**Reporte Scrum Master Miércoles 3 de mayo**

**Iván David Barrantes Barrantes**

**Jair Darío Muñoz Aguilar**

**Poli Fighters**

****

**Tabla de contenido**

[1. Introducción. 6](#_Toc480543699)

[2. Reporte 19 de abril 7](#_Toc480543700)

[2.1 Virtual Story Mapping-Colores-Actualización 7](#_Toc480543701)

[2.1.1 Issue 7](#_Toc480543702)

[2.1.2 Encargado 7](#_Toc480543703)

[2.1.3 Conclusiones 7](#_Toc480543704)

[2.2 Textos tipos de plagio 8](#_Toc480543705)

[2.2.1 Issue 8](#_Toc480543706)

[2.2.2 Encargado 8](#_Toc480543707)

[2.2.3 Conclusiones 8](#_Toc480543708)

[2.3 Trabajo en portal web 8](#_Toc480543709)

[2.3.1 Issue 8](#_Toc480543710)

[2.3.2 Encargado 8](#_Toc480543711)

[2.3.3 Conclusiones 8](#_Toc480543712)

[2.4 Derechos de autor 8](#_Toc480543713)

[2.4.1 Issue 8](#_Toc480543714)

[2.4.2 Encargado 8](#_Toc480543715)

[2.4.3 Conclusiones 8](#_Toc480543716)

[2.5 Documento de servicios 9](#_Toc480543717)

[2.5.1 Issue 9](#_Toc480543718)

[2.5.2 Encargado 9](#_Toc480543719)

[2.5.3 Conclusiones 9](#_Toc480543720)

[2.6 Consumo de servicios REST 9](#_Toc480543721)

[2.6.1 Issue 9](#_Toc480543722)

[2.6.2 Encargado 9](#_Toc480543723)

[2.6.3 Conclusiones 9](#_Toc480543724)

[2.7 Finalizar módulo de batalla / responsive 9](#_Toc480543725)

[2.7.1 Issue 9](#_Toc480543726)

[2.7.2 Encargado 9](#_Toc480543727)

[2.7.3 Conclusiones 9](#_Toc480543728)

[2.8 Agregar escenario de Sara y Ana, números de los botones 10](#_Toc480543729)

[2.8.1 Issue 10](#_Toc480543730)

[2.8.2 Encargado 10](#_Toc480543731)

[2.8.3 Conclusiones 10](#_Toc480543732)

[2.9 Implementación códigos alfanuméricos 10](#_Toc480543733)

[2.9.1 Issue 10](#_Toc480543734)

[2.9.2 Encargado 10](#_Toc480543735)

[2.9.3 Conclusiones 10](#_Toc480543736)

[2.10 Implementación códigos alfanuméricos 10](#_Toc480543737)

[2.10.1 Issue 10](#_Toc480543738)

[2.10.2 Encargado 10](#_Toc480543739)

[2.10.3 Conclusiones 10](#_Toc480543740)

[2.11 Login funcional modificado 11](#_Toc480543741)

[2.11.1 Issue 11](#_Toc480543742)

[2.11.2 Encargados 11](#_Toc480543743)

[2.11.3 Conclusiones 11](#_Toc480543744)

[2.12 Login Facebook 11](#_Toc480543745)

[2.12.1 Issue 11](#_Toc480543746)

[2.12.2 Encargado 11](#_Toc480543747)

[2.12.3 Conclusiones 11](#_Toc480543748)

[2.13 Unir parte del Login con el resto del juego 12](#_Toc480543749)

[2.13.1 Issue 12](#_Toc480543750)

[2.13.2 Encargado 12](#_Toc480543751)

[2.13.3 Conclusiones 12](#_Toc480543752)

[2.14 Reporte SCRUM MASTER (miércoles 19 de abril) 12](#_Toc480543753)

[2.14.1 Issue 12](#_Toc480543754)

[2.14.2 Encargado 12](#_Toc480543755)

[2.14.3 Conclusiones 12](#_Toc480543756)

[2.15 Consolidar documentación del código 12](#_Toc480543757)

[2.15.1 Issue 12](#_Toc480543758)

[2.15.2 Encargado 12](#_Toc480543759)

[2.15.3 Conclusiones 12](#_Toc480543760)

[2.16 Documentación del código 13](#_Toc480543761)

[2.16.1 Issue 13](#_Toc480543762)

[2.16.2 Encargado 13](#_Toc480543763)

[2.16.3 Conclusiones 13](#_Toc480543764)

[2.17 Historias de Usuario 13](#_Toc480543765)

[2.17.1 Issue 13](#_Toc480543766)

[2.17.2 Encargado 13](#_Toc480543767)

[2.17.3 Conclusiones 14](#_Toc480543768)

[2.18 Creación de la librería del juego 14](#_Toc480543769)

[2.18.1 Issue 14](#_Toc480543770)

[2.18.2 Encargado 14](#_Toc480543771)

[2.18.3 Conclusiones 14](#_Toc480543772)

[2.19 Conectar perfil jugador, mapa y monedas 14](#_Toc480543773)

[2.19.1 Issue 14](#_Toc480543774)

[2.19.2 Encargado 14](#_Toc480543775)

[2.19.3 Conclusiones 14](#_Toc480543776)

[2.20 Algoritmo navegación del juego y batalla 14](#_Toc480543777)

[2.20.1 Issue 14](#_Toc480543778)

[2.20.2 Encargados 14](#_Toc480543779)

[2.20.3 Conclusiones 15](#_Toc480543780)

[2.21 Implementación Sección Ranking 15](#_Toc480543781)

[2.21.1 Issue 15](#_Toc480543782)

[2.21.2 Encargado 15](#_Toc480543783)

[2.21.3 Conclusiones 15](#_Toc480543784)

[2.22 Finalizar módulo de batalla/Responsive 15](#_Toc480543785)

[2.22.1 Issue 15](#_Toc480543786)

[2.22.2 Encargados 15](#_Toc480543787)

[2.22.3 Conclusiones 15](#_Toc480543788)

[2.23 Integrar el módulo de compra de personajes al mapa de navegación 15](#_Toc480543789)

[2.23.1 Issue 15](#_Toc480543790)

[2.23.2 Encargado 15](#_Toc480543791)

[2.23.3 Conclusiones 15](#_Toc480543792)

[2.24 Modificación modulo compra de personajes 16](#_Toc480543793)

[2.24.1 Issue 16](#_Toc480543794)

[2.24.2 Encargados 16](#_Toc480543795)

[2.24.3 Conclusiones 16](#_Toc480543796)

[2.25 Modelo entidad-relación de pruebas Psicotécnicas 16](#_Toc480543797)

[2.25.1 Issue 16](#_Toc480543798)

[2.25.2 Encargados 16](#_Toc480543799)

[2.25.3 Conclusiones 16](#_Toc480543800)

[2.26 Sonidos finales del juego 16](#_Toc480543801)

[2.26.1 Issue 16](#_Toc480543802)

[2.26.2 Encargado 16](#_Toc480543803)

[2.26.3 Conclusiones 16](#_Toc480543804)

[2.27 Definir servicios que necesitan las pruebas Psicotécnicas 17](#_Toc480543805)

[2.27.1 Issue 17](#_Toc480543806)

[2.27.2 Encargada 17](#_Toc480543807)

[2.27.3 Conclusiones 17](#_Toc480543808)

[2.28 Reunión con el Decano Rafael García 17](#_Toc480543809)

[2.28.1 Issue 17](#_Toc480543810)

[2.28.2 Encargadas 17](#_Toc480543811)

[2.28.3 Conclusiones 17](#_Toc480543812)

[2.29 Documentación Modelo de Negocio 17](#_Toc480543813)

[2.29.1 Issue 17](#_Toc480543814)

[2.29.2 Encargada 18](#_Toc480543815)

[2.29.3 Conclusiones 18](#_Toc480543816)

[2.30 Documento de control de cambios 18](#_Toc480543817)

[2.30.1 Issue 18](#_Toc480543818)

[2.30.2 Encargada 18](#_Toc480543819)

[2.30.3 Conclusiones 18](#_Toc480543820)

[2.31 Implementación compra de personajes 18](#_Toc480543821)

[2.31.1 Issue 18](#_Toc480543822)

[2.31.2 Encargada 18](#_Toc480543823)

[2.31.3 Conclusiones 18](#_Toc480543824)

[2.32 Consolidación de requerimientos y pruebas de consumo de los servicios 18](#_Toc480543825)

[2.32.1 Issue 18](#_Toc480543826)

[2.32.2 Encargada 18](#_Toc480543827)

[2.32.3 Conclusiones 18](#_Toc480543828)

[2.33 Modificaciones al perfil del jugador 19](#_Toc480543829)

[2.33.1 Issue 19](#_Toc480543830)

[2.33.2 Encargado 19](#_Toc480543831)

[2.33.3 Conclusiones 19](#_Toc480543832)

[2.34 Propuesta de manejo de las cajas sorpresa 19](#_Toc480543833)

[2.34.1 Issue 19](#_Toc480543834)

[2.34.2 Encargado 19](#_Toc480543835)

[2.34.3 Conclusiones 19](#_Toc480543836)

[2.35 Construcción final del módulo de logros 19](#_Toc480543837)

[2.35.1 Issue 19](#_Toc480543838)

[2.35.2 Encargado 19](#_Toc480543839)

[2.35.3 Conclusiones 19](#_Toc480543840)

[2.36 Implementación de la sección de logros 19](#_Toc480543841)

[2.36.1 Issue 19](#_Toc480543842)

[2.36.2 Encargado 20](#_Toc480543843)

[2.36.3 Conclusiones 20](#_Toc480543844)

[2.37 Documento de control de cambios en los requerimientos de los servicios 20](#_Toc480543845)

[2.37.1 Issue 20](#_Toc480543846)

[2.37.2 Encargados 20](#_Toc480543847)

[2.37.3 Conclusiones 20](#_Toc480543848)

# 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 3 de mayo.

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 3 de mayo

## 2.1 Reporte SCRUM MASTER (miércoles 3 de mayo)

### 2.1.1 Issue

* #451.

### 2.1.2 Encargado

* Darío Muñoz

### 2.1.3 Conclusiones

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

## 2.2 Documentación del código

### 2.2.1 Issue

* #447.

### 2.2.2 Encargado

* Darío Muñoz

### 2.2.3 Conclusiones

* Se explicó y documentó el archivo **batalla.js**.
* Se modificó el archivo **compraPersonajes.js**, ya que se agregaron nuevas líneas de código.
* Se modificó el archivo **creditos.js**, ya que se agregaron nuevas líneas de código.
* Se modificó el archivo **historieta.js**, ya que se agregaron nuevas líneas de código.
* Se modificó el archivo **invitarAmigos.js**, ya que se agregaron nuevas líneas de código.
* Se modificó el archivo **perfilJugador.js**, ya que se agregaron nuevas líneas de código.

## 2.3 Estandarización de botones

### 2.3.1 Issue

* #421.

### 2.3.2 Encargado

* Camilo D’achiardi

### 2.3.3 Conclusiones

* Se diseñaron los sprites de los botones faltantes.

## 2.4 Cookies

### 2.4.1 Issue

* #471.

### 2.4.2 Encargado

* Gabriel Álvarez

### 2.4.3 Conclusiones

* Se implementó un script para el manejo de cookies.
* Se intenta implementar con la selección de personajes, pero no se logra debido a que los botones estaban en un arreglo.

## 2.5 Integración Login y juego

### 2.5.1 Issue

* #469.

### 2.5.2 Encargados

* Gabriel Álvarez
* Nicolás Martínez
* Julio Ernesto

### 2.5.3 Conclusiones

* Se intentó modificar la extensión del archivo .Jsp a .html.
* Se plantea una reunión con David Yepes y Julio Ernesto para hoy 3 de mayo.
* Se habla con William Tautiva y él recomienda usar Netbeans para ejecutar el juego.

## 2.6 Barra de carga

### 2.6.1 Issue

* #477.

### 2.6.2 Encargado

* Sebastián Rodríguez

### 2.6.3 Conclusiones

* Se implementó una barra de carga con un archivo html de prueba.
* Funciona, pero no como se espera, ya que hay algún error en el código.
* No se sabe si hay que modificar la barra de carga ya existente, o si hay que crear una nueva.se ajustaron los tamaños de las componentes para celulares para que se pudiera visualizar de la mejor manera (Subtarea realizada por David).

## 2.7 Implementación de sonidos faltantes en el juego

### 2.7.1 Issue

* #476.

### 2.7.2 Encargado

* Sebastián Rodríguez

### 2.7.3 Conclusiones

* Se realizó la implementación de sonidos de la batalla.
* Hay un problema con la sincronización con GitHub Desktop, por lo tanto, no se ve reflejada esta implementación.

## 2.8 Implementación de la caja sorpresa en el mapa

### 2.8.1 Issue

* #452.

### 2.8.2 Encargados

* Juan Carlos Quintana
* Juan Guillermo Celemín

### 2.8.3 Conclusiones

* Se agregó un botón en el mapa de navegación que al ser presionado abre un estado en el que aparecen los tipos de cajas sorpresas.
* Se definió las recompensas de cada caja sorpresa.
* Se cambió el tamaño de las imágenes de las cajas para que sea más agradable visualmente.
* Se implementó que se añadan recompensas al presionar dos cajas sorpresa.
* Aún falta implementar que se añadan las recompensas de 6 cajas sorpresa.

## 2.9 Acciones anteriores a guardar en la base de datos

### 2.9.1 Issue

* #481.

### 2.9.2 Encargada

* Jeimy Sosa

### 2.9.3 Conclusiones

* Aún no se ha tenido avances en esta tarea, porque aún no se ha hablado con Juan Camilo.

## 2.10 Realizar descripción de Servicios de pruebas Psicotécnicas y su JSON

### 2.10.1 Issue

* #482.

### 2.10.2 Encargada

* Jeimy Sosa

### 2.10.3 Conclusiones

* Se realizó un documento en el que hay descripción de servicios para las pruebas psicotécnicas.
* Se está en espera de hablar con Juan Camilo para tener aprobación de cerrar la Issue.

## 2.11 Modificación módulo compra

### 2.11.1 Issue

* #480.

### 2.11.2 Encargada

* Camila Gutiérrez

### 2.11.3 Conclusiones

* Se realizaron 3 métodos que reciben cada uno recibe un JSON.
* Se realizaron pruebas de uno por uno.
* Falta realizar la prueba general.

## 2.12 Toma de asistencia

### 2.12.1 Issue

* Sin Issue.

### 2.12.2 Encargado

* Jaime Bernal

### 2.12.3 Conclusiones

* Se realiza la toma de asistencia como es común.

## 2.13 Revisar entregas Sprint 11

### 2.13.1 Issue

* #461.

### 2.13.2 Encargado

* Jaime Bernal

### 2.13.3 Conclusiones

* Se esta realizando un documento con base en los reportes enviados por los integrantes del grupo, validad que estén bien redactados, ordenados, completos y que además tenga la estructura valida que necesita el reporte, adicionalmente se agregan comentarios por parte de Jaime.

## 2.14 Reportes Scrum Master sábado 3 de mayo

### 2.14.1 Issue

* #449.

### 2.14.2 Encargado

* Iván Barrantes

### 2.14.3 Conclusiones

* Se revisan las tareas que realizaron los integrantes del grupo durante la semana y se consolidan en GitHub.

## 2.15 Documento de reportes Scrum Master por persona

### 2.15.1 Issue

* #378.

### 2.15.2 Encargados

* Iván Barrantes

### 2.15.3 Conclusiones

* Se realiza el documento en el cual se muestran las actividades realizadas por las personas a lo largo del sprint y se sube a la rama master.

## 2.16 Imágenes de diálogos e imágenes que están por separado

### 2.16.1 Issue

* #452.

### 2.16.2 Encargado

* Iván Barrantes

### 2.16.3 Conclusiones

* Se modifican las imágenes para poder borrar el texto.
* Se modifica el tamaño de las imágenes acorde a lo plantado en un documento anterior (800x600).
* Se empieza a realizar el script para unir las imágenes y los textos.
* Ya se tiene el de los diálogos de los personajes malos.

## 2.17 Encriptar datos

### 2.17.1 Issue

* #472.

### 2.17.2 Encargado

* David Yepes

### 2.17.3 Conclusiones

* Se presentan dos algoritmos hash md5 y el algoritmo de cifrado simétrico AES, se presentó la implementación de estos más un código de ejemplo de cómo utilizarlos.
* Según lo requerimiento de la base de datos se escoge el primer algoritmo y se presenta un documento en el cual se hace una breve explicación del algoritmo y también el porqué de la elección.

## 2.18 Algoritmo de desbloqueo de personajes por mundo

### 2.18.1 Issue

* #473.

### 2.18.2 Encargado

* Cristian Garzón

### 2.18.3 Conclusiones

* Se empieza a implementar el algoritmo de desbloqueo de personajes, pero no se logra terminar pues hace falta comprobar mediante un servicio si el personaje esta desbloqueado o no.

## 2.19 Implementación de escudos

### 2.19.1 Issue

* #464.

### 2.19.2 Encargado

* Nicolás Martínez

### 2.19.3 Conclusiones

* Se implementa una función de saltos para comprobar como introducir los escudos.
* Se revisa también cuales podrían ser los movimientos que activen los escudos.

## 2.20 Integración Login y juego

### 2.20.1 Issue

* #464.

### 2.20.2 Encargado

* Julio Ernesto Rodríguez

### 2.20.3 Conclusiones

* Se estudió la clase StringTokenizer para poder implementar el token serializable aleatorio y alfanumérico para poder hacer la integración con el juego mediante el paso a sesiones.

## 2.21 Login redes sociales

### 2.21.1 Issue

* #474.

### 2.21.2 Encargado

* Julio Ernesto Rodríguez

### 2.21.3 Conclusiones

* Se estructuran la tarea para las redes sociales donde se determina la creación de la red social facebook con una cuenta creada para el juego ([polifighters@gmail.com](mailto:polifighters@gmail.com)).
* Se crea cuenta en facebookDevelopers para tener acceso al ID para la aplicación de facebook (713189185529900), ahora se creara un producto para dispositivos móviles o web donde se nos dará un token para hacer las consultas a los API's y poder capturar los datos.

## 2.22 Integración Login con otros esquemas de Login

### 2.22.1 Issue

* #475.

### 2.22.2 Encargado

* Julio Ernesto Rodríguez

### 2.22.3 Conclusiones

* Se investigó sobre la clase ServerSocket con esto se va crear un hilo de comunicación al servidor local Glassfish y poder consumir los servicios.