**Reporte Scrum Master Sábado 6 de mayo**

**Iván David Barrantes Barrantes**

**Jair Darío Muñoz Aguilar**

**Poli Fighters**

****

**Tabla de contenido**

# 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 6 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 6 de mayo

## 2.1 Reporte SCRUM MASTER (sábado 6 de mayo)

### 2.1.1 Issue

* #515.

### 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 **verficiacionDeCodigo.js**.
* Se explicó y documentó el archivo **cookies.js**.
* Se explicó y documentó el archivo **desbloqueoPersonajes.js**.
* Se explicó y documentó el archivo **cajaMisteriosa.js**.

## 2.3 Estandarización de botones

### 2.3.1 Issue

* #421.

### 2.3.2 Encargado

* Camilo D’achiardi

### 2.3.3 Conclusiones

* Hacía falta el diseño de los sprites de algunos botones.
* Se realizó el diseño de los botones faltantes.
* Se corrigieron los diseños de los botones hechos.

## 2.4 Cookies

### 2.4.1 Issue

* #471.

### 2.4.2 Encargado

* Gabriel Álvarez

### 2.4.3 Conclusiones

* Se habla con Diego Oliveros y él dice que se implemente la estructura de las cookies.
* Esta tarea queda para el Sprint 13.

## 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 tuvo una reunión con David Yepes y con Julio Ernesto con el motivo de explicar el código realizado del Login.
* Se montó un servidor de prueba local, sin embargo, no se logró la integración.
* Se realiza el token que se mandó hacer (Realizado por Julio).
* Se trabaja en la case UUID identificador único universal (Realizado por Julio).

## 2.6 Unificar rutas de las imágenes

### 2.6.1 Issue

* #494.

### 2.6.2 Encargado

* Gabriel Álvarez

### 2.6.3 Conclusiones

* Se modificaron las imágenes de los personajes y de los botones ya que tenían diferente tamaño.
* Se unificaron todas las rutas de las imágenes en una sola carpeta.

## 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 implementaron algunos sonidos faltantes funcionando correctamente.
* Hay un error con la sincronización de GitHub de escritorio.

## 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 implementó la funcionalidad de todas las cajas sorpresa al ser presionadas.
* Se ajustaron detalles en las imágenes.
* Aún falta borrar variables que no se estén utilizando.

## 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

* Se realizó un documento en el cual se especifica las acciones anteriores a guardar en la base de datos para el correcto funcionamiento de las pruebas psicotécnicas.

## 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 habla con Juan Camilo y surgen nuevas modificaciones.
* Se realizan estas modificaciones en la tabla de excel que explica los servicios.

## 2.11 Modificación módulo compra

### 2.11.1 Issue

* #480.

### 2.11.2 Encargada

* Camila Gutiérrez

### 2.11.3 Conclusiones

* Se realizó la prueba general pero el día 6 de mayo se realizaron cambios después de hablar con Juan Camilo.
* Queda pendiente volver a realizar la pruebas.

## 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 revisan las entregas del sprint 11.
* Se realiza un documento con las siguientes características: Usuario, ortografía, orden, complitud, validez y retiro de marcas.
* Se entrega el documento directamente al profesor.

## 2.14 Reportes Scrum Master sábado 6 de mayo

### 2.14.1 Issue

* #516.

### 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 Barra de carga

### 2.15.1 Issue

* #477.

### 2.15.2 Encargado

* Sebastián Rodríguez

### 2.15.3 Conclusiones

* Se realizó un preloader circular con html y css.
* Se implementó al juego, pero se genera un error debido a la sincronización del GitHub de escritorio.
* Se realizó una segunda implementación usando phaser y sprites para la implementación de barra de precarga dentro del juego.

## 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 termina con la tarea que se venía realizando con las imágenes que tenían dialogo pero que estaban unidos.
* Se borran los textos usando Photoshop para no dañar la imagen.
* Se crean las funciones mediante vectores para que cada imagen y texto quede como son.

## 2.17 Creación del manual de usuario

### 2.17.1 Issue

* #495.

### 2.17.2 Encargado

* David Yepes

### 2.17.3 Conclusiones

* Se revisan las características del juego.
* Se crea un documento detallando las funciones de cada componente del juego.
* Se verifica que el documento este bien y se sube a la rama master.

## 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 hizo un JSON el cual representa el estado del personaje es decir si esta desbloqueado o no.
* Se modifica el algoritmo de desbloqueo pues el JSON que se tenía está mal definido.

## 2.19 Implementación de escudos

### 2.19.1 Issue

* #464.

### 2.19.2 Encargado

* Nicolás Martínez

### 2.19.3 Conclusiones

* Se implementan las funcionalidades de los escudos, para diferentes tipos de ataque.

## 2.20 Encapsulamiento de variables campo de batalla

### 2.20.1 Issue

* #466.

### 2.20.2 Encargado

* Nicolás Martínez

### 2.20.3 Conclusiones

* Se investigó sobre encapsulamiento de las variables y las librerías de phaser.
* Se sube al repositorio una especificación de cómo se debe hacer el encapsulamiento mediante un objeto que se concluye se debe hacer después de realizar la investigación.

## 2.21 Servicios REST campo de batalla

### 2.21.1 Issue

* #483.

### 2.21.2 Encargado

* Nicolás Martínez

### 2.21.3 Conclusiones

* La tarea se encuentra congelada debido a trabajos en el servidor local.

## 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 realiza la clase conexión donde proporciona datos de los sockets y los flujos de mensaje.
* Se realiza la clase servidor que maneja el puerto 8080 con el método accept y se cierra la conexión.
* Se tiene el trabajo de la clase cliente que hereda de la clase conexión para utilizar los sockets, hace la confirmación de la recepción de los mensajes y hace la correcta publicación por consola de los mensajes.