

Daily Scrum Meetings Log

David Corzo, Anesveth Maatens, Ian Jenatz & Adriana Mundo

Índice general

Scrum Dailys	III
0.1. Lista de stories	III
0.2. Descripción	III
0.3. Introducción	IV
0.4. Puestos	V
1. Sprint # 1	
Resumen & impedimentos notorios	1
1.1. Duración del sprint	1
1.2. Stories hechos	1
1.3. Impedimentos notorios	1
1.3.1. Anesveth Maatens - P.O.	1
1.3.2. Ian Jenatz - Grupo de trabajo	1
1.3.3. Adriana Mundo - Grupo de trabajo	1
2. Sprint # 2	
Resumen & impedimentos notorios	3
2.1. Duración del sprint	3
2.2. Stories hechos	3
2.3. Impedimentos notorios	3
2.3.1. Anesveth Maatens - P.O.	3
2.3.2. Ian Jenatz - Grupo de trabajo	3
2.3.3. Adriana Mundo - Grupo de trabajo	3
3. Sprint # 3	
Resumen & impedimentos notorios	5
3.1. Duración del sprint	5
3.2. Stories hechos	5
3.3. Impedimentos notorios	5
3.3.1. Anesveth Maatens - P.O.	5
3.3.2. Ian Jenatz - Grupo de trabajo	5
3.3.3. Adriana Mundo - Grupo de trabajo	5
4. Sprint # 4	
Resumen & impedimentos notorios	7
4.1. Duración del sprint	7
4.2. Stories hechos	7
4.3. Impedimentos notorios	7
4.3.1. Anesveth Maatens - P.O.	7
4.3.2. Ian Jenatz - Grupo de trabajo	7
4.3.3. Adriana Mundo - Grupo de trabajo	7

5. Sprint # 5	
Resumen & impedimentos notorios	9
5.1. Duración del sprint	9
5.2. Stories hechos	9
5.3. Impedimentos notorios	9
5.3.1. Anesveth Maatens - P.O.	9
5.3.2. Ian Jenatz - Grupo de trabajo	9
5.3.3. Adriana Mundo - Grupo de trabajo	9
6. Sprint # 6	
Resumen & impedimentos notorios	11

Scrum Dailys

0.1. Lista de stories

#	Descripción	Status	Ponderación
000	C warmup	✓	–
001	Lenguaje interpretado	✓	1
002	Videos sobre los lenguajes interpretados y compilados	✓	1
003	Implementar: Roll a Ball	✓	1
004	Cuadro comparativo OPP - Estructura	✓	1
005	Doodle sobre la arquitectura de Java	✓	1
006	Queue and Stack	✓	0.25
007	Impacto de Java en la actualidad	✓	1
008	Cuestionario sobre características de Java	✓	0.98
009	Conocer los tipos de datos primitivos de Java	✓	1
010	Entender las formas de utilización del sistema I/O de Java	✓	1
011	Conocer las estructuras de control de flujo (if, while, for)	✓	0.90
012	Ejercicios	✓	1
013	Comprender la estructura de métodos en Java	✓	1
014	Comprender la diferencia entre la clase y objeto	✓	1
015	Constructores y destructores	✓	1
016	Comprender las opciones de encapsulamiento de métodos y atributos	✓	0.97
017	Aplicación de conceptos en unity		
018	Ejercicios		
019	Comprender el concepto de sobre carga	✓	p
020	Comprender la diferencia entre asignar un objeto y clonarlo		
021	Comprender la implementación de funciones recursivas en Java		
022	Comprender el uso de variables static y comprender el concepto		
023	¿Cómo funciona el garbage colector?		
024	Comprender los tipos de relaciones que existen entre las clases		
025	Herencia		
026	Array		
027	Arrays of objects		
028	Object of arrays		

0.2. Descripción

Descripción
001 - Lenguaje interpretado - Presentación
002 - Videos sobre los lenguajes interpretados y compilados - Video sobre lenguajes interpretados y compilados
003 - Implementar: Roll a Ball - Terminar el tutorial: https://learn.unity.com/project/roll-a-ball-tutorial

004 - Cuadro comparativo OPP - Estructura - Cuadro comparativo OOP, P. Estructurada
005 - Doodle sobre la arquitectura de Java - Doodle sobre arquitectura Java
006 - Queue and Stack - Implementar un programa en C que muestre el uso de un Stack y de un Queue
007 - Impacto de Java en la actualidad - Ensayo sobre el rol de Java en el mundo de la programación
008 - Cuestionario sobre características de Java - Diseñar un cuestionario de 15 preguntas basados en el capítulo 1 del libro ThinkJava publicado en MiU.
009 - Conocer los tipos de datos primitivos de Java - Enumerar los tipos de datos primitivos en java y sus características. Entregar un documento escrito
010 - Entender las formas de utilización del sistema I/O de Java - Construir un programa que solicite un string al usuario y que lo imprima en mayúsculas.
011 - Conocer las estructuras de control de flujo (if, while, for) - Resolver la hoja de ejercicios adjunta a este story.
012 - Ejercicios - Resolver la hoja de ejercicios adjunto a este Story.
013 - Comprender la estructura de métodos en Java - Entregar un documento explicando la gramática que define a los metodos y procedimientos de Java
014 - Comprender la diferencia entre la clase y objeto - Diseñar una clase donde en 10 minutos puedan explicar que es una clase y que es un objeto. Debe mostrar visualmente como se relacionan entre sí.
015 - Constructores y destructores - Resuelva el ejercicio descrito en el documento adjunto a este Story
016 - Comprender las opciones de encapsulamiento de métodos y atributos - Cada integrante del equipo debe comprender el significado de las opciones de Visibilidad. Evaluación oral.
017 - Aplicación de conceptos en unity - Modifique el juego RollABall para que ahora aparezcan cubos de colores en tiempo real y el juego le solicite al jugador coleccionar cubos de X color. La solicitud del color cambia a traves del tiempo. El juego dura 60 segundos y el objetivo es ver que jugador logra la mayor cantidad de puntos.
018 - Ejercicios - Resolver los ejercicios del archivo adjunto a este Story.
019 - Comprender el concepto de sobre carga - Diseñar un programa que ejemplifique un caso de la vida real donde se utilice la sobre carga.
020 - Comprender la diferencia entre asignar un objeto y clonarlo - Elaborar una diagrama que describa el proceso de asignacion y clonación entre objetos.
021 - Comprender la implementación de funciones recursivas en Java - Resolver el ejercicio adjunto al presente Story.
022 - Comprender el uso de variables static y comprender el concepto - Elaborar un ensayo que describa el uso de variables Static y Final
023 - ¿Cómo funciona el garbage colector? - Diseñe un programa en Unity3D que en combinacion del Profiler le permita analizar el impacto del Garbage Collector sobre el perfomance de una aplicación. <ul style="list-style-type: none"> ■ Debe investigar como funciona el Garbage Collector ■ Diseñe su programa de manera creativa para "Forzar"la ejecución del garbage collector y con esto tratar de medir su impacto.
024 - Comprender los tipos de relaciones que existen entre las clases - Elaborar un video que explique las relaciones posibles entre clases. Utilice como referencia el diagrama de clases de UML.
025 - Herencia - Preparar un tutorial en Unity3D donde expliquen como la herencia se aplica en el diseño y desarrollo de aplicaciones. El entregable es una guía paso a paso del como implementar un programa en Unity3d que aplique el concepto de Herencia y que a la vez muestre los beneficios de aplicar dicho diseño.
026 - Array - Leer el capítulo 12 del libro ThinkJava e implementar los ejercicios adjuntos al presente Story.
027 - Arrays of objects - Leer el capítulo 13 del libro ThinkJava e implementar los ejercicios adjuntos al presente Story.
028 - Object of arrays - Leer el capítulo 14 del libro ThinkJava e implementar los ejercicios adjuntos al presente Story.

0.3. Introducción

En esta bitácora se encuentra el registro resumido de los sprints realizados por el grupo en cuestión.

1. Lista de Stories

- Adjunta se encuentra una lista de stories que se han realizado en este semestre.

2. Consideración preliminar con story 000:
 - La story 000 se hizo individualmente y consistía de una gama de ejercicios que se debían realizar en el lenguaje de programación C.
3. Se realizaron las reuniones en persona y por medio de WhatsApp según la conveniencia del equipo.

0.4. Puestos

1. David Corzo → Scrum Master
2. Anesveth Maatens → Product Owner
3. Ian Jenatz → Miembro del equipo de trabajo
4. Adriana Mundo → Miembro del equipo de trabajo

Capítulo 1

Sprint # 1

Resumen & impedimentos notorios

1.1. Duración del sprint

1. Tiempo: Dos semanas
2. Fechas en cuestión: 14 de agosto 2019 - 28 de agosto 2019
3. Story points netos:

1.2. Stories hechos

Se inicia con las stories ascendente mente según manda Scrum.

- Exposición de lenguajes interpretados → Story 001.
- Video sobre lenguajes interpretados y compilados → Story 002.
- Avances en el juego de unity.

1.3. Impedimentos notorios

1.3.1. Anesveth Maatens - P.O.

- Carga académica de otros cursos, como proyectos, trabajos, tareas, lecturas, etc.

1.3.2. Ian Jenatz - Grupo de trabajo

- Carga académica de otros cursos.

1.3.3. Adriana Mundo - Grupo de trabajo

- Carga académica, programación III.

Capítulo 2

Sprint # 2

Resumen & impedimentos notorios

2.1. Duración del sprint

1. Tiempo: Dos semanas
2. Fechas en cuestión: 28 de agosto 2019 - 11 de septiembre 2019

2.2. Stories hechos

- Implementar Roll a ball → Story 003.
- Cuadro comparativo OPP → Story 004.
- Doodle sobre la arquitectura de Java → Story 005.
- Stack y queue → Story 006.
- Impacto de Java en la actualidad → Story 007.
- Story 008 no terminamos, aplazaremos al siguiente sprint.
- Buscar en qué lenguaje se puede hacer → Story de video juego unity.

2.3. Impedimentos notorios

2.3.1. Anesveth Maatens - P.O.

- Parcial de cálculo # 1, carga de otros cursos.

2.3.2. Ian Jenatz - Grupo de trabajo

- Parcial # 1 de cálculo, parciales de otras clases.

2.3.3. Adriana Mundo - Grupo de trabajo

- Carga académica, empieza ley de monte.

Capítulo 3

Sprint # 3

Resumen & impedimentos notorios

3.1. Duración del sprint

1. Tiempo: Dos semanas
2. Fechas en cuestión: 11 de septiembre 2019 - 25 de septiembre 2019

3.2. Stories hechos

- Cuestionario de 15 preguntas → Story 008
- Tipos de datos primitivos en java → Story 009
- Utilización de sistema input/output → Story 010
- Continuación de story de video juego de unity.
- Estructuras de control → Story 011
- Ejercicios Java → Story 012

3.3. Impedimentos notorios

3.3.1. Anesveth Maatens - P.O.

- Carga académica, lecturas de economía e introducción filosofía.

3.3.2. Ian Jenatz - Grupo de trabajo

- Carga académica de marketing, programación III, cálculo prepararse para el parcial.

3.3.3. Adriana Mundo - Grupo de trabajo

- Carga académica, global management and entrepreneurship, programación III.

Capítulo 4

Sprint # 4

Resumen & impedimentos notorios

4.1. Duración del sprint

1. Tiempo: Dos semanas
2. Fechas en cuestión: 25 de septiembre 2019 - 09 de octubre 2019
3. Story points netos:

4.2. Stories hechos

- Comprender la estructura de los métodos en Java → Story 013.
- Continuación del juego de unity.
- Constructores y destructores → Story 15.

4.3. Impedimentos notorios

4.3.1. Anesveth Maatens - P.O.

- Parcial de cálculo de 14 de octubre, parcial de mate discreta, parcial de economía, programación III.

4.3.2. Ian Jenatz - Grupo de trabajo

- Parcial de cálculo de 14 de octubre, parcial de mate discreta, parcial de economía, programación III, parciales de otras clases.

4.3.3. Adriana Mundo - Grupo de trabajo

- Ley de monte, global management and entrepreneurship, programación III, parciales.

Capítulo 5

Sprint # 5

Resumen & impedimentos notorios

5.1. Duración del sprint

1. Tiempo: Dos semanas
2. Fechas en cuestión: 09 de octubre 2019 - 23 de octubre 2019
3. Story points netos:

5.2. Stories hechos

- Comprender la diferencia entre clases y objetos → Story 14.
- Comprender las opciones de encapsulamiento de métodos y atributos → Story 016.

5.3. Impedimentos notorios

5.3.1. Anesveth Maatens - P.O.

- Parciales, ABDM, econmía, mate discreta y proyecto de programación III.

5.3.2. Ian Jenatz - Grupo de trabajo

- Parciales, proyecto de programación III.

5.3.3. Adriana Mundo - Grupo de trabajo

- Ley de monte, proyecto de programación III.
- Parciales.

Capítulo 6

Sprint # 6

Resumen & impedimentos notorios