**Reporte Scrum Master Sábado 8 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 8 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 8 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 agregan los siguientes pasos para configuración de Microsoft Office 365 como interacciones sociales.
* Codificar la clase Office365ClientFetcher.
* Controlador de Vista y Su Codificación.
* Se realiza Main.StoryBoard.

## 2.2 Repositorio de horas y grafica

### 2.2.1 Issue

* Sin Issue.

### 2.2.2 Encargado

* Jaime Bernal

### 2.2.3 Conclusiones

* Se crea la pestaña de la gráfica que muestra el punto a punto de las inasistencias por código de estudiante.
* Se actualiza el repositorio de horas.

## 2.3 Story Mapping

### 2.3.1 Issue

* Sin Issue.

### 2.3.2 Encargado

* Jaime Bernal

### 2.3.3 Conclusiones

* Se realiza el esquema de los sprint 6, 7 y 8 y se explica a los docentes la funcionalidad.
* Queda completo hasta el sprint 8 con los entregable tanto de FrontEnd y Backend.

## 2.4 Implementación de códigos alfanuméricos

### 2.4.1 Issue

* #278.

### 2.4.2 Encargado

* Cristian Garzón

### 2.4.3 Conclusiones

* Se realiza la implementación de generación de cogidos alfanuméricos.
* Hace falta unirlo al código de los botones para que al dar click se genere y aparezca en pantalla.

## 2.5 Algoritmo de navegación y batalla

### 2.5.1 Issue

* #252.

### 2.5.2 Encargados

* David Yepes
* Nicolás Martínez

### 2.5.3 Conclusiones

* Se hace la estructura del Json para pasar al que equipo de Backend y así ellos poder enviar la información sobre el servicio consumible.
* Nicolás no asiste a clase ya que tiene permiso de faltar por parte de los profesores Julián Olarte y Diego Oliveros.

## 2.6 Implementación para móviles

### 2.6.1 Issue

* #210.

### 2.6.2 Encargado

* Nicolás Martínez
* David Yepes

### 2.6.3 Conclusiones

* Se revisa el documento que había quedado pendiente a entrega por camilo.
* Se sigue avanzando en la implementación del juego para ser funcional en diferentes dispositivos con tamaño de pantalla diferente.
* Nicolás no asiste a clase ya que tiene permiso de faltar por parte de los profesores Julián Olarte y Diego Oliveros.

## 2.7 Login funcional modificado

### 2.7.1 Issue

* #220.

### 2.7.2 Encargado

* Iván Barrantes
* Julio Ernesto Rodríguez

### 2.7.3 Conclusiones

* Se crea el Servlet para el JSP que recibe el correo para el olvido de password (Iván).
* Se empieza a realiza el código para hacer el envió de correo con la clave desde un Gmail (Iván).
* Se estructura el Servlet del inicio de sesión (Julio).
* Se hace la captura de datos (Julio).
* Se conecta el Login con la historieta (Julio).

## 2.8 Consolidar la documentación del código

### 2.8.1 Issue

* #298.

### 2.8.2 Encargado

* Darío Muñoz

### 2.8.3 Conclusiones

* Se explica y documenta archivos Jsp subidos al repositorio de código.
* Se modifica en el documento formal algunos cambios realizados en el repositorio.
* Aún no se ha subido al repositorio ya que aún no se ha terminado.

## 2.9 JavaScript, JSON, Base de Datos

### 2.9.1 Issue

* #296.

### 2.9.2 Encargado

* Darío Muñoz

### 2.9.3 Conclusiones

* El profesor Diego Oliveros le pide a Darío que utilice el código realizado por David Yepes y con este se consuma un servicio rest de prueba.
* Se averiguo que es un JSON.
* Se averiguo que es un servicio rest.
* Se averiguo que es el método Ajax.
* Se realiza un documento en el cual se explica los anteriores conceptos y se sube a la Issue.
* Se muestra un ejemplo en el cual se consume un servicio rest desde un JavaScript.
* Aún no se ha consumido el servicio de prueba con el código de David Yepes.

## 2.10 Reporte SCRUM Master (sábado 8 de abril)

### 2.10.1 Issue

* #321.

### 2.10.2 Encargado

* Darío Muñoz
* Iván Barrantes

### 2.10.3 Conclusiones

* Darío no asiste a clase ya que tiene permiso de faltar por parte de los profesores Julián Olarte y Diego Oliveros.
* El encargado de revisar avances de tareas de los integrantes de Frontend es Iván Barrantes.

## 2.11 Revisar cómo hacer una librería en JavaScript

### 2.11.1 Issue

* #257.

### 2.11.2 Encargado

* Camilo D’achiardi

### 2.11.3 Conclusiones

* Actualmente no se tiene Issue asignada a esta tarea.
* Se hace una investigación con respecto al tema.

## 2.12 Prueba MMPI

### 2.12.1 Issue

* #299.

### 2.12.2 Encargado

* Sebastián Rodríguez

### 2.12.3 Conclusiones

* Se realizan las tareas asignadas al Issue en las que se encontraban leer la prueba, hacer un documento, reunirse con Jeimy y realizar una propuesta final.
* Se entrega todo por lo tanto la Issue se puede cerrar.

## 2.13 Conectar perfil jugador, mapa y monedas

### 2.13.1 Issue

* #293.

### 2.13.2 Encargado

* Gabriel Álvarez

### 2.13.3 Conclusiones

* Gabriel no asiste a clase ya que tiene permiso de faltar por parte de los profesores Julián Olarte y Diego Oliveros.

## 2.14 Algoritmo navegación del juego y batalla

### 2.14.1 Issue

* #252.

### 2.14.2 Encargado

* Gabriel Álvarez

### 2.14.3 Conclusiones

* Gabriel no asiste a clase ya que tiene permiso de faltar por parte de los profesores Julián Olarte y Diego Oliveros.

## 2.15 Documentación modelo de negocio

### 2.15.1 Issue

* #317.

### 2.15.2 Encargada

* Jeimy Sosa

### 2.15.3 Conclusiones

* Esta tarea está asignada para el Sprint 9.

## 2.16 Prueba MMPI

### 2.16.1 Issue

* #300.

### 2.16.2 Encargada

* Jeimy Sosa

### 2.16.3 Conclusiones

* Se debían realizar algunos cambios y se realizan, por lo tanto, la Issue se cierra.

## 2.17 Documento de control de cambios

### 2.17.1 Issue

* #302.

### 2.17.2 Encargada

* Camila Gutiérrez

### 2.17.3 Conclusiones

* Se realiza una primera versión donde queda pendiente los requerimientos del módulo de logros, esos requerimientos los entregaran Juan Carlos y Juan Guillermo.
* Queda pendiente reunir todos los requerimientos en un documento y hacer la entrega a Juan Camilo.

## 2.18 Login Funcional modificado

### 2.18.1 Issue

* #220.

### 2.18.2 Encargada

* Camila Gutiérrez

### 2.18.3 Conclusiones

* Se crea el Servlet adjunto al JSP del formulario de registro de usuario.
* Queda pendiente cambiar la fecha para que se tome desde la base de datos.

## 2.19 Implementación compra de personajes

### 2.19.1 Issue

* #209.

### 2.19.2 Encargada

* Camila Gutiérrez

### 2.19.3 Conclusiones

* Solo hace falta que el botón de compra sea totalmente funcional.
* El resto del trabajo está completo.

## 2.20 Modificaciones al perfil del jugador

### 2.20.1 Issue

* #297.

### 2.20.2 Encargado

* Juan Carlos Quintana

### 2.20.3 Conclusiones

* Se modifican los botones de personajes, jefes, logros y códigos para que sean funcionales.
* Se cambian las imágenes que se habían propuesto en el mockup del perfil.
* Falta modificar un aspecto gráfico, pero se necesita la base de datos.

## 2.21 Implementación de la sección de logros

### 2.21.1 Issue

* #306.

### 2.21.2 Encargado

* Juan Guillermo Celemín

### 2.21.3 Conclusiones

* Se hace que las imágenes puedan estar bloqueadas o desbloqueadas.
* Se agrega un botón para volver al mapa de navegación que es igual al realizado por Gabriel.
* Se muestra la sección de logros funcional con cada uno y su descripción.