

2017

Enginyeria del Software: Documentació Sprint 4

MEMBRES DEL GRUP ES2017A3: GUILLEM CASASSAS, FRANCISCO WILLIAMS,
MARC VALDIVIA, MIRIAM BERMÚDEZ, AINA HERNÁNDEZ, ALEJANDRO ESPINOSA I
ALBERT ESPÍN I ALEIX MARQUÈS (SCRUM MASTER DE L'SPRINT 4)

Índex

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

Introducció

A continuació s'adjunta la documentació de la feina realitzada durant aquest darrer Sprint. S'espera que serveixi per analitzar el rendiment de l'equip i poder trobar punts de millora.

Al Backlog es poden veure les tasques que es van planificar per a aquest Sprint. Per a cada tasca s'indica qui l'ha feta i les hores que ha necessitat.

Al Burndown Chart es pot veure com s'ha distribuït l'esforç del grup durant l'Sprint. Finalment, s'adjunten imatges dels resultats aconseguits.

Sprint Backlog

Aquest Backlog mostra les tasques que s'han dut a terme durant el quart Sprint. S'indica qui l'ha feta i si era de Disseny, de Programació, d'Integració o un Bug. Algunes tasques eren de l'Sprint anterior i d'altres s'han afegit al llarg de l'Sprint. Hi ha gent que ha col·laborat en altres tasques i aquí no apareix perquè si no es faria la llista infinita.

Tasca	ID de Git	Membre Assignat	Estat	Temps Estimat	Temps real dedicat	Típus
Adicció de botó d'Opcions al disseny de la pantalla d'inici	153	Guillem	Done	2	2	Disseny
Disseny de pantalla d'opcions	152	Guillem	Done	7	5	Disseny
Reproducció básica de música	150	Albert	Done	1	1	Disseny
Fer el cel dinàmic	148	Albert	Done	2	1	Disseny
Adicció d'efectes de partícules temàtics per les illes del mapa	144	Albert	Done	6	5	Disseny
Inventari propi per cada jugador, no compartit	142	Fransisco	Done	3	1	Integració
Implementació de plataformes mòbils	143	Aleix	Done	5	6	Programació
Disseny de plataformes addicionals pel mapa	141	Albert	Done	4	4	Disseny
Redistribució de les illes del mapa per millorar la mobilitat	140	Albert	Done	3	3	Disseny
Correcció de la direcció de llançament d'objecte per totes les dimensions de radi d'impacte	137	Marc	Done	5	5	Programació
Gestió de diners a la pantalla de selecció de mòduls	138	Aina	Done	4	4	Programació
Efecte visual i sonor quan mor un tòtem	136	Albert	Done	6	6	Disseny
Efecte visual i sonor quan mor un tòtem	136	Aleix	Done	3	3	Integració
Outline/silueta de color diferent pels tòtems de cada equip	135	Alejandro	Done	6	6	Programació
Arreglar el bug de quan comences la segona partida	134	Aleix	Done	3	0,5	Programació
Fer acabar el torn després d'utilitzar un objecte	105	Marc	Done	1	2,5	Programació
Perfeccionar el disseny de la pantalla de selecció de totems per equip	132	Aina	Done	2	2	Integració
Perfeccionar el disseny de la pantalla de selecció de totems per equip	132	Guillem	Done	2	2	Disseny
Corregir la barra de vida perquè funcioni correctament tot i que s'amplii	131	Alejandro	Done	2	2	Integració
Fer que els mòduls modifiquin les estadístiques del totem	133	Aina	Done	4	4	Programació
Millors UI de la pantalla de joc	131	Fransisco	Done	4	2	Integració
Arreglar problemes de disparar	89	Marc	Done	6	3	Programació
Implementar objectes d'atac	91	Marc	Done	10	5	Programació
Nou disseny de fletxa per disparar	87	Miriam	Ongoing	3	3	Programació
Eliminar fletxa de disparar quan el personatge mor	86	Alejandro	Done	1	0,5	Programació
No permetre moure el següent personatge mantenint presa la tecla de moure quan s'ha acabat el torn	147	Miriam	Done	4	4	Programació
Generar dinàmicament els totems dins el GameManager	165	Miriam	Done	4	4	Programació
Millors UI de la pantalla de joc	131	Guillem	Done	1	1	Disseny
Implementar objectes de defensa	92	Francisco	Done	10	15	Programació
Poder assignar un objecte a un personatge a principi de torn	104	Francisco	Done	5	3	Integració
Implementar objectes de desplaçament	93	Aina	Done	10	10	Programació
Fer que el personatge pugui portar varis d'objectes	90	Aleix	Done	8	4	Integració

Figura 1: Sprint Backlog

Sprint Planning

A l'Sprint Planning s'indiquen les tasques que es van assignar al principi de l'Sprint segons la seva prioritat.

Membre del grup	Tasques prioritzaDES
Aleix	Fer que el personatge pugui portar varis d'objectes
	Arreglar l'error de quan comences la segona partida
	Efecte visual i sonor quan mor un tòtem Implementació de plataformes mòbils
Albert	Efecte visual i sonor quan mor un tòtem Disseny de plataformes addicionals pel mapa
	Redistribució de les illes del mapa per millorar la mobilitat
	Afegiment d'efectes de partícules temàtics per les illes del mapa
Aina	Implementar objectes de desplaçament Fer que els mòduls modifiquin les estadístiques del tòtem
	Gestió de diners a la pantalla de selecció de mòduls Perfeccionar el disseny de la pantalla de selecció de tòtems per equip
	Corregir la barra de vida perquè funcioni correctament tot i que s'ampliï Eliminar fletxa de disparar quan el personatge mor
Alejandro	Silueta de color diferent pels tòtems de cada equip
	Implementar objectes de defensa
	Poder assignar un objecte a un personatge a principi de torn Inventari propi per cada jugador, no compartit Millors UI de la pantalla de joc
Guillem	Perfeccionar el disseny de la pantalla de selecció de tòtems per equip
	Nou disseny de fletxa per disparar
Miriam	Eliminar fletxa de disparar quan el personatge mor
	Nou disseny de fletxa per disparar
Marc	Implementar objectes d'atac
	Fer acabar el torn després d'utilitzar un objecte
	Correcció de la direcció de llançament d'objecte per totes les dimensions de radi

	d'impacte
	Arreglar problemes de disparar

Es pot veure que al Backlog apareixen més tasques que a l'Sprint Planning. Per exemple, el Guillem i la Míriam només tenen 2 tasques quan en realitat n'han acabat tenint 4 i 3 respectivament al llarg de l'Sprint. Aixó es perquè aquest es el Planning que es va fer a l'inici de l'Sprint i després segons van anar sorgint noves tasques es van assignar als membres que tenien menys treball assignat.

Burndown Chart

Al gràfic es pot veure el Burndown Chart de l'Sprint. L'eix horitzontal representa els dies de l'Sprint, dues setmanes. L'eix vertical principal (esquerra) representa les hores d'esforç total dedicades a l'Sprint. L'eix vertical secundari (dreta) representa el nombre de tasques pendents. A més a l'eix horitzontal també s'han representat les tasques que s'han completat cada dia. La línia vermella representa la distribució d'esforç ideal. A Aquest Sprint s'han dedicat un total de 120 hores entre tots els membres del grup. Com es veu al gràfic moltes tasques es van tancar durant els primers dies d'Sprint i a la meitat de l'Sprint ja s'havien acabat més de la meitat de les tasques totals. Això es degut a la tasca que tenien tots els membres del grup d'acabar la meitat de les seves tasques durant els primers set dies d'Sprint. També en vaig posar una altra que consistia en acabar totes les tasques a dos dies d'acabar l'Sprint. Com es pot veure al gràfic aquesta tasca la vam quasi complir. Tan sols es va quedar una tasca sense entregar.

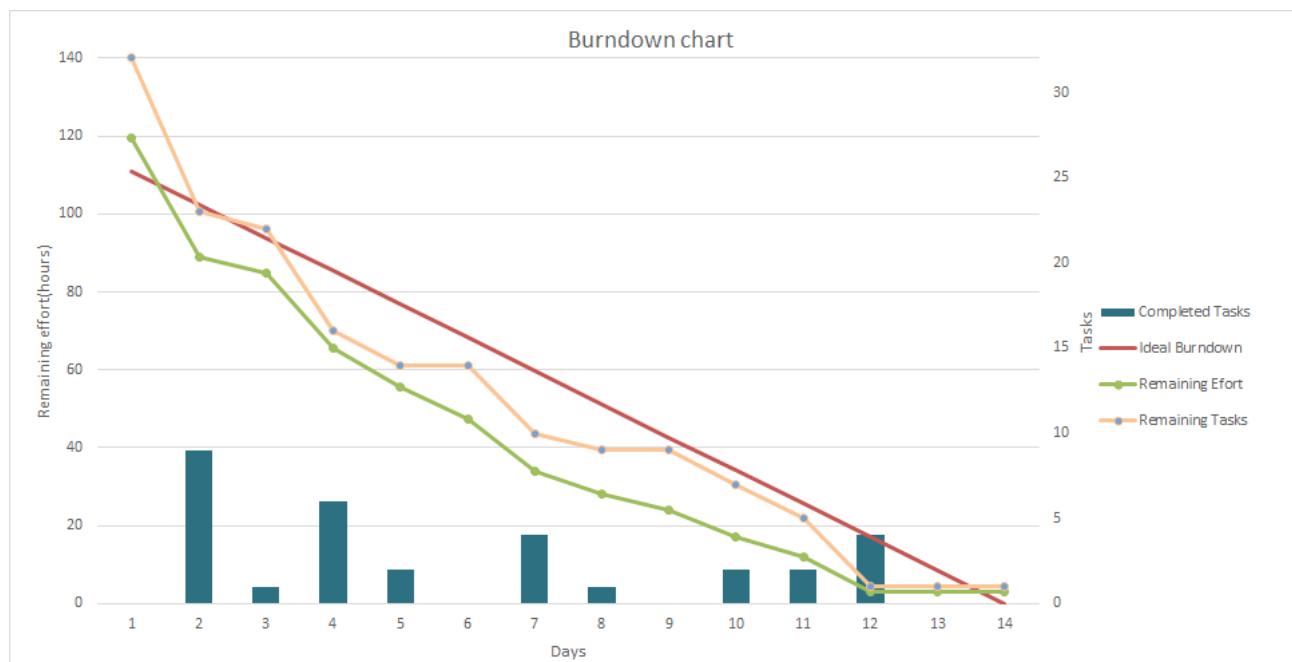


Figura 2: Burndown Chart del quart Sprint

Annex d'imatges

S'adjunten imatges pujades al GitHub de les noves implementacions durant aquest Sprint.



Figura 3: Efecte d'impacte de bala al tòtem

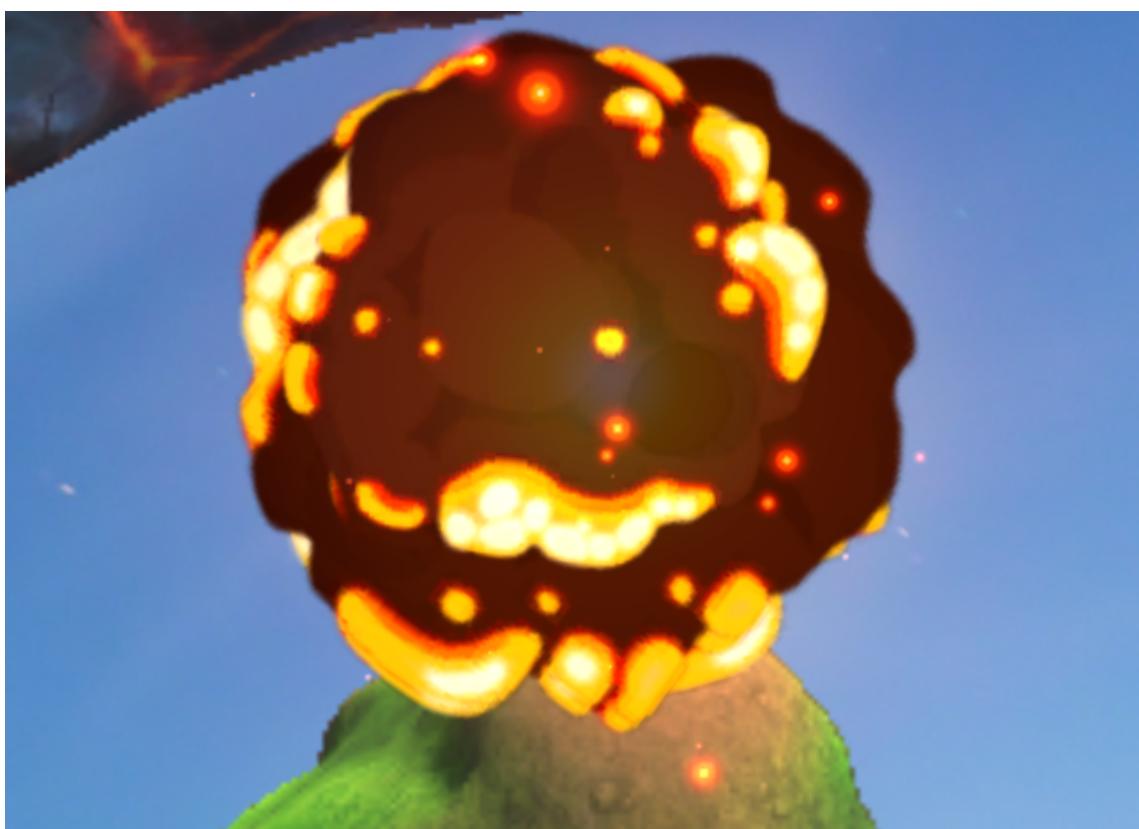


Figura 4: Efecte de mort del tòtem

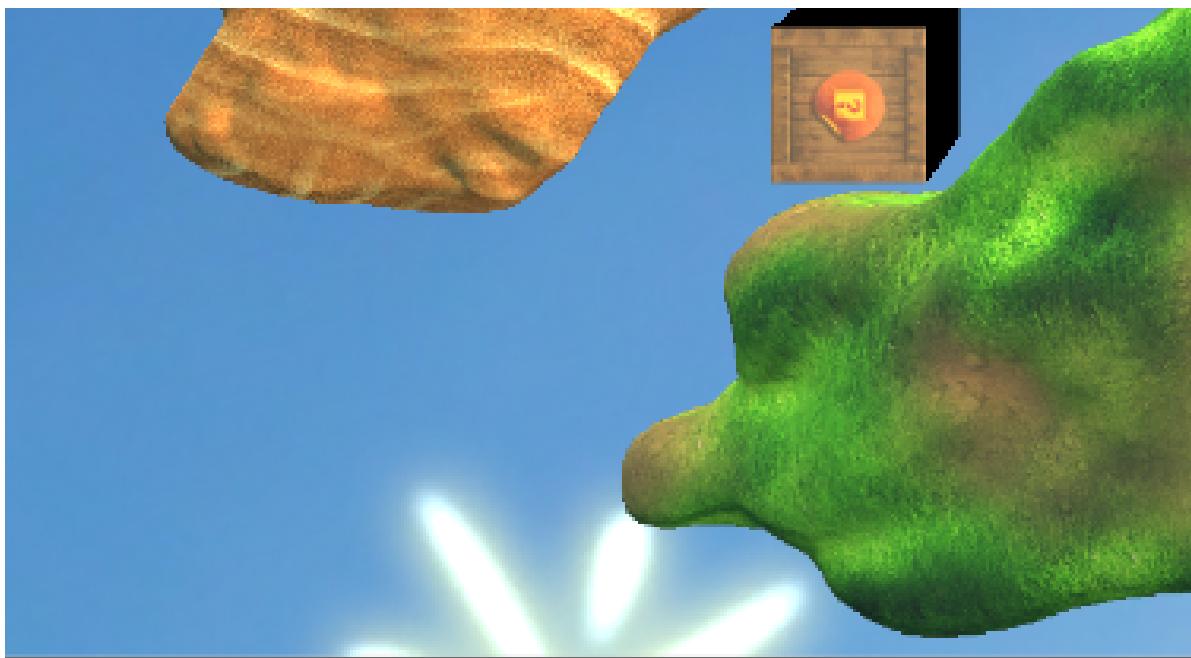


Figura 5: Efecte de mort del tòtem per caiguda al buit



Figura 6: Efectes de partícules ambientals a les illes. També es pot veure la silueta dels personatges que indiquen a quin equip pertanyen



Figura 7: Més efectes de partícules mediambientals de les illes del mapa



Figura 8: Plataformes mòbils