

2017

Enginyeria del Software: Documentació Sprint 3

MEMBRES DEL GRUP ES2017A3: FRANCISCO WILLIAMS, MARC VALDIVIA, MIRIAM BERMÚDEZ, AINA HERNÁNDEZ, ALEIX MARQUÈS, ALEJANDRO ESPINOSA, ALBERT ESPÍN I GUILLEM CASASSAS (SCRUM MASTER SPRINT 3)

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 3 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 3, amb tot un seguit de dades sobre què s'ha planificat fer i qui ho ha dut a terme.

SPRINT 3 BACKLOG						
Aquest backlog conté les tasques desenvolupades a l'Sprint 3, amb tot un seguit de dades sobre què s'ha planificat fer i qui ho ha dut a terme.						
Número	Tasca	Estat	Llegenda: Disseny	Mixt (Disseny+Prog.)	Programació	Bug
1	Eliminar fletxa de disparar quan el personatge mor	Acabada	3 Miriam		1	Es va detectar un error de null pointer al acabar la tasca. Es va obrir com un nou issue a solucionar. (Issue 21).
2	Fer acabar el torn després d'utilitzar objecte	Pendent	3 Alejandro		1	Si es fa servir un objecte, immediatament després queda acabat el torn del personatge que l'ha utilitzat.
3	Poder assignar un objecte a un personatge a principi de torn	Pendent	3 Francisco		5	Poder assignar un objecte a un personatge a principi de torn: poder seleccionar un objecte de l'inventari i assignar-li al personatge que té el torn. Es molt important poder assignar l'objecte per poder mostrar a la demo el funcionament dels objectes (sense poder assignar-los no es podrien usar).
4	Funcionalitat de la pantalla de selecció de personatges	Acabada	3 Aina		8	Fer que aparegui entre menú principal i pantalla de joc, i segons el que se seleccioni creï els totems que es digu amb els mòduls indicats.
5	Afegeix els objectes que s'agafen del mapa a l'inventari	Pendent	3 Miriam		4	Quan s'afegeix un objecte ha de crear una cel·la a l'inventari si no existeix, o, si ja existia, que incrementa una unitat. Cada objecte ha de tenir un atribut d'icona d'inventari.
6	Fer que la caixa alliberi un objecte aleatori de tots els possibles	Pendent	3 Miriam		7	Consultar wiki (pantalla creació d'equip i millorar-la). Fer per capes i traslladar-les a Unity de forma que allà també es vegin juntes, una a sobre otra com correspon.
7	Implementar objectes de curació	Pendent	3 Alejandro		4	Uns sumen més que altres: vitamina (menys), botiquí (més).
8	Implementar objectes de desplaçament	Pendent	3 Aina		10	Coot: propulsa cap a dalt, mantenint pres el botó de salt es manté més en l'aire (air control). Bola de teletransport: disparar-la per teletransportar-se a una posició més endavant. Raig: permet moure's més ràpid i tenir més passos límit.
9	Implementar objectes de defensa	Pendent	3 Francisco		10	Escut: Barrera a un costat del personatge, fa de cobertura. Escut doble: igual que el normal però als dos costats. Iglú: el personatge queda dins i protegit pels costats i per dalt. Angel de la guarda: dura 5 torns i permet reviure un personatge si aquest mor mentre té el símbol, el retorna a la posició d'inici de torn.
10	Implementar objectes d'atac	Pendent	3 Marc		10	Missil: Tir rectilini amb molta més potència, granada fragmentació. Rebot fins passat X temps, on explotarà semtex: Com la granada però s'enganxa a la primera colisió bomba tradicional: Tir paràbolíc

10 Implementar objectes d'atac	Pendent	3 Marc	10			Missil: Tir rectilini amb molta més potència. granada fragmentació: Rebot fins passat X temps, on explotarà semtex: Com la granada però s'enganya a la primera colisió bomba tradicional: Tir parabòlic
11 Arreglar problemes de disparar	Pendent	3 Marc	6			Optimitzar el dispar perquè no hi hagi lag, fer possible disparar en qualsevol direcció i a qualsevol objecte.
12 Nou disseny de la fletxa per disparar	Pendent	3 Miriam	3			Fletxa amb una imatge nova que representi una fletxa amb millor estètica que el triangle actual.
13 Disseny de l'inventari	Acabada	3 Guillem	6			Disseny de l'inventari: mostra cel·les dels objectes que es tenen i les seves unitats.
14 Fer que el personatge pugui portar variis objectes	Acabada	3 Aleix	8			Fer que el personatge pugui portar variis d'objectes. La majoria d'objectes no es poden portar simultàniament, excepte amb l'objecte defensiu (escut), amb el que pots portar equipat un altre.
15 Disseny, efectes de partícules i efectes de so d'objectes de curació	Acabada	3 Albert	3			Vitamina: modelat (fet durant l'Sprint 2) + efecte curació + so curació 2 Botiquí: modelat + efecte curació + so curació
16 Disseny, efectes de partícules i efectes de so d'objectes de desplaçament	Acabada	3 Albert	4			Coot: modelat (fet durant l'Sprint 2) + foc propulsió + so propulsió Bola de teletransport: modelat + flash + so teletransport 3 Raig: sprite + efecte raig + so raig
17 Disseny, efectes de partícules i efectes de so d'objectes d'atac	Acabada	3 Albert	6			Bomba tradicional: modelat (fet durant l'Sprint 2) + foc espurna + explosió + so llançament + so explosió Granada fragmentació: modelat + explosió + so llançament + so explosió Mina adhesiva: modelat + explosió + so llançament + so adhesió + so explosió Missil: modelat + foc propulsió + explosió + so llançament + so explosió
18 Disseny, efectes de partícules i efectes de so d'objectes de defensa	Acabada	3 Albert	5			Escut: modelat (fet durant l'Sprint 2) + so d'impacte de projectil Escut doble: modelat + so d'impacte de projectil Iglú: modelat + so d'impacte de projectil Angel de la guarda: sprite + efecte de recuperació + so de recuperació
19 Generar icones objectes i mòduls de totem a partir dels modelats ja creats	Acabada	3 Guillem	1			Generar fitxers d'imatge .png per a poder mostrar els objectes dins 1 dels inventaris dels jugadors.
20 Fer que la pantalla es vegi sencera independentment de la resolució de pantalla	Acabada	3 Alejandro	2			Fer que es vegin les pantalles senceres independentment de la resolució de pantalla (ara amb algunes queda tallat). Potser ajuda una 2 limitació del aspect ratio.
21 Arreglar problema null pointer exception al eliminar la fletxa	Pendent	3 Miriam				

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.

Tasca: Assignar un objecte a un personatge al inici de torn						
Horas totals estimades: 5						
Horas totals de realització:						
Número	Subtасса	Estat	Sprint	Responsable(s)	Estimació d'hores	Horas reals
14	Fer que el personatge pugui portar vari objectes	Acabada	3	Aleix	8	
5	Afegeix els objectes que s'agafen del mapa a l'inventari	Pendent	3	Miriam	4	Oquin s'afegeix un objecte ha de crear una cel·la a l'inventari si no existeix, o, si ja existeix, que incrementi una unitat. Cada objecte ha de tenir un atribut d'ícone d'inventari.
7	Implementar objectes de curació	Pendent	3	Alejandro	4	Una sumen més que altres: vitamina (menys), botiquí (més).
8	Implementar objectes de desplaçament	Pendent	3	Aina	10	Coet: propulsa cap a dalt, mantenint pres el botó de salt es manté més en faire (air control). Bola de teletransport: disparar-la per teletransportar-se a una posició més endavant. Raig: permet moure's més ràpid i tenir més passos limit.
9	Implementar objectes de defensa	Pendent	3	Francisco	10	Escut: Barrera a un costat del personatge, fa de cobertura. Escut doble: igual que el normal però als dos costats. Igú: el personatge queda dins i protegit pels costats i per dalt. Angel de la guarda: dura 5 torns i permet reviure un personatge si aquest mor mentre té el símbol; el retorna a la posició d'inici de torn.
10	Implementar objectes d'atac	Pendent	3	Marc	10	Missil: Tir rectilini amb molta més potència. Granada fragmentació: Rebot fins passat X temps, on explotarà Semtex. Com la granada però s'enganxa a la primera colisió bomba tradicional: Tir paràbolic.
Tasca: Implementar feedback a tots els botons de les pantalles						
Horas totals estimades: 20						
Horas totals de realització: 18						
Número	Subtасса	Estat	Sprint	Responsable(s)	Estimació d'hores	Horas reals
1	Funcionalitat	Acabada	2	Aina	3	3
1	Funcionalitat	Acabada	2	Aina	4	3
2	Disseny	Acabada	2	Guillem	8	6

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 3. 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 16h 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 dues setmanes).

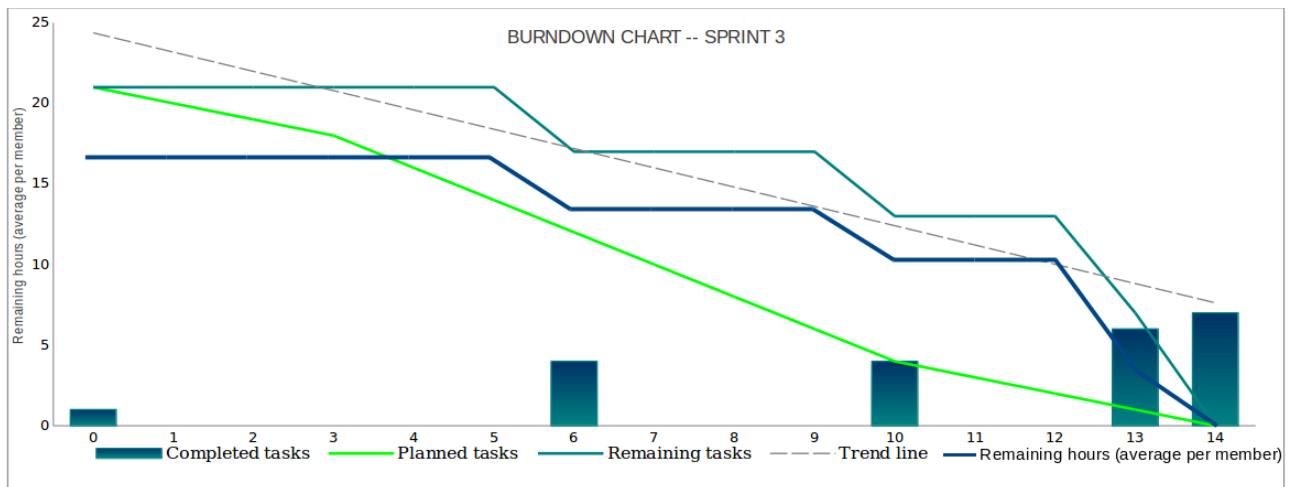


Figura: Burnout chart de l'Sprint 3

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).



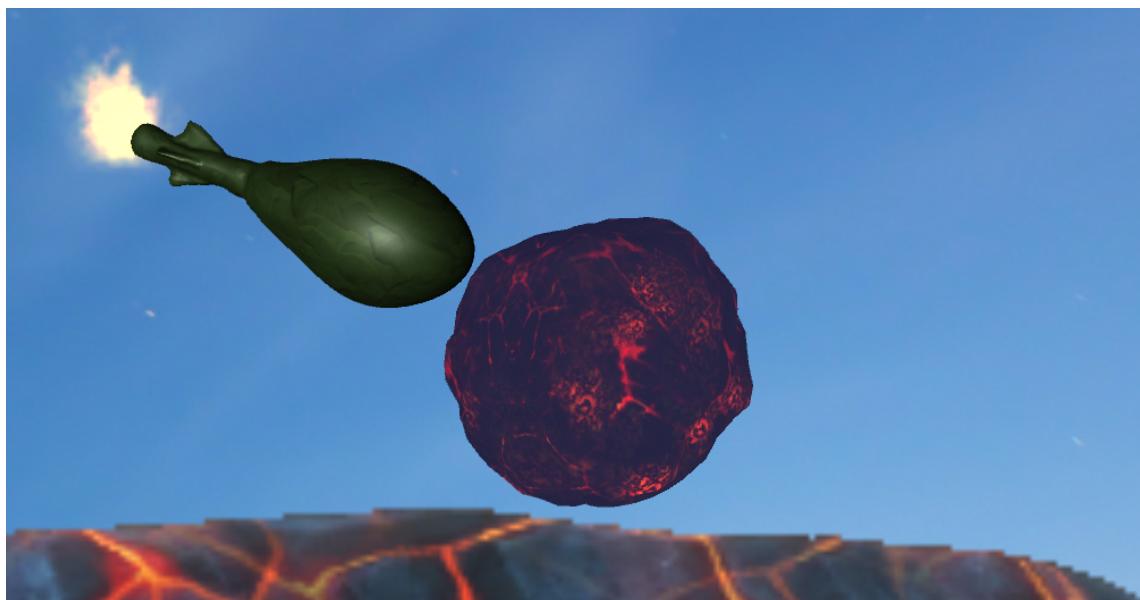
Objecte d'atac: Bomb



Objecte d'atac: Grenade



Objecte d'atac: Wall mine



Objecte d'atac: Missile



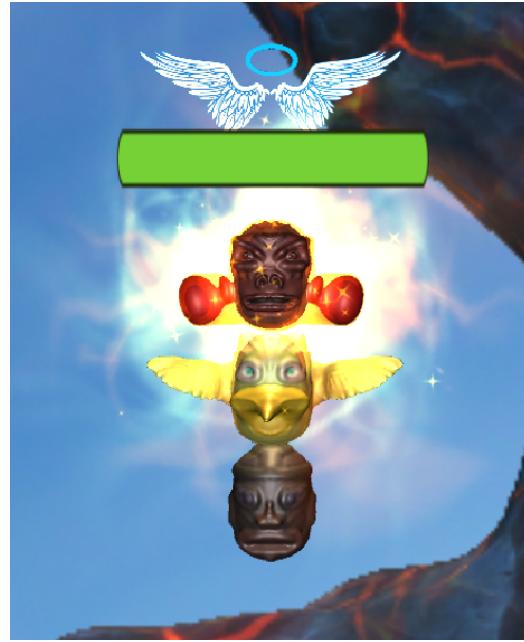
Objecte de defensa: Shield



Objecte de defensa: Double Shield



Objecte de defensa: Igloo



Objecte defensiu: Angel Guard



Objecte de mobilitat: Rocket



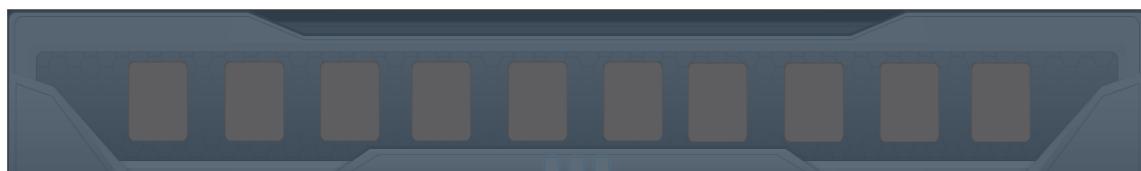
Objecte de mobilitat: Teleport ball



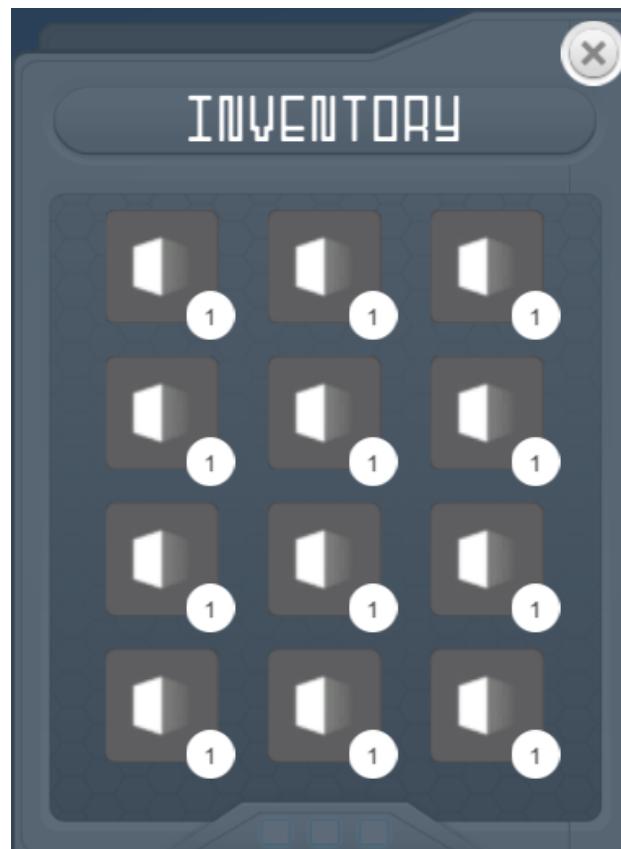
Objecte de mobilitat: Bolt



Objectes de curació: Vitamin & Medical kit



UI item: Hotbar per a la cua de torns dels tòtems



UI item: Inventari