**Reporte Scrum Master Sábado 1 de marzo**

**Iván David Barrantes Barrantes**

**Jair Darío Muñoz Aguilar**

**Poli Fighters**

****

**Tabla de contenido**

[1. Introducción. 5](#_Toc479119346)

[2. Reporte 29 de marzo 6](#_Toc479119347)

[2.1 Realizar propuesta para interacción social con Gmail y Microsoft 6](#_Toc479119348)

[2.1.1 Issue 6](#_Toc479119349)

[2.1.2 Encargado 6](#_Toc479119350)

[2.1.3 Conclusiones 6](#_Toc479119351)

[2.2 Virtual Story Mapping 7](#_Toc479119352)

[2.2.1 Issue 7](#_Toc479119353)

[2.2.2 Encargado 7](#_Toc479119354)

[2.2.3 Conclusiones 7](#_Toc479119355)

[2.3 Impacto de poderes 7](#_Toc479119356)

[2.3.1 Issue 7](#_Toc479119357)

[2.3.2 Encargado 7](#_Toc479119358)

[2.3.3 Conclusiones 7](#_Toc479119359)

[2.4 Implementación de códigos alfanuméricos 7](#_Toc479119360)

[2.4.1 Issue 7](#_Toc479119361)

[2.4.2 Encargado 7](#_Toc479119362)

[2.4.3 Conclusiones 7](#_Toc479119363)

[2.5 Implementación para móviles 7](#_Toc479119364)

[2.5.1 Issue 7](#_Toc479119365)

[2.5.2 Encargado 8](#_Toc479119366)

[2.5.3 Conclusiones 8](#_Toc479119367)

[2.6 Algoritmo de navegación y batalla 8](#_Toc479119368)

[2.6.1 Issue 8](#_Toc479119369)

[2.6.2 Encargados 8](#_Toc479119370)

[2.6.3 Conclusiones 8](#_Toc479119371)

[2.7 Login funcional modificado 8](#_Toc479119372)

[2.7.1 Issue 8](#_Toc479119373)

[2.7.2 Encargado 8](#_Toc479119374)

[2.7.3 Conclusiones 8](#_Toc479119375)

[2.8 Consolidar la documentación del código 9](#_Toc479119376)

[2.8.1 Issue 9](#_Toc479119377)

[2.8.2 Encargado 9](#_Toc479119378)

[2.8.3 Conclusiones 9](#_Toc479119379)

[2.9 Reporte Scrum Master (sábado 1 de abril) 9](#_Toc479119380)

[2.9.1 Issue 9](#_Toc479119381)

[2.9.2 Encargado 9](#_Toc479119382)

[2.9.3 Conclusiones 9](#_Toc479119383)

[2.10 Diseño de portal en wordpress 9](#_Toc479119384)

[2.10.1 Issue 9](#_Toc479119385)

[2.10.2 Encargado 9](#_Toc479119386)

[2.10.3 Conclusiones 9](#_Toc479119387)

[2.11 Prueba MMPI 10](#_Toc479119388)

[2.11.1 Issue 10](#_Toc479119389)

[2.11.2 Encargado 10](#_Toc479119390)

[2.11.3 Conclusiones 10](#_Toc479119391)

[2.12 Modificar el mapa de navegación-invitar Amigos 10](#_Toc479119392)

[2.12.1 Issue 10](#_Toc479119393)

[2.12.2 Encargado 10](#_Toc479119394)

[2.12.3 Conclusiones 10](#_Toc479119395)

[2.13 Limpieza de sprites 10](#_Toc479119396)

[2.13.1 Issue 10](#_Toc479119397)

[2.13.2 Encargado 10](#_Toc479119398)

[2.13.3 Conclusiones 10](#_Toc479119399)

[2.14 Perfil del jugador funcional (Perfil) 10](#_Toc479119400)

[2.14.1 Issue 10](#_Toc479119401)

[2.14.2 Encargado 11](#_Toc479119402)

[2.14.3 Conclusiones 11](#_Toc479119403)

[2.15 Perfil del jugador (Logros) 11](#_Toc479119404)

[2.15.1 Issue 11](#_Toc479119405)

[2.15.2 Encargado 11](#_Toc479119406)

[2.15.3 Conclusiones 11](#_Toc479119407)

[2.16 Frases retadoras, de victoria y de derrota (Mundo 7-12) 11](#_Toc479119408)

[2.16.1 Issue 11](#_Toc479119409)

[2.16.2 Encargado 11](#_Toc479119410)

[2.16.3 Conclusiones 11](#_Toc479119411)

[2.17 Prueba MMPI 11](#_Toc479119412)

[2.17.1 Issue 11](#_Toc479119413)

[2.17.2 Encargada 11](#_Toc479119414)

[2.17.3 Conclusiones 12](#_Toc479119415)

[2.18 Leer libro prueba NEO PI-R 12](#_Toc479119416)

[2.18.1 Issue 12](#_Toc479119417)

[2.18.2 Encargada 12](#_Toc479119418)

[2.18.3 Conclusiones 12](#_Toc479119419)

[2.19 Reunión con el Decano Rafael García 12](#_Toc479119420)

[2.19.1 Issue 12](#_Toc479119421)

[2.19.2 Encargadas 12](#_Toc479119422)

[2.19.3 Conclusiones 12](#_Toc479119423)

[2.20 Implementación compra de personajes 12](#_Toc479119424)

[2.20.1 Issue 12](#_Toc479119425)

[2.20.2 Encargado 12](#_Toc479119426)

[2.20.3 Conclusiones 12](#_Toc479119427)

[2.21 Recopilar los documentos para la carpeta de documentación del proyecto 13](#_Toc479119428)

[2.21.1 Issue 13](#_Toc479119429)

[2.21.2 Encargada 13](#_Toc479119430)

[2.21.3 Conclusiones 13](#_Toc479119431)

[3. Conclusiones trabajo semana 13](#_Toc479119432)

[3.1 Camila Gutiérrez 13](#_Toc479119433)

[3.1 Camilo D'achiardi 13](#_Toc479119434)

[3.1 Gabriel Álvarez 14](#_Toc479119435)

[3.1 Darío Muñoz 14](#_Toc479119436)

[3.1 Sebastián Rodríguez 14](#_Toc479119437)

[3.1 Juan Carlos Quintana 14](#_Toc479119438)

[3.1 Juan Guillermo Celemín 15](#_Toc479119439)

[3.1 Jeimy Sosa 15](#_Toc479119440)

# Introducción.

En el siguiente documento se encuentran consignados los reportes realizados por los Scrum Masters (Iván David Barrantes y Darío Muñoz Aguilar) de los integrantes del grupo 1 (Frontend) del día sábado 1 de marzo.

La estructura del reporte de este documento es de la siguiente manera, primero está el nombre de la tarea, seguido de su Issue, seguido de su(s) encargado(s) y por último se encuentra las conclusiones de los Scrum masters sobre el reporte semanal.

# Reporte 29 de marzo

## 2.1 Realizar propuesta para interacción social con Gmail y Microsoft

### 2.1.1 Issue

* #263.

### 2.1.2 Encargado

* Jaime Bernal

### 2.1.3 Conclusiones

* Se presenta la documentación de la propuesta donde se explica cómo será la implementación, con respecto a esto se recibe ayuda de algunos compañeros los cuales estarían dispuestos ayudar en caso de algún problema.
* Se presenta para MAC y LINUX.
* Se presenta todo lo relacionado con google play services.
* Se entrega también en el documento la interacción con Microsoft.

## 2.2 Virtual Story Mapping

### 2.2.1 Issue

* Sin Issue.

### 2.2.2 Encargado

* Jaime Bernal

### 2.2.3 Conclusiones

* Se realizan modificaciones dictadas por el profesor Diego Olivers y se intenta realizar el empalme entre storeonboard y GitHub.

## 2.3 Impacto de poderes

### 2.3.1 Issue

* #151.

### 2.3.2 Encargado

* Cristian Garzón

### 2.3.3 Conclusiones

* Se cortan las imágenes pues en principio se había subido un documento en el que incluían estas imágenes, ahora se hacen como sprites y se hace commit en el master.

## 2.4 Implementación de códigos alfanuméricos

### 2.4.1 Issue

* #278.

### 2.4.2 Encargado

* Cristian Garzón

### 2.4.3 Conclusiones

* Se está realizando la codificación en Phaser de la implementación de los códigos alfanuméricos, como no se ha completado se hace commit al repositorio local.
* Para la implementación se necesitan hacer cambios en la base de datos y el registro del juego.
* En el siguiente Sprint se pasará el informe a los de bases de datos.

## 2.5 Implementación para móviles

### 2.5.1 Issue

* #210.

### 2.5.2 Encargado

* David Yepes

### 2.5.3 Conclusiones

* Se hace una investigación del renponsive y se empieza a implementar.
* Se hace la investigación del joystick su funcionamiento e implementación, camilo debe enviar un documento hoy pero igual se adelanta.
* Investigación a cerca de como visualizar el juego en un dispositivo móvil con la tecnología apache córdoba o cocoonJS.rre.

## 2.6 Algoritmo de navegación y batalla

### 2.6.1 Issue

* #252.

### 2.6.2 Encargados

* David Yepes
* Nicolás Martínez

### 2.6.3 Conclusiones

* Se quitan algunas fallas que se presentaron en el código.
* Se aplica el responsive al Canvas, pero se hace demasiado largo pues hay que hacerlo con cada uno de los states.
* Se realiza una animación en Chrome para ver cómo se vería el juego en diferentes dispositivos móviles.

## 2.7 Login funcional modificado

### 2.7.1 Issue

* #220.

### 2.7.2 Encargado

* Iván Barrantes
* Julio Ernesto Rodríguez

### 2.7.3 Conclusiones

* Se hicieron los JavaBeans.
* Se hicieron otro Servlets.
* Se está solucionando un problema de Exception.
* Todo esto se anexa al proyecto y se hacen las respectivas conexiones.

## 2.8 Consolidar la documentación del código

### 2.8.1 Issue

* #188.

### 2.8.2 Encargado

* Darío Muñoz

### 2.8.3 Conclusiones

* Se explicó y documentó el archivo llamado "primer.js".
* Se explicó y documentó el archivo llamado "fin.js".
* Se terminó de documentar y explicar todo el código de FrontEnd subido hasta el día 30 de marzo.
* Se subió al repositorio de documentos de GitHub en un archivo comprimido con contraseña **"pactopoli"**.

## 2.9 Reporte Scrum Master (sábado 1 de abril)

### 2.9.1 Issue

* #268.

### 2.9.2 Encargado

* Darío Muñoz

### 2.9.3 Conclusiones

* Se revisaron avances de tareas de 8 integrantes del grupo de Frontend.
* Se subió reporte a la Issue y las conclusiones respecto al trabajo semanal de estos 8 integrantes.
* Se consolidó este reporte en un documento formal y fue subido al repositorio de documentos de GitHub

## 2.10 Diseño de portal en wordpress

### 2.10.1 Issue

* #257.

### 2.10.2 Encargado

* Camilo D’achiardi

### 2.10.3 Conclusiones

* Ya se terminó de implementar la página en wordpress.
* Se modificó el objetivo, características y el organigrama del proyecto.
* Aun no se ha subido al Host, se hablará con Manuel Sánchez para esto.

## 2.11 Prueba MMPI

### 2.11.1 Issue

* #287.

### 2.11.2 Encargado

* Sebastián Rodríguez

### 2.11.3 Conclusiones

* Junto a Jeimy Sosa, se dirigieron al laboratorio de Psicología para seleccionar un nuevo manual.
* Se seleccionó el manual llamado "MMPI".
* Se realizó documento en el cual se explican las características de este manual.
* Se realizó un Excel donde se seleccionan algunas preguntas específicas para 8 escalas de la personalidad.
* Se realizó un PowerPoint para exponer la idea.

## 2.12 Modificar el mapa de navegación-invitar Amigos

### 2.12.1 Issue

* #229.

### 2.12.2 Encargado

* Gabriel Álvarez

### 2.12.3 Conclusiones

* Se tendrá una reunión con los encargados del Login de facebook con el motivo de comentarles la investigación que hubo.
* Esta reunión se realizará hoy 1 de abril.

## 2.13 Limpieza de sprites

### 2.13.1 Issue

* Sin Issue.

### 2.13.2 Encargado

* Gabriel Álvarez.

### 2.13.3 Conclusiones

* Se limpiaron 22 sprites.

## 2.14 Perfil del jugador funcional (Perfil)

### 2.14.1 Issue

* #219.

### 2.14.2 Encargado

* Juan Carlos Quintana

### 2.14.3 Conclusiones

* Se implementó un scroll en la sección de personajes del jugador.
* Se subió el código hecho al Issue.
* Hubo un error al abrir el archivo, se recomienda revisar en el código que todo esté bien.

## 2.15 Perfil del jugador (Logros)

### 2.15.1 Issue

* #192.

### 2.15.2 Encargado

* Juan Carlos Quintana

### 2.15.3 Conclusiones

* Ya se tienen las nuevas imágenes para cambiarlas en el scroll, pero aún no se han cambiado.
* Hubo un error al abrir el archivo, se recomienda revisar en el código que todo esté bien.

## 2.16 Frases retadoras, de victoria y de derrota (Mundo 7-12)

### 2.16.1 Issue

* #256.

### 2.16.2 Encargado

* Juan Guillermo Celemín

### 2.16.3 Conclusiones

* Se terminaron de realizar las 16 frases de los jefes de los mundos 7-12.
* Está pendiente corregir la ortografía de cada una de las frases.

## 2.17 Prueba MMPI

### 2.17.1 Issue

* #289.

### 2.17.2 Encargada

* Jeimy Sosa

### 2.17.3 Conclusiones

* Junto a Sebastián Rodríguez, se dirigieron al laboratorio de Psicología para seleccionar un nuevo manual.
* Se seleccionó el manual llamado "MMPI".
* Se realizó un documento explicando las características de esta prueba.

## 2.18 Leer libro prueba NEO PI-R

### 2.18.1 Issue

* #265.

### 2.18.2 Encargada

* Jeimy Sosa

### 2.18.3 Conclusiones

* Se cierra esta Issue por parte de Jeimy Sosa.

## 2.19 Reunión con el Decano Rafael García

### 2.19.1 Issue

* #183.

### 2.19.2 Encargadas

* Jeimy Sosa
* Camila Gutiérrez

### 2.19.3 Conclusiones

* No se realizó la reunión con el decano Rafael García el día 31 de marzo.
* Se habla con el profesor Diego Oliveros y se acuerda que esta reunión se hará en el sprint 10.

## 2.20 Implementación compra de personajes

### 2.20.1 Issue

* #209.

### 2.20.2 Encargado

* Camila Gutiérrez

### 2.20.3 Conclusiones

* No se realizó ninguna tarea de las restantes ya que Camila fue asignada a Login, y este tiene más prioridad.
* Se creó el sprite de la imagen de monedas e integrarlo al mapa de navegación.
* Se creó el sprite que representara el label "comprado".
* Aún no está implementado para que las monedas estén habilitadas en el juego.
* Aún falta implementar el algoritmo que indique cuando un personaje este comprado o no.
* Aún falta integrar el algoritmo que aumente las recompensas correspondientes.

## 2.21 Recopilar los documentos para la carpeta de documentación del proyecto

### 2.21.1 Issue

* #280.

### 2.21.2 Encargada

* Camila Gutiérrez

### 2.21.3 Conclusiones

* Se subió el documento del manual de diseño al repositorio de documentos.
* Se realizó el repositorio de mockups y se subió al repositorio de documentos.
* Se subió el documento de análisis de riesgos al repositorio de documentos.

# Conclusiones trabajo semana

## 3.1 Camila Gutiérrez

* Se revisa el reporte semanal subido el día 31 de marzo por Camila a la plataforma moodle.
* Se compara este reporte con lo subido a GitHub.
* Se compara este reporte con lo dicho los días 29 de marzo y 1 de abril.
* Lo estipulado en el reporte semanal concuerda con lo subido a GitHub, no hay observaciones.

## 3.1 Camilo D'achiardi

* Se revisa el reporte semanal subido el día 31 de marzo por Camilo a la plataforma moodle.
* Se compara este reporte con lo subido a GitHub.
* Se compara este reporte con lo dicho los días 29 de marzo y 1 de abril.
* Lo estipulado en el reporte semanal concuerda con lo subido a GitHub, no hay observaciones.

## 3.1 Gabriel Álvarez

* Se revisa el reporte semanal subido el día 31 de marzo por Gabriel a la plataforma moodle.
* Se compara este reporte con lo subido a GitHub.
* Se compara este reporte con lo dicho los días 29 de marzo y 1 de abril.
* Lo estipulado en el reporte semanal concuerda con lo subido a GitHub, no hay observaciones.

## 3.1 Darío Muñoz

* Se revisa el reporte semanal subido el día 31 de marzo por Darío a la plataforma moodle.
* Se compara este reporte con lo subido a GitHub.
* Se compara este reporte con lo dicho los días 29 de marzo y 1 de abril.
* Lo estipulado en el reporte semanal concuerda con lo subido a GitHub, no hay observaciones.

## 3.1 Sebastián Rodríguez

* Se revisa el reporte semanal subido el día 31 de marzo por Sebastián a la plataforma moodle.
* Se compara este reporte con lo subido a GitHub.
* Se compara este reporte con lo dicho los días 29 de marzo y 1 de abril.
* Lo estipulado en el reporte semanal concuerda con lo subido a GitHub, no hay observaciones.

## 3.1 Juan Carlos Quintana

* Se revisa el reporte semanal subido el día 31 de marzo por Juan Carlos a la plataforma moodle.
* Se compara este reporte con lo subido a GitHub.
* Se compara este reporte con lo dicho los días 29 de marzo y 1 de abril.
* Lo estipulado en el reporte semanal concuerda con lo subido a GitHub, no hay observaciones.
* La Issue de perfil de jugador fue cerrada por Juan Carlos, pero aún no se ha terminado.

## 3.1 Juan Guillermo Celemín

* Se revisa el reporte semanal subido el día 31 de marzo por Juan Guillermo a la plataforma moodle.
* Se compara este reporte con lo subido a GitHub.
* Se compara este reporte con lo dicho los días 29 de marzo y 1 de abril.
* Lo estipulado en el reporte semanal concuerda con lo subido a GitHub, no hay observaciones.

## 3.1 Jeimy Sosa

* Se revisa el reporte semanal subido el día 31 de marzo por Jeimy a la plataforma moodle.
* Se compara este reporte con lo subido a GitHub.
* Se compara este reporte con lo dicho los días 29 de marzo y 1 de abril.
* Lo estipulado en el reporte semanal concuerda con lo subido a GitHub, no hay observaciones.