**Reporte Scrum Master Miércoles 10 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 miércoles 10 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 10 de mayo

## 2.1 Reporte SCRUM MASTER (miércoles 10 de mayo)

### 2.1.1 Issue

* #517.

### 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 Creación de la librería del juego

### 2.2.1 Issue

* #526.

### 2.2.2 Encargado

* Darío Muñoz

### 2.2.3 Conclusiones

* Se realizó una plantilla con html y css para la librería del juego.
* Se inició con la explicación de las funciones de algunas clases.

## 2.3 Diseño del tutorial

### 2.3.1 Issue

* #524.

### 2.3.2 Encargado

* Camilo D’achiardi

### 2.3.3 Conclusiones

* Se pregunta a Camila detalles sobre la tarea.
* Aún no hay avances en esta tarea.

## 2.4 Estandarización de botones

### 2.4.1 Issue

* #421.

### 2.4.2 Encargado

* Camilo D’achiardi

### 2.4.3 Conclusiones

* Gabriel pide a Camilo el diseño de 4 nuevos sprites.
* Se realizaron los 4 sprites de botones.

## 2.5 Cargar el portal

### 2.5.1 Issue

* #525.

### 2.5.2 Encargado

* Camilo D’achiardi

### 2.5.3 Conclusiones

* Se agregaron más fotos de los integrantes en el portal.
* Se subió la base de datos del portal al repositorio.

## 2.6 Cookies

### 2.6.1 Issue

* #471.

### 2.6.2 Encargado

* Gabriel Álvarez

### 2.6.3 Conclusiones

* No hay avances en esta tarea.

## 2.7 Integración Login y juego

### 2.7.1 Issue

* #469.

### 2.7.2 Encargados

* Gabriel Álvarez
* David Yepes
* Julio Ernesto Rodríguez

### 2.7.3 Conclusiones

* No hay avances en esta tarea, debido a una parte faltante del código de Ernesto.

## 2.8 Botones de sonido

### 2.8.1 Issue

* #532.

### 2.8.2 Encargado

* Gabriel Álvarez

### 2.8.3 Conclusiones

* No hay avances en esta tarea.

## 2.9 Conectar botones de los niveles de cada mundo con el mapa de navegación

### 2.9.1 Issue

* #545.

### 2.9.2 Encargado

* Gabriel Álvarez

### 2.9.3 Conclusiones

* Se conectaron los botones del mapa de navegación.
* Se completó el JSON de prueba de jugadores.
* Se modificó el tamaño de las imágenes de los poderes de los mini personajes.
* Se asignó el personaje malo a cada nivel según el documento del repositorio.

## 2.10 Barra de carga

### 2.10.1 Issue

* #477.

### 2.10.2 Encargado

* Sebastián Rodríguez

### 2.10.3 Conclusiones

* Se implementó la barra de carga que se usará en el juego.

## 2.11 Implementación de sonidos faltantes en el juego

### 2.11.1 Issue

* #476.

### 2.11.2 Encargado

* Sebastián Rodríguez

### 2.11.3 Conclusiones

* Se implementaron sonidos introductorios, de navegación, de botones, de golpes, de daño y de batalla.

## 2.12 Implementación pruebas psicotécnicas

### 2.12.1 Issue

* #534.

### 2.12.2 Encargado

* Sebastián Rodríguez

### 2.12.3 Conclusiones

* Se inició con la implementación de las pruebas psicotécnicas.

## 2.13 Implementación de la caja sorpresa en el mapa

### 2.13.1 Issue

* #452.

### 2.13.2 Encargados

* Juan Carlos Quintana
* Juan Guillermo Celemín

### 2.13.3 Conclusiones

* Se borraron las variables que no se estaban utilizando.

## 2.14 Modificación módulo de logros

### 2.14.1 Issue

* #521.

### 2.14.2 Encargado

* Juan Guillermo Celemín

### 2.14.3 Conclusiones

* Se realizó el JSON de logros
* Integrar el JSON con el módulo y probarlo.

## 2.15 Modificación perfil del jugador

### 2.15.1 Issue

* #522.

### 2.15.2 Encargado

* Juan Carlos Quintana

### 2.15.3 Conclusiones

* Se realizó el JSON de **perfilJugador.js**.
* Integrar el JSON con el módulo y probarlo.

## 2.16 Modificación módulo compra

### 2.16.1 Issue

* #480.

### 2.16.2 Encargada

* Camila Gutiérrez

### 2.16.3 Conclusiones

* Aún no se han realizado las pruebas ya que esta tarea se asignará a otra persona.

## 2.17 Definición de servicios

### 2.17.1 Issue

* #541.

### 2.17.2 Encargada

* Camila Gutiérrez

### 2.17.3 Conclusiones

* Junto a Nicolás Rubiano se está realizando la tabla de servicios.

## 2.18 Revisión del juego

### 2.18.1 Issue

* #538.

### 2.18.2 Encargadas

* Camila Gutiérrez
* Jeimy Sosa

### 2.18.3 Conclusiones

* Se revisaron algunos reportes del día martes 9 de mayo.
* Se revisó un correo enviado por Manuel, en el cual habla sobre algunos errores del juego.

## 2.19 Preparación de reunión con el vice rector

### 2.19.1 Issue

* #535.

### 2.19.2 Encargadas

* Camila Gutiérrez
* Jeimy Sosa

### 2.19.3 Conclusiones

* No se ha preparado esta reunión ya que se está en espera de que Diego Oliveros y Julián Olarte den las pautas.

## 2.20 Preguntas Acciones del juego base de datos

### 2.20.1 Issue

* #550.

### 2.20.2 Encargada

* Jeimy Sosa

### 2.20.3 Conclusiones

* El día 10 de mayo se realiza una reunión con Juan Camilo con el motivo de aclarar dudas.
* Se realizó la tabla para servicios de las pruebas psicotécnicas.

## 2.21 Realizar video explicativo del juego

### 2.21.1 Issue

* #537.

### 2.21.2 Encargada

* Jeimy Sosa

### 2.21.3 Conclusiones

* Se habla con Diego Oliveros con el motivo de preguntar sobre el contenido del video.

## 2.22 Documentación del código

### 2.22.1 Issue

* #539.

### 2.22.2 Encargado

* Jaime Bernal

### 2.22.3 Conclusiones

* No se tiene avances aún.

## 2.23 Revisar entregas Sprint 12

### 2.23.1 Issue

* #519.

### 2.23.2 Encargado

* Jaime Bernal

### 2.23.3 Conclusiones

* Se realiza el documento formal en el cual se acumula la revisión de reportes.
* Se envía al profesor el documento en el cual se validan los reportes subidos el día viernes 02 de mayo.

## 2.24 Virtual Story Mapping

### 2.24.1 Issue

* Sin Issue.

### 2.24.2 Encargado

* Jaime Bernal

### 2.4.3 Conclusiones

* Se actualiza hasta el sprint 12.

## 2.25 Pagina pacto de honor en wordpress

### 2.25.1 Issue

* Sin Issue.

### 2.25.2 Encargado

* Jaime Bernal

### 2.25.3 Conclusiones

* Se está creando una página para subir el Virtual Story Mapping, las horas trabajadas y la documentación de los reportes.

## 2.26 Reportes Scrum Master sábado 06 de mayo

### 2.26.1 Issue

* #449.

### 2.26.2 Encargado

* Iván Barrantes

### 2.26.3 Conclusiones

* Se realiza la revisión de los trabajos que tenían que realizar los integrantes del grupo y esto se consolida y se sube a GitHub.

## 2.27 Documentación de reportes por persona

### 2.27.1 Issue

* Sin Issue.

### 2.27.2 Encargado

* Iván Barrantes

### 2.27.3 Conclusiones

* Se realiza el reporte semanal con base a los reportes subidos por los Scrum master, este documento es para todas las tareas realizadas en el sprint 12 teniendo en cuenta el trabajo de cada persona.

## 2.28 Imágenes de diálogos e imágenes que están por separado mundo 7-12

### 2.28.1 Issue

* #552.

### 2.28.2 Encargado

* Iván Barrantes

### 2.28.3 Conclusiones

* No se tienen avances aún.

## 2.29 Cifrado del código

### 2.29.1 Issue

* #528.

### 2.29.2 Encargado

* David Yepes

### 2.29.3 Conclusiones

* Se investigó como cifrar el código html y JavaScript pero no es viable hacerlo mientras se siga trabajando en la rama master.

## 2.30 Encapsulamiento de variables

### 2.30.1 Issue

* #429.

### 2.30.2 Encargado

* Cristian Garzón

### 2.30.3 Conclusiones

* Se encapsularon todas las variables de códigos alfanuméricos.
* Se encapsularon todas las variables del mapa de navegación.
* Se cambiaron los colores de los números en el mapa de navegación.

## 2.31 Modificar modulo códigos alfanuméricos

### 2.31.1 Issue

* #527.

### 2.31.2 Encargado

* Cristian Garzón

### 2.31.3 Conclusiones

* Se realiza la tabla de servicios que se pidió.
* Se realiza el JSON de códigos alfanuméricos.
* Se modificó la selección de los códigos alfanuméricos, en la cual se separa el ratón y el león para general un código para cada uno.

## 2.32 Definición de servicios

### 2.32.1 Issue

* #541.

### 2.32.2 Encargado

* Nicolás Martínez

### 2.32.3 Conclusiones

* Se hicieron las tablas con base en el documento de los requisitos de los servicios.

## 2.33 Mejorar todo el juego

### 2.33.1 Issue

* #523.

### 2.33.2 Encargado

* Nicolás Martínez

### 2.33.3 Conclusiones

* No se tiene avances aún.

## 2.34 Servicios REST campo de batalla

### 2.34.1 Issue

* #483.

### 2.34.2 Encargado

* Nicolás Martínez

### 2.34.3 Conclusiones

* No se tiene avances aún.

## 2.35 Contenido red social

### 2.35.1 Issue

* #544.

### 2.35.2 Encargado

* Julio Ernesto Rodríguez

### 2.35.3 Conclusiones

* Se recolecto toda la información para el contenido.
* Ya están publicando algunos contenidos con la asesoría de trompo, para crear una expectativa alrededor del juego.
* Se están invitando a los integrantes del grupo.

## 2.36 Login redes sociales

### 2.36.1 Issue

* #474.

### 2.36.2 Encargado

* Julio Ernesto Rodríguez

### 2.36.3 Conclusiones

* Se integra el botón previamente diseñado con el método de validación para la captura del Servlet.
* Se crea el script para descargar el SDK de la versión actual la cual es la 2.9 para la utilización con la red social Facebook y se conecta.
* Se crean los métodos de las consultas al API, métodos email, profile y friends.
* Se hacen pruebas funcionales donde se demuestra la autentificación con la red social facebook.

## 2.37 Integración Login con otros esquemas de Login

### 2.37.1 Issue

* #475.

### 2.37.2 Encargado

* Julio Ernesto Rodríguez

### 2.37.3 Conclusiones

* Se consume el servicio del registro Login.