).
-

Tareas asignadas

Alan → Implementación de radar y implementación de que no se pueda disparar dos veces a la misma casilla.

Álvaro → Añadir la funcionalidad de mostrar el contorno al hundir un barco.

Adrián → Implementación de radar.

Gorka → Diseño e implementación del escudo

Quinta reunión

☰ Asistencia	Alan Gorka Álvaro
📅 Fecha Inicio	@April 21, 2022 3:00 PM
📅 Fecha Fin	@April 21, 2022 8:00 PM
☰ Lugar	Discord
☰ Tags	Virtual

Conclusiones principales

Seguir avanzando con la implementación de las nuevas características.

Acuerdos tomados

Terminar la mejora de la inteligencia artificial y resolver los problemas de radar, escudo y varios bugs generales (bomba one tap con escudo).

Tareas asignadas

Alan → Mejora del radar y arreglo de bugs

Álvaro → Mejora de la inteligencia artificial

Adrián → Implementación de radar.

Gorka → Ultimos retoques del sistema de escudo

Sexta reunión

☰ Asistencia	Alan Danel Álvaro
📅 Fecha Inicio	@April 22, 2022 3:00 PM
📅 Fecha Fin	@April 22, 2022 8:00 PM
☰ Lugar	Discord
☰ Tags	Virtual

Conclusiones principales

Finalización de la inteligencia artificial, radar y escudo.

Acuerdos tomados

Realizar el diagrama de secuencias y dejar el proyecto preparado para la entrega final.

Tareas asignadas

Todos → Dejar lista la entrega