**Reporte Scrum Master Sábado 5 de abril**

**Iván David Barrantes Barrantes**

**Jair Darío Muñoz Aguilar**

**Poli Fighters**

****

**Tabla de contenido**

[1. Introducción. 5](#_Toc479292128)

[2. Reporte 5 de abril 6](#_Toc479292129)

[2.1 Realizar propuesta de interacción social con Gmail y Microsoft. 6](#_Toc479292130)

[2.1.1 Issue 6](#_Toc479292131)

[2.1.2 Encargado 6](#_Toc479292132)

[2.1.3 Conclusiones 6](#_Toc479292133)

[2.2 Repositorio de horas 6](#_Toc479292134)

[2.2.1 Issue 6](#_Toc479292135)

[2.2.2 Encargado 6](#_Toc479292136)

[2.2.3 Conclusiones 6](#_Toc479292137)

[2.3 Implementación de códigos alfanuméricos 6](#_Toc479292138)

[2.3.1 Issue 6](#_Toc479292139)

[2.3.2 Encargado 6](#_Toc479292140)

[2.3.3 Conclusiones 6](#_Toc479292141)

[2.4 Algoritmo de navegación y batalla 7](#_Toc479292142)

[2.4.1 Issue 7](#_Toc479292143)

[2.4.2 Encargado 7](#_Toc479292144)

[2.4.3 Conclusiones 7](#_Toc479292145)

[2.5 Ausente con excusa 7](#_Toc479292146)

[2.5.1 Issue 7](#_Toc479292147)

[2.5.2 Encargado 7](#_Toc479292148)

[2.5.3 Conclusiones 7](#_Toc479292149)

[2.6 Login funcional modificado 7](#_Toc479292150)

[2.6.1 Issue 7](#_Toc479292151)

[2.6.2 Encargado 7](#_Toc479292152)

[2.6.3 Conclusiones 7](#_Toc479292153)

[2.7 Consolidar la documentación del código 8](#_Toc479292154)

[2.7.1 Issue 8](#_Toc479292155)

[2.7.2 Encargado 8](#_Toc479292156)

[2.7.3 Conclusiones 8](#_Toc479292157)

[2.8 JavaScript, JSON, Base de Datos 8](#_Toc479292158)

[2.8.1 Issue 8](#_Toc479292159)

[2.8.2 Encargado 8](#_Toc479292160)

[2.8.3 Conclusiones 8](#_Toc479292161)

[2.9 Reporte SCRUM Master (miércoles 5 de abril) 8](#_Toc479292162)

[2.9.1 Issue 8](#_Toc479292163)

[2.9.2 Encargado 8](#_Toc479292164)

[2.9.3 Conclusiones 8](#_Toc479292165)

[2.10 Diseño de portal en wordpress 9](#_Toc479292166)

[2.10.1 Issue 9](#_Toc479292167)

[2.10.2 Encargado 9](#_Toc479292168)

[2.10.3 Conclusiones 9](#_Toc479292169)

[2.11 Documento detallado implementación del joystick 9](#_Toc479292170)

[2.11.1 Issue 9](#_Toc479292171)

[2.11.2 Encargado 9](#_Toc479292172)

[2.11.3 Conclusiones 9](#_Toc479292173)

[2.12 Prueba MMPI 9](#_Toc479292174)

[2.12.1 Issue 9](#_Toc479292175)

[2.12.2 Encargada 9](#_Toc479292176)

[2.12.3 Conclusiones 9](#_Toc479292177)

[2.13 Conectar perfil jugador, mapa y monedas 9](#_Toc479292178)

[2.13.1 Issue 9](#_Toc479292179)

[2.13.2 Encargado 10](#_Toc479292180)

[2.13.3 Conclusiones 10](#_Toc479292181)

[2.14 Documento de control de cambios 10](#_Toc479292182)

[2.14.1 Issue 10](#_Toc479292183)

[2.14.2 Encargada 10](#_Toc479292184)

[2.14.3 Conclusiones 10](#_Toc479292185)

[2.15 Login Funcional Modificado 10](#_Toc479292186)

[2.15.1 Issue 10](#_Toc479292187)

[2.15.2 Encargada 10](#_Toc479292188)

[2.15.3 Conclusiones 10](#_Toc479292189)

[2.16 Implementación compra de personajes 10](#_Toc479292190)

[2.16.1 Issue 10](#_Toc479292191)

[2.16.2 Encargado 10](#_Toc479292192)

[2.16.3 Conclusiones 10](#_Toc479292193)

[2.17 Prueba MMPI 11](#_Toc479292194)

[2.17.1 Issue 11](#_Toc479292195)

[2.17.2 Encargado 11](#_Toc479292196)

[2.17.3 Conclusiones 11](#_Toc479292197)

[2.18 Prueba MMPI 11](#_Toc479292198)

[2.18.1 Issue 11](#_Toc479292199)

[2.18.2 Encargado 11](#_Toc479292200)

[2.18.3 Conclusiones 11](#_Toc479292201)

[2.19 Modificaciones al perfil del jugador 11](#_Toc479292202)

[2.19.1 Issue 11](#_Toc479292203)

[2.19.2 Encargado 11](#_Toc479292204)

[2.19.3 Conclusiones 11](#_Toc479292205)

[2.20 Perfil jugador funcional 12](#_Toc479292206)

[2.20.1 Issue 12](#_Toc479292207)

[2.20.2 Encargado 12](#_Toc479292208)

[2.20.3 Conclusiones 12](#_Toc479292209)

[2.21 Perfil jugador 12](#_Toc479292210)

[2.21.1 Issue 12](#_Toc479292211)

[2.21.2 Encargado 12](#_Toc479292212)

[2.21.3 Conclusiones 12](#_Toc479292213)

[2.22 Frases retadoras, de victoria y de derrota (Mundo 7-12) 12](#_Toc479292214)

[2.22.1 Issue 12](#_Toc479292215)

[2.22.2 Encargado 12](#_Toc479292216)

[2.22.3 Conclusiones 12](#_Toc479292217)

[2.23 Implementación de la sección de logros 12](#_Toc479292218)

[2.23.1 Issue 12](#_Toc479292219)

[2.23.2 Encargado 13](#_Toc479292220)

[2.23.3 Conclusiones 13](#_Toc479292221)

# 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 5 de abril.

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 5 de abril

## 2.1 Realizar propuesta de interacción social con Gmail y Microsoft.

### 2.1.1 Issue

* #263.

### 2.1.2 Encargado

* Jaime Bernal

### 2.1.3 Conclusiones

* Se realiza la lectura de los links enviados por Juan Lancheros para complementar la información entregada el día sábado 1 de abril, no se lo logra obtener información relevante así que no se agrega nada.

## 2.2 Repositorio de horas

### 2.2.1 Issue

* Sin Issue.

### 2.2.2 Encargado

* Jaime Bernal

### 2.2.3 Conclusiones

* Se realizó una hoja en Excel con el cálculo de las horas que cada integrante debe.

## 2.3 Implementación de códigos alfanuméricos

### 2.3.1 Issue

* #278.

### 2.3.2 Encargado

* Cristian Garzón

### 2.3.3 Conclusiones

* Se modifican cada uno de los mockups según las indicaciones de la nueva tarea, a estos mockups se les agrega el botón de regresar al perfil de jugador y el botón de ir al mapa de navegación.
* Se agrega un mockup en el cual se ve lo que muestra el juego cuando ya se ha utilizado un código.

## 2.4 Algoritmo de navegación y batalla

### 2.4.1 Issue

* #252.

### 2.4.2 Encargado

* David Yepes

### 2.4.3 Conclusiones

* Se modifica la pantalla final en la cual se muestra el ganador del juego, y se añaden algunos ítems como monedas y puntos de experiencias.
* Se le agrega a la pantalla final el botón de volver a navegación y funciona correctamente.
* Se agrega la pantalla de selección de personaje, pero falta capturar cual se escoge.

## 2.5 Ausente con excusa

### 2.5.1 Issue

* Sin Issue.

### 2.5.2 Encargado

* Nicolás Martínez

### 2.5.3 Conclusiones

* No se presenta reporte de Nicolás Martínez pues se encuentre ausente por un compromiso con la universidad, se presentará el reporte por aparte según lo estipulado con el profesor.

## 2.6 Login funcional modificado

### 2.6.1 Issue

* #220.

### 2.6.2 Encargado

* Iván Barrantes
* Julio Ernesto Rodríguez

### 2.6.3 Conclusiones

* Se completó la primera versión de los Servlets y se suben al repositorio.
* Ya se completó la estructura de lo se refiere a la conexión, al servidor.
* Ya se capturan datos desde el JSP y se hace la persistencia en la base de datos.
* Se están definiendo los métodos de verificación del control del EntityManager.

## 2.7 Consolidar la documentación del código

### 2.7.1 Issue

* #298.

### 2.7.2 Encargado

* Darío Muñoz

### 2.7.3 Conclusiones

* No sé a agregado más documentación al documento formal ya que no se ha subido código nuevo al repositorio de GitHub.
* Se está en espera de que sean subidos nuevos archivos de código.

## 2.8 JavaScript, JSON, Base de Datos

### 2.8.1 Issue

* #296.

### 2.8.2 Encargado

* Darío Muñoz

### 2.8.3 Conclusiones

* Aun no se ha realizado investigación sobre el tema
* El profesor Diego Oliveros le asigna a Darío una nueva tarea, pero tiene que ver con esta Issue.

## 2.9 Reporte SCRUM Master (miércoles 5 de abril)

### 2.9.1 Issue

* #291.

### 2.9.2 Encargado

* Darío Muñoz

### 2.9.3 Conclusiones

* Se revisaron y reportaron avances en las tareas de 8 integrantes del grupo de Frontend.
* Se subieron reportes a la Issue.

## 2.10 Diseño de portal en wordpress

### 2.10.1 Issue

* #257.

### 2.10.2 Encargado

* Camilo D’achiardi

### 2.10.3 Conclusiones

* Se pasó el portal a Manuel Sánchez para que él lo suba al Host.

## 2.11 Documento detallado implementación del joystick

### 2.11.1 Issue

* #295.

### 2.11.2 Encargado

* Camilo D’achiardi

### 2.11.3 Conclusiones

* Se realizó documento donde se explica cómo instalar los pluggins necesarios para poder implementar el joystick en phaser.
* Se realizó un código para probar la implementación del joystick en phaser.
* Aun no se ha probado esta implementación.

## 2.12 Prueba MMPI

### 2.12.1 Issue

* #300.

### 2.12.2 Encargada

* Jeimy Sosa

### 2.12.3 Conclusiones

* Junto a Sebastián Rodríguez se definió el set de preguntas que se iban a realizar.
* Se definió como se relacionan estas preguntas con otros factores.
* Se avanzó en el documento que contiene una tabla de factores.

## 2.13 Conectar perfil jugador, mapa y monedas

### 2.13.1 Issue

* #293.

### 2.13.2 Encargado

* Gabriel Álvarez

### 2.13.3 Conclusiones

* No se puede tomar el reporte ya que Gabriel, Nicolás y William tenían permiso por parte de los profesores Diego Oliveros y Julián Olarte de faltar por un compromiso.

## 2.14 Documento de control de cambios

### 2.14.1 Issue

* #302.

### 2.14.2 Encargada

* Camila Gutiérrez

### 2.14.3 Conclusiones

* Se realizó y subió a GitHub una primera versión de este documento.
* Aun no se han especificado las características de los logros.

## 2.15 Login Funcional Modificado

### 2.15.1 Issue

* #220.

### 2.15.2 Encargada

* Camila Gutiérrez

### 2.15.3 Conclusiones

* Las pruebas funcionales y el modelo de relación de clases quedan para la semana de trabajo individual.
* Se le asignó a Camila la creación del Servlet de registro.

## 2.16 Implementación compra de personajes

### 2.16.1 Issue

* #209.

### 2.16.2 Encargado

* Camila Gutiérrez

### 2.16.3 Conclusiones

* Ya está implementado para que las monedas estén habilitadas en el juego.
* Ya está implementado el algoritmo que indique cuando un personaje este comprado o no.
* Aún falta integrar el algoritmo que aumente las recompensas correspondientes.

## 2.17 Prueba MMPI

### 2.17.1 Issue

* #287.

### 2.17.2 Encargado

* Sebastián Rodríguez

### 2.17.3 Conclusiones

* Ya estaba aprobada para cierre, pero aún no se ha cerrado.

## 2.18 Prueba MMPI

### 2.18.1 Issue

* #299.

### 2.18.2 Encargado

* Sebastián Rodríguez

### 2.18.3 Conclusiones

* El documento realizado por Sebastián aún no estaba completo, por lo cual se dirigió al laboratorio de psicología, con el motivo de buscar el manual original.
* Se encontró unas tablas con preguntas en específico para las escalas de personalidad.
* Aun no se ha realizado el documento de explicación de las tablas (previamente mencionadas).
* Aun no se ha realizado la simulación en Excel, la cual asocia un jugador a un personaje, según test de personalidad MMPI.

## 2.19 Modificaciones al perfil del jugador

### 2.19.1 Issue

* #297.

### 2.19.2 Encargado

* Juan Carlos Quintana

### 2.19.3 Conclusiones

* Se están creando funciones que se ejecutan al presionar un determinado botón.
* Estas funciones permiten cargan otro esta del juego

## 2.20 Perfil jugador funcional

### 2.20.1 Issue

* #219.

### 2.20.2 Encargado

* Juan Carlos Quintana

### 2.20.3 Conclusiones

* Fue cerrada, ya que se abrió una nueva Issue para implementar los botones, esta Issue es la #297.

## 2.21 Perfil jugador

### 2.21.1 Issue

* #192.

### 2.21.2 Encargado

* Juan Carlos Quintana

### 2.21.3 Conclusiones

* Se modificaron las imágenes que aparecen en el scroll
* Fue cerrada, ya que se abrió una nueva Issue para implementar los botones, esta Issue es la #297.

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

### 2.22.1 Issue

* #256.

### 2.22.2 Encargado

* Juan Guillermo Celemín

### 2.22.3 Conclusiones

* Los profesores Diego Oliveros y Julián Olarte le dijeron a Juan Guillermo que cerrara esta Issue.

## 2.23 Implementación de la sección de logros

### 2.23.1 Issue

* #306.

### 2.23.2 Encargado

* Juan Guillermo Celemín

### 2.23.3 Conclusiones

* Se utilizó el código que se había realizado por Juan Carlos y se trabajó con base a este.
* Se implementó el desbloqueo y bloqueo de botones en phaser.
* Cuando un botón está bloqueado el texto de un label está en "Bloqueado".
* Cuando un botón esta desbloqueado el texto de un label está en "Desbloqueado".
* Se está creando una función que se ejecutara al presionar un botón.
* Este botón regresara al estado de perfil.