

2017

Enginyeria del Software: Documentació Sprint 1

MEMBRES DEL GRUP ES2017A3: GUILLEM CASASSAS, FRANCISCO WILLIAMS,
MARC VALDIVIA, MIRIAM BERMÚDEZ, AINA HERNÁNDEZ, ALEIX MARQUÈS,
ALEJANDRO ESPINOSA I ALBERT ESPÍN (SCRUM MASTER SPRINT 1)

Índex

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

1. Introducció

Aquest document conté imatges dels documents que resumeixen el treball realitzat per l'equip a l'Sprint 1 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 1, amb tot un seguit de dades sobre què s'ha planificat fer i qui ho ha dut a terme.

Número	Tasca	Llegenda:					
		Estat	Sprint	Responsable(s)	Estimació d'hores	Hores reals	Comentaris addicionals
1	Aplicació d'un skybox/skycube (cel de fons) de l'escena de joc	Acabada		1 Albert		1	1 Skybox de fons al mapa d'Unity. Tòtems a fer (5): es modelen, es texturitzen i s'exporten a Unity: a) Vida [verd; elefant] b) Atac [vermell; goril·la] c) Defensa [blau; tortuga] d) Moviment [groc; aliga]
2	Modelat i texturització dels 5 tòtems diferents del joc	Acabada		1 Albert		15	11 e) Base [negre/gris; cara senzilla] Disseny d'un conjunt d'uns 5-6 modelats que representen illes flotants pel terreny del joc. A partir dels modelats es faran imatges 2D per a utilitzar al joc (terreny 2D basat en imatge d'aspecte lleugerament 3D).
3	Disseny de les plataformes de terreny del mapa inicial	Acabada		1 Albert		8	7 Exportació a Unity. Disseny: Background, títol i botons Jugar i sortir; Funcionalitat: el botó de jugar porta a l'escena de joc, el de sortir Atura el joc
4	Pantalla d'inici funcional	Acabada		1 Guillem, Aina		4 2+2=4	Només dissenyar un pop amb pausa i sortir com a opcions, encara sense integrar al joc.
5	Disseny del pop-up de pausa	Acabada		1 Guillem		2	2 Integrar al joc. Cada barra de vida de cada jugador serà d'un color diferent (de moment s'exporten a Unity però sense aplicar-les als personatges).
6	Disseny de les barres de vida dels personatges	Acabada		1 Guillem		7	6 A Unity però sense aplicar-les als personatges). Els personatges consten d'un mòdul base i N Mòduls al damunt en posició relativa
7	Personatge tòtem format per varis mòduls de tòtem apilats	Acabada		1 Alejandro		3	Moviment del personatge amb dues tecles, una per direcció: [A: moure cap a l'esquerra, D: moure cap a la dreta] i una tecla de salt [Spacebar, com més temps es prem més Flotabilitat o "air control"]
8	Moviment d'esquerra a dreta i salt del personatge	Acabada		1 Alejandro, Fran		10 8+2=10	Cada personatge podrà realitzar un dispar des de la seva posició i visualitzar el recorregut del projectil en la pantalla. Depenent de quina distància es fiqui, serà major la força o menor.
9	Dispar de projectils per part del personatge	Acabada		1 Marc, Miriam		21 10+8=18	El terreny esdevé una plataforma per on el personatge pot desplaçar-se
Colisió entre personatge i terreny	Acabada			1 Alejandro		1	Implementació d'un gestor de torns amb array de jugadors per anar passant de torn; de moment canviar quan un personatge faci X passos a un personatge de l'altre jugador
11 Gestió de torns: canvi de torn quan el personatge fa X passes	Acabada			1 Fran		5	Aquesta és una condició de fi de joc bàsica, A ampliar en un futur. Fa que el joc acabi un cop cada personatge ha fet un torn en 4 rondes.
12 Acabar la partida després de X rondes	Acabada			1 Aleix		12	10 Quan el joc acaba el programa es tanca.
13 Establiment d'un sistema d'estats generals (joc actiu o pausat)	Acabada			1 Aleix		2	2 No integrat per la demo, però preparat pel futur
14 Correcció de bugs per a la demo	Acabada			1 Aina, Alejandro		6 3+3=6	Correcció de petits errors que no corresponen Clarament a cap tasca anterior

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 4: Pantalla d'inici funcional						
Hores totals estimades: 4						
Hores totals de realització: 4						
Número	Subtasca	Estat	Sprint	Responsable(s)	Estimació d'hores	Hores reals
	1 Disseny	Acabada	1	Guillem	2	2
	2 Funcionalitat	Acabada	1	Aina	2	2
Comentaris addicionals						
2 Background, títol i botons jugar i sortir el botó de jugar porta a l'escena de joc, 2 el de sortir atura el joc						
Tasca 5: Disseny del pop-up de pausa						
Hores totals estimades: 2						
Hores totals de realització: 2						
Número	Subtasca	Estat	Sprint	Responsable(s)	Estimació d'hores	Hores reals
	1 Disseny visual	Acabada	1	Guillem	1	1
	2 Configuració com a barra de longitud variable	Acabada	1	Guillem	1	1
Comentaris addicionals						
1 Background, títol i botons jugar i sortir Segons un valor (en un futur, vida del 1 Personatge) es pot mostrar més plena o menys						
Tasca 9: Dispar de projectils per part del personatge						
Hores totals estimades: 21						
Hores totals de realització: 18						
Número	Subtasca	Estat	Sprint	Responsable(s)	Estimació d'hores	Hores reals
	1 Dispar d'un objecte projectil	Acabada	1	Marc	10	10
	2 Integració al context de la demo	Acabada	1	Marc	1	1
	3 Regulació de la força de dispar segons la distància	Acabada	1	Miriam	10	10
Comentaris addicionals						
Per disparar s'ha de clicar i amb les fletxes es pot orientar el dispar; es capaç d'affectar un 9 enemic movent-lo si l'impacta 1 Integració als personatges de la demo Dependent de quina distància es quí, serà major 8 la força o menor.						

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 1. 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).

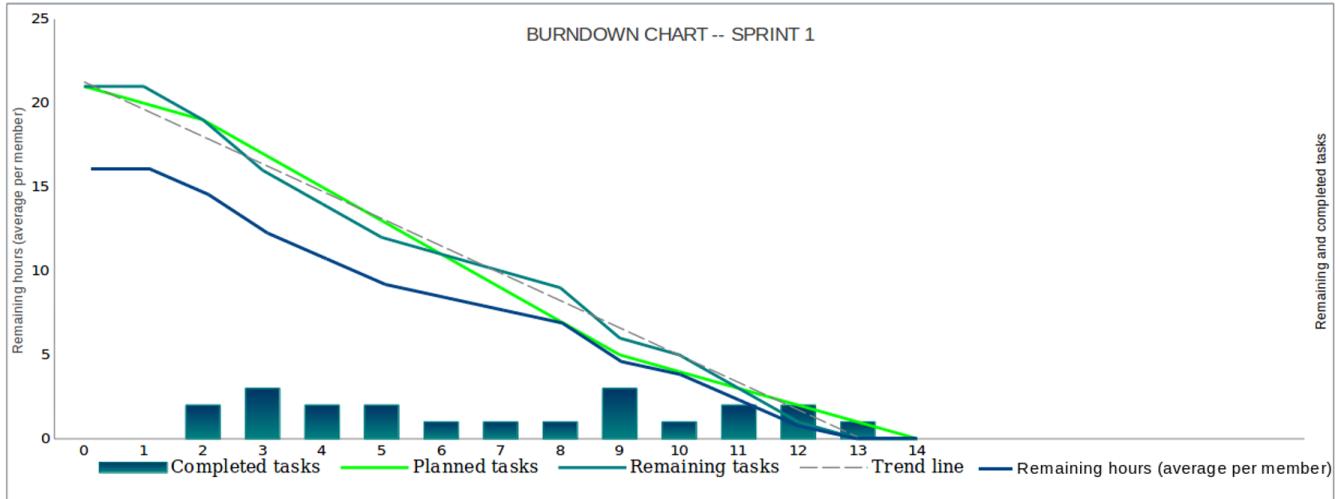


Figura: Burnout chart de l'Sprint 1

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).





Figures: Modelat i texturització dels mòduls de tòtem dels personatges



Figura: Disseny de les illes flotants que serviran de terreny pel mapa del joc



Figura: Disseny de la pantalla d'inici

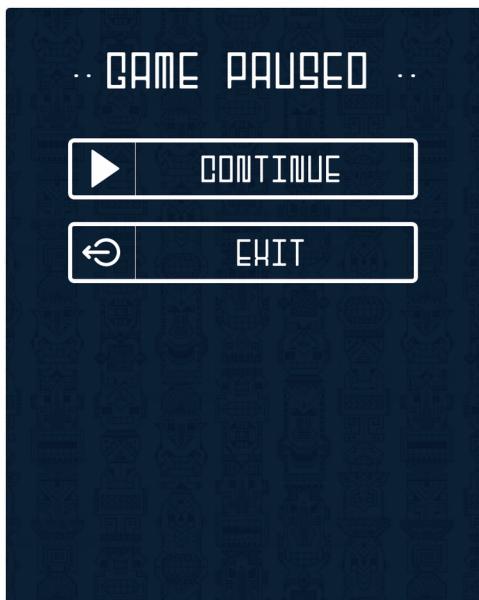


Figura: Disseny del pop-up de pausa

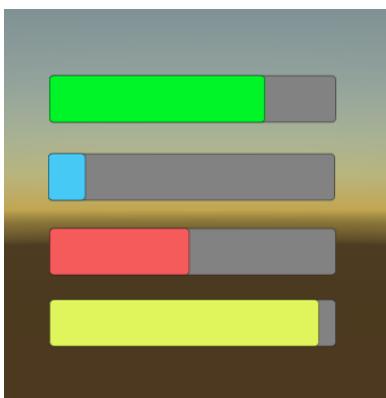


Figura: Disseny de les barres de vida

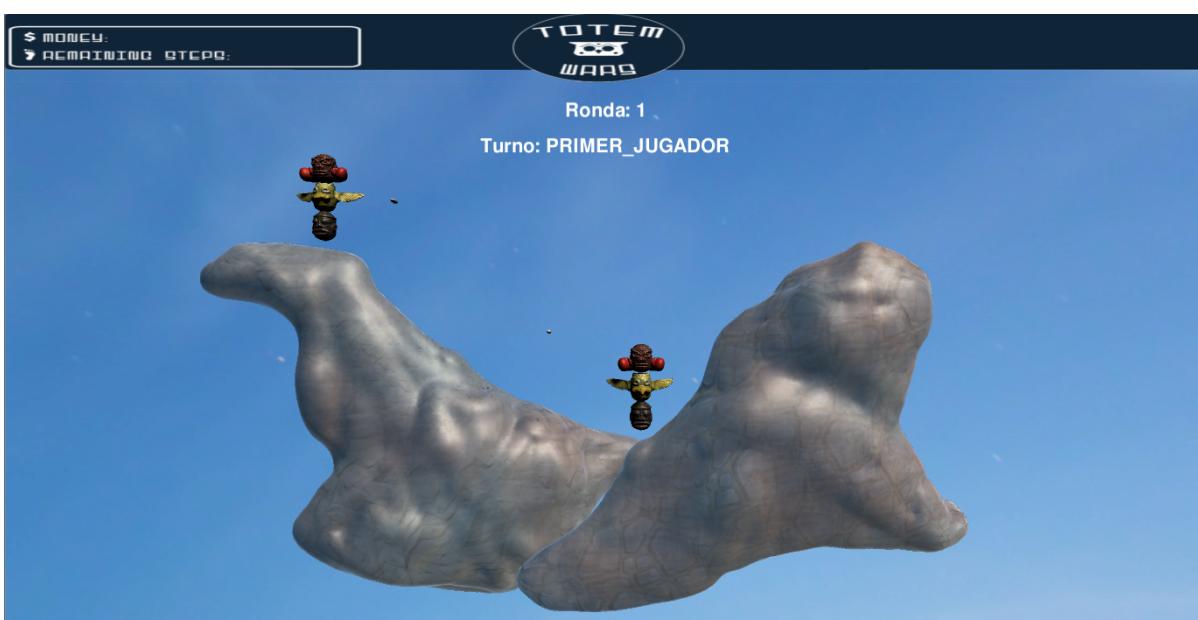


Figura: Captura de la demo jugable de l'Sprint 1