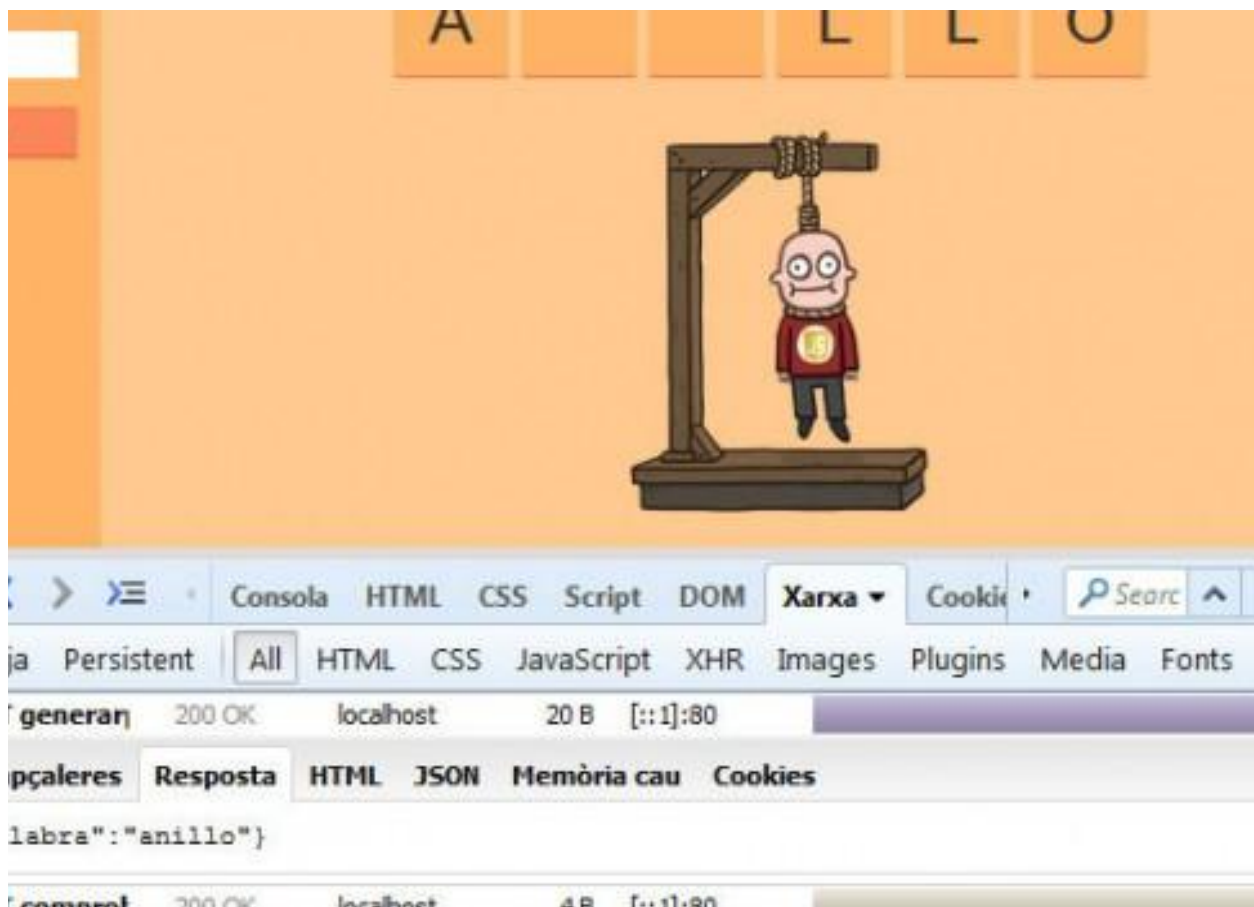


Creación del juego del ahorcado

Un cliente nos ha pedido la creación del juego del ahorcado, el producto consistirá en lo siguiente:

Imagen del diseño realizado por el equipo de programación.



Requerimientos del usuario

En la primera charla con el cliente, éste nos ha pedido que lo más importante para ellos es que cuidemos la interfaz gráfica, haciendo así un producto que sea visualmente atractivo, y

que se cuide el detalle. A continuación vamos con los requerimientos del software como tal, los requerimientos son los siguientes:

- Inicio de sesión por el cual se le permita al usuario poder loguearse y guardar su progreso automáticamente (auto-save a través de save-states), de tal modo que al terminar siempre un nivel este se guardará en una base de datos.
- El software debe tener un menú de opciones para poder empezar una partida, ya sea nueva o una guardada.
- Debe tener una descripción con las especificaciones del juego así como una explicación de como jugar para la facilidad de uso del software.
- Se necesita tener una serie de entradas para poder interactuar con el juego.
- Interfaz gráfica para poder ver de forma visual el avance del juego.
- Cada logro en el juego deberá ser recompensado con un puntaje dentro del juego.
- Finalmente al finalizar una partida se deberá mostrar una pantalla de victoria o fracaso.

Primera reunión

Se ha hecho la primera reunión donde el product manager ha presentado el proyecto y ha especificado todos los requerimientos que el cliente ha especificado anteriormente.

posteriormente el scrum master se quedó un poco más en la reunión con el equipo juntos decidieron como organizarse las tareas, es decir fragmentar el proyecto en pequeñas tareas para asignarse a diferentes personas, de este modo las funciones quedan resueltas mucho antes y el cliente tiene su producto antes.

Finalmente se ha hecho un reparto de tareas:

en el cual cada persona estimó cuanto tiempo podrían tardar más o menos en hacer dicha tarea, el periodo de tiempo estimado era 1 semana para las principales funciones que se habían dispuesto para el primer spring

Dudas que surgieron

La persona que quedó encargada de hacer el login del juego preguntó si el cliente quería un diseño predefinido o si no dio ningún modelo en concreto, el scrum master le dijo que no especificó nada que lo dejó en manos de los programadores.

Hecho el primer modelo de login, Paco tenía la duda de si era correcto o no por eso para no molestar en las tareas de lo demás mandó un correo y esperó a que le contestaran cuando pudieran:

paco@gmail.com

Para	scrummaster@gmail.com
Asunto	Primer diseño

Hola te adjunto aquí el primer modelo de la función que se me encomendó con el fin de que me confirmes que el diseño es correcto para el usuario

ahorcadov1.exe

Sugerencias

Finalizando el primer spring al equipo de programación se apuntó para la siguiente reunión sobre el siguiente spring, que sería interesante Insertar un diseño de niveles de tal manera que para cada nivel haya una serie de requisitos mínimos para poder superar el nivel como por ejemplo, para el primer nivel se deberá acertar 3 palabras o más, o por ejemplo acertar la palabra en menos de 1 minuto, en cada nivel estas exigencias para superar el nivel serían más difíciles así se incentivaría al jugador a mejorar pudiendo añadir incluso niveles a contrareloj y que por cada palabra sume un poco de tiempo y sea un modo supervivencia en el que el jugador deberá adivinar todas las palabras que le sean posibles.

el scrum master se lo comentó al product management y este al cliente, el cliente vió tan bien la idea y le pareció tan divertido que dijo que lo hiciéramos.

Para	programerteam@gmail.com
de	thegamehappy@gmail.com
Asunto	Valoración del diseño

Buenas tardes hemos visto el primer diseño que nos enseñaron, tras consultarlo con el equipo de marketing y control de ventas, hemos visto positivo el diseño que nos han hecho por lo que tienen luz verde para seguir.

Con respecto a la sugerencia que nos hicieron respecto a los diseño de niveles y su propuesta de mejora del juego en sí, también la hemos visto correcta, de hecho nos gustó tanto que hemos decidido contar con vuestro equipo para un próximo proyecto, nos está encantando el trabajo que están haciendo y la creatividad y rapidez del mismo.

Para finalizar

Tras superar todos los spring antes del tiempo estimado para terminar el producto al 100%, el producto fue lanzado al mercado, el producto tuvo tal éxito que el cliente decidió seguir trabajando con nosotros en un futuro.

FIN