

2017

Enginyeria del Software: Documentació Sprint 2

MEMBRES DEL GRUP ES2017A3: GUILLEM CASASSAS, FRANCISCO WILLIAMS,
MARC VALDIVIA, MIRIAM BERMÚDEZ, AINA HERNÁNDEZ, ALEIX MARQUÈS, ALBERT
ESPÍN I ALEJANDRO ESPINOSA (SCRUM MASTER SPRINT 2)

Índex

1. Introducció.....	3
2. Sprint Backlog.....	3
3. Sprint Planning.....	4
4. Burnout chart.....	5
5. Annex d'imatges.....	6

1. Introducció

Aquest document conté imatges dels documents que resumeixen el treball realitzat per l'equip a l'Sprint 2 i hauria de permetre analitzar com s'han desenvolupat les tasques per treure conclusions i millorar la planificació dels propers Sprints. Els documents de Backlog i Planning permeten veure quines tasques i subtasques s'han fet; s'indica qui les ha fet (actes individuals de cada membre). Per la seva banda, el Burnout chart mostra un gràfic global que representa visualment com les tasques s'han anat completant al llarg dels dies de l'Sprint. Addicionalment, s'adjunten al final del document les imatges que alguns membres del grup han penjat a Github associades a les seves tasques.

2. Sprint Backlog

Aquest Backlog conté les tasques desenvolupades a l'Sprint 2, amb tot un seguit de dades sobre què s'ha planificat fer i qui ho ha dut a terme.

SPRINT 2 BACKLOG						
Aquest backlog conté les tasques desenvolupades a l'Sprint 2, amb tot un seguit de dades sobre què s'ha planificat fer i qui ho ha dut a terme.						
Número	Tasca	Estat	Sprint	Responsable(s)	Estimació d'hores	Hores reals
1	Disseny dels objectes bàsics dels personatges	Acabada	2	Albert	5	5
2	Disseny de nous elements/objectes propis del mapa	Acabada	2	Albert	8	8
3	Disseny de la caixa d'objectes	Acabada	2	Albert	3	2
4	Texturització temàtica de les illes del mapa	Acabada	2	Albert	6	6
5	Disseny de la pantalla de fi de joc	Acabada	2	Guillem	8	8
6	Disseny de la pantalla de creació d'equips	Acabada	2	Guillem	7	7

7	Col·isió de tot el tòtem, adaptant-se dinàmicament als mòduls quan s'afegeixen o treuen mòduls d'un tòtem de manera que la seva col·isió cobreixi la totalitat dels seus mòduls (per poder rebre disparis tots, que no s'agin overlaps).	Acabada	2Alejandro	5	
8	Implementar feedback a tots els botons de les pantalles	Acabada	2Alejandro	4	Feedback esperat: onClicked, onHovered. Pantalles que de moment lo necessitan: 4 pantalles de inici, pop-up y final de partida.
9	Implementar la mort d'un personatge quan la vida arriba a 0	Acabada	2Alejandro	5	El personatge desapareix (internament es destrueix) i s'actualitza el jugador, qui passa a tenir un personatge més (adaptar el sistema de totems).
10	Aplicar colliders i funcionalitat a totes les illes dissenyades formant 1dissenyades formant un mapa millor	Acabada	2Alejandro	1	Aplicar colliders i funcionalitat a totes les illes 1dissenyades formant un mapa millor
11	Generació de caixes d'objectes i físiques/destructibilitat en rebre	Acabada	2Fran	7	Funcionalitat de caixes que es generen cada X torns pel mapa , físiques en rebre projectils i trencar-se si l'impacte vènci la seva resistència. Preparar el codi perquè en un futur això pugui alliberar un objecte (de moment que sigui una esfera o mesh temporal).
12	Nova gestió de toms: a cada ronda es passa per tots els personatges	Acabada	2Fran	5	Es van alternant torn personatges de cada jugador fins que tots tinguin. De moment fer que tots dos jugadors tinguin tres personatges, (d'1, 2 i tres mòduls).
13	Eliminar tòtem de la cua al ser destruït	Acabada	2Fran	2	S'ha vist que el tòtem no desapareix de la cua del jugador a l'hora de caure del mapa o ser destruït per l'altre jugador.
14	Nova condició de fi de joc: s'acaba quan tots els personatges d'un jugador morin; quanya l'altre jugador (porta a la pantalla de fi de partida, issue #48) i requereix que ja els personatges puguin morir (issue #42).	Acabada	2Aleix	42h30min	Nova condició de fi de joc: s'acaba quan tots els personatges d'un jugador morin; quanya l'altre jugador (porta a la pantalla de fi de partida, issue #48) i requereix que ja els personatges puguin morir (issue #42).
15	Fer que el tòtem mori en caure per sota de l'escenari	Acabada	2Aleix	8	Cai partir de l'issue #42 (mort de tòtem) i posar 4 volums (sota, sobre, a dreta i esquerra) de l'escena que eliminin qualsevol entitat que la toqui (en el cas del personatge 3 Processant la funcionalitat de morir).
16	Funcionalitat de la pantalla de fi de joc	Acabada	2Aina	3	Fer funcional tot el que s'ha comentat a 3l'issue #47 de disseny.
17	Funcionalitat del pop-up de paua	Acabada	2Aina	4	Poder pausar el joc prement una tecla (per Escape) i tornar al menú principal o seguir jugant. Fer-ho integrar StateHolder ja programat.
18	Impacte de projectil disminueix la vida del personatge afectat	Acabada	2Marc	6	El personatge (tòtem) té un atribut de vida que disminueix si hi ha un impacte.
19	Destructibilitat del terreny	Acabada	2Marc	7	En rebre l'impacte d'un projectil, el terreny es veu destruït en un radi d'afectació que depèn del projectil.
20	[Escenari]/[Personatge] Visualitzar una fletxa per atacar	Acabada	2Miriam	10	Depenent de quina distància es trobi, serà major la força o menor.
21	Funcionalitat de barra de vida sobre els personatges actualitzada	No acabada	2Miriam	5	Us de la barra de vida dissenyada present a l'escena ProgressBar. Quan s'alteix el valor de vida de la classe tòtem també s'ha de variar la barra de vida, que ha de seguir el personatge en tot moment, i mostrar-se completa quan el valor numèric de vida és el màxim fixat.
22	Col·isió entre personatge i esfera temporal d'objecte: desaparició	No acabada	2Miriam	2	Depenent de quina distància es trobi, serà major la força o menor.

Figura: Sprint Backlog amb les tasques de l'Sprint

3. Sprint Planning

L'Sprint Planning aprofundeix sobre la informació del Backlog: aquelles tasques que es componen de múltiples subtaques que cal relacionar, coordinar i integrar apareixen al Planning amb informació sobre cada subtasca. S'ha considerat que seria redundant incloure aquí les tasques que només es componen d'una única subtasca, ja que tota la informació ja apareix a les seves entrades al Backlog.

SPRINT 2 PLANNING							
<p>L'Sprint Planning aprofundeix sobre la informació del Backlog: aquelles tasques que es componen de múltiples subtaques que cal relacionar, coordinar i integrar apareixen al Planning amb informació sobre cada subtaska. S'ha considerat que seria redundant incloure aquí les tasques que només es componen d'una única subtaska, ja que tota la informació ja apareix a les seves entrades al Backlog.</p>							
Tasca: Destructibilitat del terreny							
Hores totals estimades: 5							
Hores totals de realització: 10							
Número	Subtaska	Estat	Sprint	Responsable(s)	Estimació d'hores	Hores reals	Comentaris addicionals
	3 Disseny	Acabada	2 Albert		3		2 Texturització temàtica de les illes del mapa
	22 Funcionalitat	Acabada	2 Marc		2		8 Destructibilitat del terreny
Tasca: Implementar feedback a tots els botons de les pantalles							
Hores totals estimades: 20							
Hores totals de realització: 18							
Número	Subtaska	Estat	Sprint	Responsable(s)	Estimació d'hores	Hores reals	Comentaris addicionals
	1 Funcionalitat	Acabada	2 Aina		3		3 Funcionalitat de la pantalla de fi de joc
	1 Funcionalitat	Acabada	2 Aina		4		3 Funcionalitat del pop-up de pausa
	2 Disseny	Acabada	2 Guillem		8	6	Disseny de la pantalla de fi de joc

Figura: Sprint Planning amb el desglossament de les tasques que tenen subtasques

4. Burnout chart

El següent gràfic representa el burnout chart de l'Sprint 2. L'eix x correspon al conjunt discret de dies de l'Sprint (dues setmanes), mentre que l'eix y correspon a quantitats de tasques o d'esforç mesurat en hores, com ara comentarem. Es mostra amb un subgràfic de barres les tasques completades per dia. A més, es mostra un subgràfic de línia corresponent a l'evolució esperada o volguda de les tasques restants per dia (en verd), un altre corresponent a les tasques restants reals (en blau cel) i un altre que mesura l'esforç restant conforme passen els dies (en blau marí), considerant que l'esforç és un nombre d'hores invertit en realitzar les tasques (es mostra com a mitja dels membres del grup, no el total dels 8 components, i es parteix de la quantitat orientativa de 24h totals de mitja per membre ja que el document de presentació de pràctiques demanava un compromís a treballar 8h setmanals, i l'Sprint és de tres setmanes).

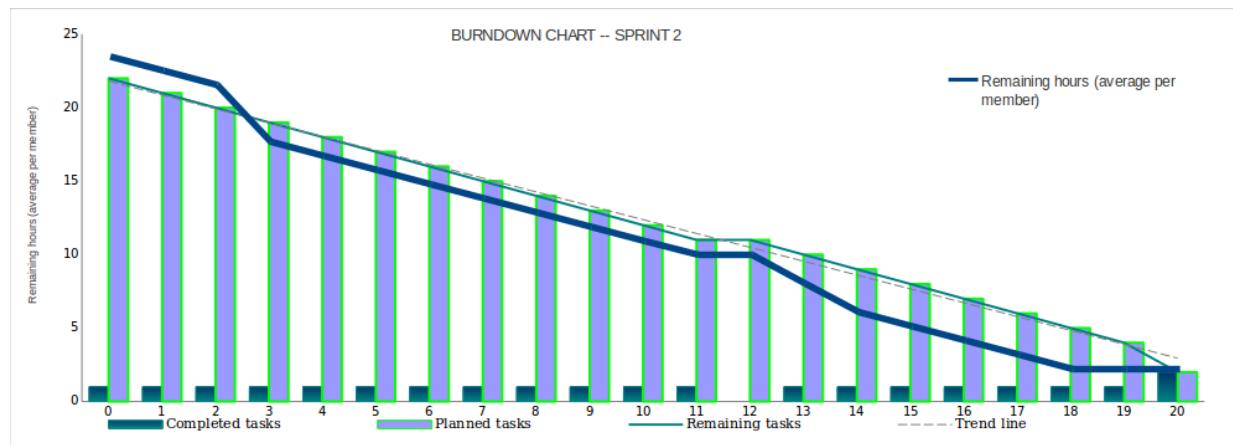


Figura: Burnout chart de l'Sprint 2

5. Annex d'imatges

En aquest annex es mostren les imatges que alguns membres del grup han penjat a Github associades a les seves tasques (bàsicament aquelles que generen elements visuals).

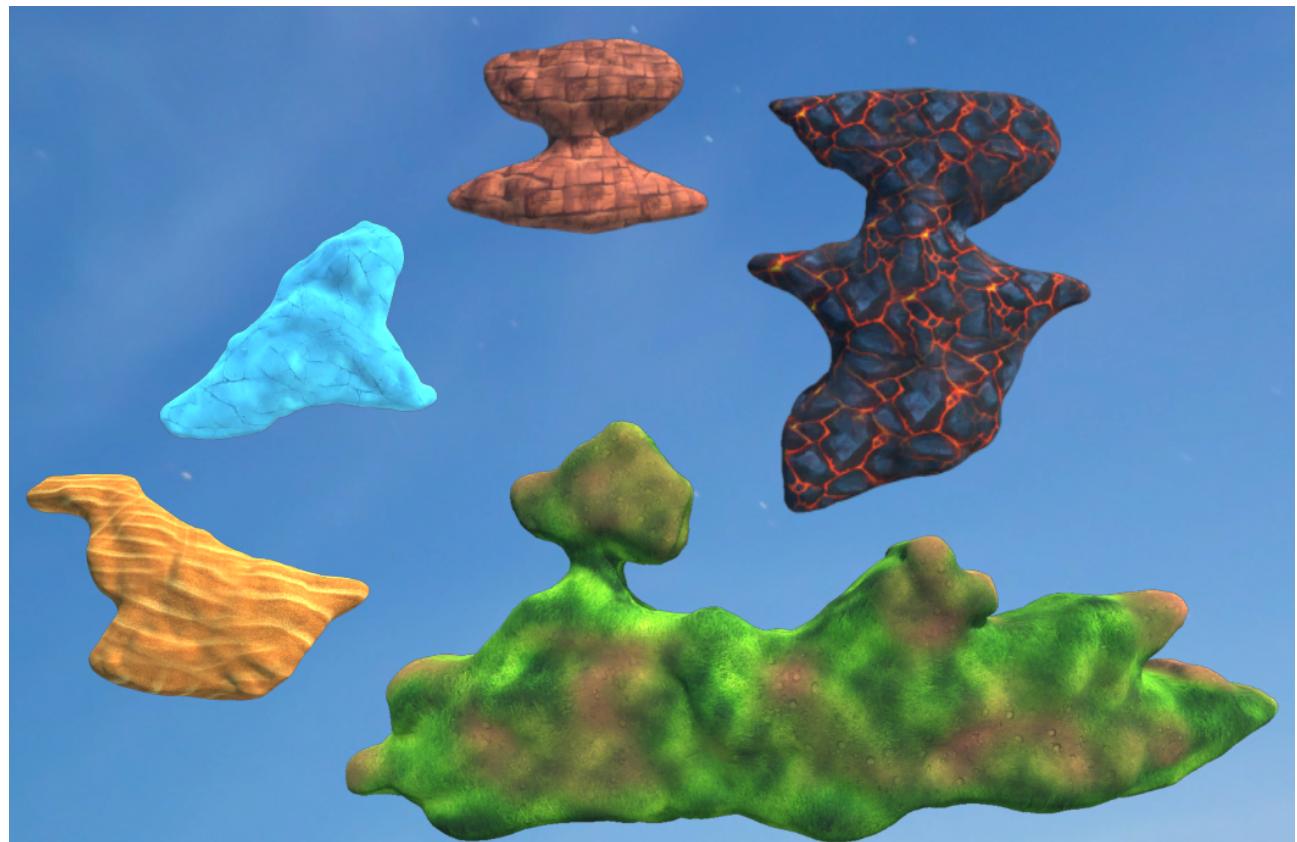
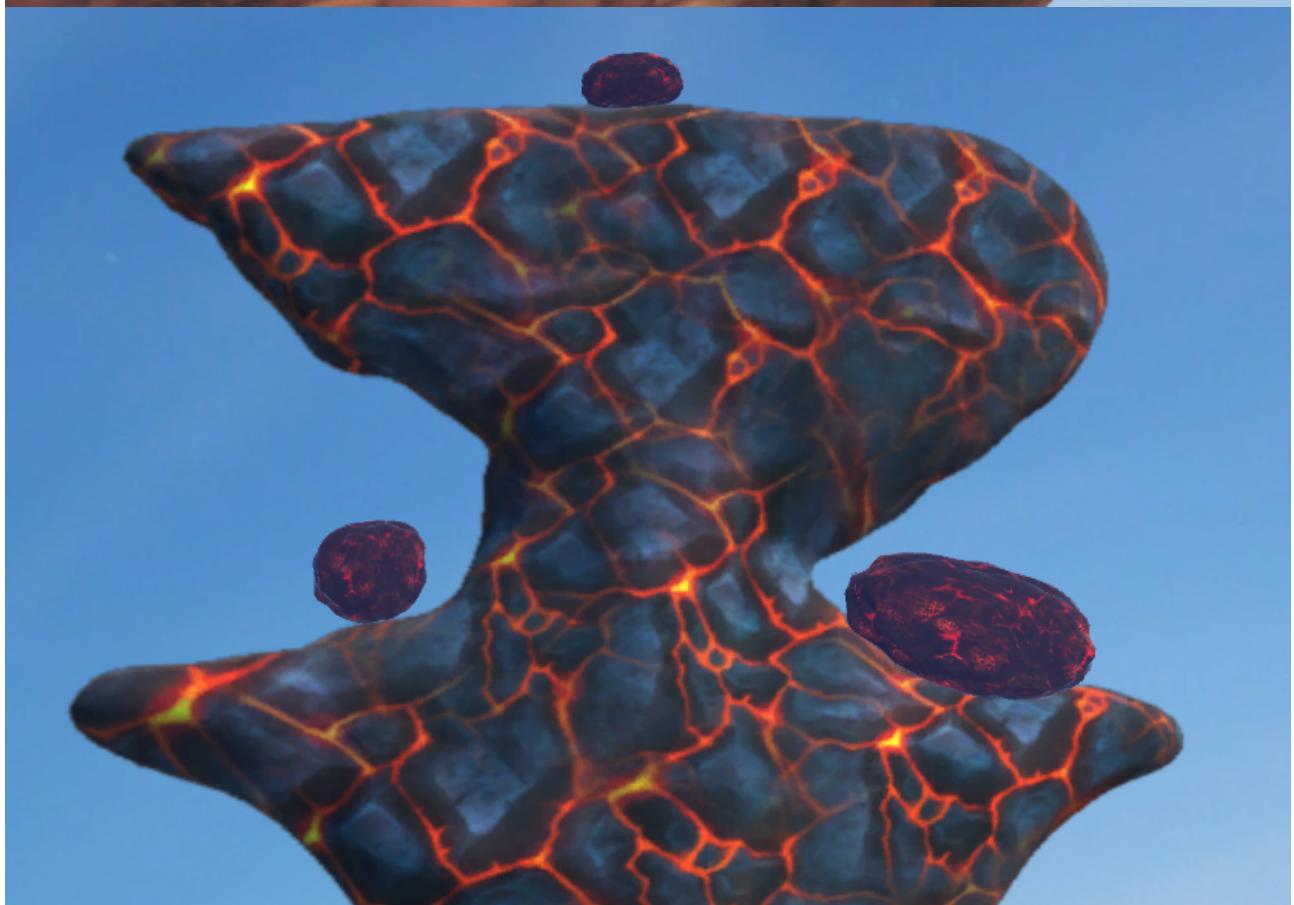


Figura: Nova texturització de les illes del mapa (ara cadascuna representa una temàtica diferent)







Figures: objectes d'escena associats a la temàtica de cada illa



Figura: Illes amb la nova texturització temàtica I objectes d'escena



Figura: Caixa d'objectes



Figura: objectes bàsics pels personatges



Figura: Fons o base de la pantalla de fi de joc