**Reporte Scrum Master Sábado 13 de mayo**

**Iván David Barrantes Barrantes**

**Jair Darío Muñoz Aguilar**

**Poli Fighters**

****

**Tabla de contenido**

[1. Introducción. 6](#_Toc482487518)

[2. Reporte 13 de mayo 7](#_Toc482487519)

[2.1 Reporte SCRUM MASTER (sábado 13 de mayo) 7](#_Toc482487520)

[2.1.1 Issue 7](#_Toc482487521)

[2.1.2 Encargado 7](#_Toc482487522)

[2.1.3 Conclusiones 7](#_Toc482487523)

[2.2 Creación de la librería del juego 7](#_Toc482487524)

[2.2.1 Issue 7](#_Toc482487525)

[2.2.2 Encargado 7](#_Toc482487526)

[2.2.3 Conclusiones 7](#_Toc482487527)

[2.3 Diseño del tutorial 7](#_Toc482487528)

[2.3.1 Issue 7](#_Toc482487529)

[2.3.2 Encargado 7](#_Toc482487530)

[2.3.3 Conclusiones 8](#_Toc482487531)

[2.4 Estandarización de botones 8](#_Toc482487532)

[2.4.1 Issue 8](#_Toc482487533)

[2.4.2 Encargado 8](#_Toc482487534)

[2.4.3 Conclusiones 8](#_Toc482487535)

[2.5 Mostrar el personaje seleccionado 8](#_Toc482487536)

[2.5.1 Issue 8](#_Toc482487537)

[2.5.2 Encargado 8](#_Toc482487538)

[2.5.3 Conclusiones 8](#_Toc482487539)

[2.6 Cookies 8](#_Toc482487540)

[2.6.1 Issue 8](#_Toc482487541)

[2.6.2 Encargado 8](#_Toc482487542)

[2.6.3 Conclusiones 8](#_Toc482487543)

[2.7 Integración Login y juego 9](#_Toc482487544)

[2.7.1 Issue 9](#_Toc482487545)

[2.7.2 Encargados 9](#_Toc482487546)

[2.7.3 Conclusiones 9](#_Toc482487547)

[2.8 Botones de sonido 9](#_Toc482487548)

[2.8.1 Issue 9](#_Toc482487549)

[2.8.2 Encargado 9](#_Toc482487550)

[2.8.3 Conclusiones 9](#_Toc482487551)

[2.9 Implementación pruebas psicotécnicas 9](#_Toc482487552)

[2.9.1 Issue 9](#_Toc482487553)

[2.9.2 Encargados 9](#_Toc482487554)

[2.9.3 Conclusiones 9](#_Toc482487555)

[2.10 Modificación módulo de logros 10](#_Toc482487556)

[2.10.1 Issue 10](#_Toc482487557)

[2.10.2 Encargado 10](#_Toc482487558)

[2.10.3 Conclusiones 10](#_Toc482487559)

[2.10 Modificación perfil del jugador 10](#_Toc482487560)

[2.10.1 Issue 10](#_Toc482487561)

[2.10.2 Encargado 10](#_Toc482487562)

[2.10.3 Conclusiones 10](#_Toc482487563)

[2.11 Definición de servicios 10](#_Toc482487564)

[2.11.1 Issue 10](#_Toc482487565)

[2.11.2 Encargada 10](#_Toc482487566)

[2.11.3 Conclusiones 10](#_Toc482487567)

[2.12 Revisión del juego 10](#_Toc482487568)

[2.12.1 Issue 10](#_Toc482487569)

[2.12.2 Encargadas 11](#_Toc482487570)

[2.12.3 Conclusiones 11](#_Toc482487571)

[2.13 Preparación de reunión con el vice-rector 11](#_Toc482487572)

[2.13.1 Issue 11](#_Toc482487573)

[2.13.2 Encargadas 11](#_Toc482487574)

[2.13.3 Conclusiones 11](#_Toc482487575)

[2.14 Preguntas acciones del juego base de datos 11](#_Toc482487576)

[2.14.1 Issue 11](#_Toc482487577)

[2.14.2 Encargada 11](#_Toc482487578)

[2.14.3 Conclusiones 11](#_Toc482487579)

[2.15 Realizar video explicativo del juego 11](#_Toc482487580)

[2.15.1 Issue 11](#_Toc482487581)

[2.15.2 Encargada 11](#_Toc482487582)

[2.15.3 Conclusiones 11](#_Toc482487583)

[2.16 Documentación del código 12](#_Toc482487584)

[2.16.1 Issue 12](#_Toc482487585)

[2.16.2 Encargado 12](#_Toc482487586)

[2.16.3 Conclusiones 12](#_Toc482487587)

[2.17 Revisar entregas Sprint 12 12](#_Toc482487588)

[2.17.1 Issue 12](#_Toc482487589)

[2.17.2 Encargado 12](#_Toc482487590)

[2.17.3 Conclusiones 12](#_Toc482487591)

[2.18 Virtual Story Mapping 12](#_Toc482487592)

[2.18.1 Issue 12](#_Toc482487593)

[2.18.2 Encargado 12](#_Toc482487594)

[2.18.3 Conclusiones 12](#_Toc482487595)

[2.19 Pagina pacto de honor en wordpress 12](#_Toc482487596)

[2.19.1 Issue 12](#_Toc482487597)

[2.19.2 Encargado 12](#_Toc482487598)

[2.19.3 Conclusiones 12](#_Toc482487599)

[2.20 Reportes Scrum Master sábado 13 de mayo 13](#_Toc482487600)

[2.20.1 Issue 13](#_Toc482487601)

[2.20.2 Encargado 13](#_Toc482487602)

[2.20.3 Conclusiones 13](#_Toc482487603)

[2.21 Imágenes de diálogos e imágenes que están por separado mundo 7-12 13](#_Toc482487604)

[2.21.1 Issue 13](#_Toc482487605)

[2.21.2 Encargado 13](#_Toc482487606)

[2.21.3 Conclusiones 13](#_Toc482487607)

[2.22 Implementación pruebas psicotécnicas 13](#_Toc482487608)

[2.22.1 Issue 13](#_Toc482487609)

[2.22.2 Encargado 13](#_Toc482487610)

[2.22.3 Conclusiones 13](#_Toc482487611)

[2.23 Modificar modulo códigos alfanuméricos 13](#_Toc482487612)

[2.23.1 Issue 13](#_Toc482487613)

[2.23.2 Encargado 14](#_Toc482487614)

[2.23.3 Conclusiones 14](#_Toc482487615)

[2.24 Definición de servicios 14](#_Toc482487616)

[2.24.1 Issue 14](#_Toc482487617)

[2.24.2 Encargado 14](#_Toc482487618)

[2.24.3 Conclusiones 14](#_Toc482487619)

[2.25 Mejorar todo el juego 14](#_Toc482487620)

[2.25.1 Issue 14](#_Toc482487621)

[2.25.2 Encargado 14](#_Toc482487622)

[2.25.3 Conclusiones 14](#_Toc482487623)

[2.26 Mejorar todo el juego 14](#_Toc482487624)

[2.26.1 Issue 14](#_Toc482487625)

[2.26.2 Encargado 14](#_Toc482487626)

[2.26.3 Conclusiones 14](#_Toc482487627)

[2.27 Contenido red social 14](#_Toc482487628)

[2.27.1 Issue 14](#_Toc482487629)

[2.27.2 Encargado 14](#_Toc482487630)

[2.27.3 Conclusiones 15](#_Toc482487631)

[2.28 Integración Login con otros esquemas de Login 15](#_Toc482487632)

[2.28.1 Issue 15](#_Toc482487633)

[2.28.2 Encargado 15](#_Toc482487634)

[2.28.3 Conclusiones 15](#_Toc482487635)

[2.29 Login redes sociales 15](#_Toc482487636)

[2.29.1 Issue 15](#_Toc482487637)

[2.29.2 Encargado 15](#_Toc482487638)

[2.29.3 Conclusiones 15](#_Toc482487639)

# 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 13 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 13 de mayo

## 2.1 Reporte SCRUM MASTER (sábado 13 de mayo)

### 2.1.1 Issue

* #586.

### 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 solicita a Camilo D'achiardi el diseño de una portada para la librería.
* Se subieron los archivos **inicio.html**, **verificacionDeCodigo.html**, **codigoUsado.html**, **desbloqueoPersonaje.html**, **cajaMisteriosa.html** y **batalla.html** de la librería.
* El resto de la librería se subirá en el sprint 14.

## 2.3 Diseño del tutorial

### 2.3.1 Issue

* #524.

### 2.3.2 Encargado

* Camilo D’achiardi

### 2.3.3 Conclusiones

* Se realizó un video-tutorial mostrando como se usa el juego.
* Se sube a YouTube el video <https://youtu.be/oSBAOBYH1Is>.

## 2.4 Estandarización de botones

### 2.4.1 Issue

* #421.

### 2.4.2 Encargado

* Camilo D’achiardi

### 2.4.3 Conclusiones

* Camila le dice a Camilo que hace falta diseñar 5 botones que estarán dentro del perfil del jugador.
* Se diseñaron 5 botones y fueron al repositorio.

## 2.5 Mostrar el personaje seleccionado

### 2.5.1 Issue

* #574.

### 2.5.2 Encargado

* Gabriel Álvarez

### 2.5.3 Conclusiones

* Se modificó **seleccionPersonaje.js**, para que quedara funcional.
* Esta sección ahora muestra que personaje esta seleccionado.

## 2.6 Cookies

### 2.6.1 Issue

* #471.

### 2.6.2 Encargado

* Gabriel Álvarez

### 2.6.3 Conclusiones

* Se implementó un archivo de prueba de la respuesta que da el servicio de login.
* Se guardó el token en una cookie.

## 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 ya que el profesor Diego Oliveros dice que se cree una nueva tarea para Gabriel Álvarez y David Yepes.

## 2.8 Botones de sonido

### 2.8.1 Issue

* #532.

### 2.8.2 Encargado

* Gabriel Álvarez

### 2.8.3 Conclusiones

* Se corrigieron todas las variables y los preloads.
* Los botones de sonido quedaron funcionales.

## 2.9 Implementación pruebas psicotécnicas

### 2.9.1 Issue

* #534.

### 2.9.2 Encargados

* Sebastián Rodríguez
* David Yepes

### 2.9.3 Conclusiones

* Hubo una reunión con Jeimy Sosa con el motivo de explicación de cómo implementar las pruebas psicotécnicas en el juego.
* Hubo una reunión con David Yepes con el motivo de iniciar con la implementación.
* En el proceso de implementación surgió que algunas acciones del juego planteadas inicialmente se descartaron durante el proceso de desarrollo.
* Aún falta pedir JSON's de las pruebas psicotécnicas (Subtarea para David Yepes).
* Aún terminar de implementar las pruebas psicotécnicas en el juego (Subtarea para Sebastián Rodríguez).

## 2.10 Modificación módulo de logros

### 2.10.1 Issue

* #521.

### 2.10.2 Encargado

* Juan Guillermo Celemín

### 2.10.3 Conclusiones

* Se creó un JSON de ejemplo para hacer pruebas.
* Se integró el JSON con el módulo de logros.

## 2.10 Modificación perfil del jugador

### 2.10.1 Issue

* #522.

### 2.10.2 Encargado

* Juan Carlos Quintana

### 2.10.3 Conclusiones

* Hay un problema con la rama de Juan Carlos.
* Se creó el JSON que se consumirá, pero aún no se ha logrado implementar.
* Se crea un JSON para hacer pruebas.

## 2.11 Definición de servicios

### 2.11.1 Issue

* #541.

### 2.11.2 Encargada

* Camila Gutiérrez

### 2.11.3 Conclusiones

* Se terminó con la definición de servicios el día miércoles 10 de mayo.

## 2.12 Revisión del juego

### 2.12.1 Issue

* #538.

### 2.12.2 Encargadas

* Camila Gutiérrez
* Jeimy Sosa

### 2.12.3 Conclusiones

* Se revisó entregas ya avances de tareas de todos los integrantes de Frontend.

## 2.13 Preparación de reunión con el vice-rector

### 2.13.1 Issue

* #535.

### 2.13.2 Encargadas

* Camila Gutiérrez
* Jeimy Sosa

### 2.13.3 Conclusiones

* Se habló con Diego Oliveros y con Julián Olarte con el motivo de solicitar las pautas para la reunión.
* Ellos dicen que la reunión debe aplazarse hasta el sprint 16.

## 2.14 Preguntas acciones del juego base de datos

### 2.14.1 Issue

* #550.

### 2.14.2 Encargada

* Jeimy Sosa

### 2.14.3 Conclusiones

* Se habló con Juan Camilo con el motive de aclarar dudas sobre servicios de las pruebas psicotécnicas.

## 2.15 Realizar video explicativo del juego

### 2.15.1 Issue

* #537.

### 2.15.2 Encargada

* Jeimy Sosa

### 2.15.3 Conclusiones

* Se realizó un video de todos los integrantes del proyecto.

## 2.16 Documentación del código

### 2.16.1 Issue

* #539.

### 2.16.2 Encargado

* Jaime Bernal

### 2.16.3 Conclusiones

* Se revisa el documento realizado por Darío Muñoz.
* Se empiezan hacer las modificaciones según los nuevos cambios en el código.

## 2.17 Revisar entregas Sprint 12

### 2.17.1 Issue

* #519.

### 2.17.2 Encargado

* Jaime Bernal

### 2.17.3 Conclusiones

* Se cerró la Issue pues la tarea se completó.

## 2.18 Virtual Story Mapping

### 2.18.1 Issue

* Sin Issue.

### 2.18.2 Encargado

* Jaime Bernal

### 2.18.3 Conclusiones

* Se actualizaron los entregables.

## 2.19 Pagina pacto de honor en wordpress

### 2.19.1 Issue

* Sin Issue.

### 2.19.2 Encargado

* Jaime Bernal

### 2.19.3 Conclusiones

* Se está realizando la importación de todas las imágenes de los Sprint.

## 2.20 Reportes Scrum Master sábado 13 de mayo

### 2.20.1 Issue

* #587.

### 2.20.2 Encargado

* Iván Barrantes

### 2.20.3 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.

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

### 2.21.1 Issue

* #552.

### 2.21.2 Encargado

* Iván Barrantes

### 2.21.3 Conclusiones

* Se realizan modificaciones a las imágenes que se recibieron, se cambia el tamaño, se hace Photoshop ara retirar los textos y finalmente se crea el archivo en JavaScript para cargar las nuevas imágenes y unirlas con los textos que pueden ser modificados.

## 2.22 Implementación pruebas psicotécnicas

### 2.22.1 Issue

* #534.

### 2.22.2 Encargado

* David Yepes.

### 2.22.3 Conclusiones

* Se tuvo a reunión con Sebastián Rodríguez.
* Se identificaron algunas cosas que se tienen que modificar en los servicios.

## 2.23 Modificar modulo códigos alfanuméricos

### 2.23.1 Issue

* #527.

### 2.23.2 Encargado

* Cristian Garzón

### 2.23.3 Conclusiones

* Se tienen problemas a la hora de unir códigos alfanuméricos y JSON.

## 2.24 Definición de servicios

### 2.24.1 Issue

* #541.

### 2.24.2 Encargado

* Nicolás Martínez

### 2.24.3 Conclusiones

* No asiste a clase.

## 2.25 Mejorar todo el juego

### 2.25.1 Issue

* #523.

### 2.25.2 Encargado

* Nicolás Martínez

### 2.25.3 Conclusiones

* No asiste a clase.

## 2.26 Mejorar todo el juego

### 2.26.1 Issue

* #483.

### 2.26.2 Encargado

* Nicolás Martínez

### 2.26.3 Conclusiones

* No asiste a clase.

## 2.27 Contenido red social

### 2.27.1 Issue

* #544.

### 2.27.2 Encargado

* Julio Ernesto Rodríguez

### 2.27.3 Conclusiones

* Se completó la tarea y por ende se cierra en GitHub.

## 2.28 Integración Login con otros esquemas de Login

### 2.28.1 Issue

* #475.

### 2.28.2 Encargado

* Julio Ernesto Rodríguez

### 2.28.3 Conclusiones

* Se hace el canal el canal de socket de comunicación.
* Se hace la prueba del consumo del servicio.

## 2.29 Login redes sociales

### 2.29.1 Issue

* #474.

### 2.29.2 Encargado

* Julio Ernesto Rodríguez

### 2.29.3 Conclusiones

* Se investiga cómo se hace la integración con Microsoft.
* Se hace un diagrama para explicar la autentificación con facebook.