**Reporte Scrum Master Miércoles 17 de mayo**

**Jair Darío Muñoz Aguilar**

**Poli Fighters**

****

**Tabla de contenido**

[1. Introducción. 5](#_Toc482818800)

[2. Reporte 17 de mayo 6](#_Toc482818801)

[2.1 Reporte SCRUM MASTER (miércoles 17 de mayo) 6](#_Toc482818802)

[2.1.1 Issues 6](#_Toc482818803)

[2.1.2 Encargado 6](#_Toc482818804)

[2.1.3 Conclusiones 6](#_Toc482818805)

[2.2 Creación de la librería del juego 6](#_Toc482818806)

[2.2.1 Issue 6](#_Toc482818807)

[2.2.2 Encargado 6](#_Toc482818808)

[2.2.3 Conclusiones 6](#_Toc482818809)

[2.3 Documentación del código 6](#_Toc482818810)

[2.3.1 Issue 6](#_Toc482818811)

[2.3.2 Encargado 7](#_Toc482818812)

[2.3.3 Conclusiones 7](#_Toc482818813)

[2.4 Investigación de saltos de personajes en batalla 7](#_Toc482818814)

[2.4.1 Issue 7](#_Toc482818815)

[2.4.2 Encargado 7](#_Toc482818816)

[2.4.3 Conclusiones 7](#_Toc482818817)

[2.5 PITCH/Diapositivas 7](#_Toc482818818)

[2.5.1 Issue 7](#_Toc482818819)

[2.5.2 Encargadas 7](#_Toc482818820)

[2.5.3 Conclusiones 7](#_Toc482818821)

[2.6 Hacer cambios en relación de acciones y preguntas a implementar en el juego 7](#_Toc482818822)

[2.6.1 Issue 7](#_Toc482818823)

[2.6.2 Encargada 7](#_Toc482818824)

[2.6.3 Conclusiones 7](#_Toc482818825)

[2.7 Manual de desarrollador 8](#_Toc482818826)

[2.7.1 Issue 8](#_Toc482818827)

[2.7.2 Encargado 8](#_Toc482818828)

[2.7.3 Conclusiones 8](#_Toc482818829)

[2.8 Navegabilidad del juego 8](#_Toc482818830)

[2.8.1 Issue 8](#_Toc482818831)

[2.8.2 Encargado 8](#_Toc482818832)

[2.8.3 Conclusiones 8](#_Toc482818833)

[2.9 Pantalla de personajes desbloqueados y jefes derrotados 8](#_Toc482818834)

[2.9.1 Issue 8](#_Toc482818835)

[2.9.2 Encargados 8](#_Toc482818836)

[2.9.3 Conclusiones 8](#_Toc482818837)

[2.10 Modificación perfil del jugador 9](#_Toc482818838)

[2.10.1 Issue 9](#_Toc482818839)

[2.10.2 Encargado 9](#_Toc482818840)

[2.10.3 Conclusiones 9](#_Toc482818841)

[2.10 Modificar módulo códigos alfanuméricos 9](#_Toc482818842)

[2.10.1 Issue 9](#_Toc482818843)

[2.10.2 Encargado 9](#_Toc482818844)

[2.10.3 Conclusiones 9](#_Toc482818845)

[2.11 Revisar entregas Sprint 13 9](#_Toc482818846)

[2.11.1 Issue 9](#_Toc482818847)

[2.11.2 Encargada 9](#_Toc482818848)

[2.11.3 Conclusiones 9](#_Toc482818849)

[2.12 Caricaturizar escenarios 9](#_Toc482818850)

[2.12.1 Issue 9](#_Toc482818851)

[2.12.2 Encargadas 9](#_Toc482818852)

[2.12.3 Conclusiones 9](#_Toc482818853)

[2.13 Revisión entregas Sprint 13 10](#_Toc482818854)

[2.13.1 Issue 10](#_Toc482818855)

[2.13.2 Encargado 10](#_Toc482818856)

[2.13.3 Conclusiones 10](#_Toc482818857)

[2.14 Instrucciones nivel 1 10](#_Toc482818858)

[2.14.1 Issue 10](#_Toc482818859)

[2.14.2 Encargado 10](#_Toc482818860)

[2.14.3 Conclusiones 10](#_Toc482818861)

[2.15 Re-estructuración del Login 10](#_Toc482818862)

[2.15.1 Issue 10](#_Toc482818863)

[2.15.2 Encargados 10](#_Toc482818864)

[2.15.3 Conclusiones 10](#_Toc482818865)

[2.16 Implementación pruebas psicotécnicas 10](#_Toc482818866)

[2.16.1 Issue 10](#_Toc482818867)

[2.16.2 Encargados 11](#_Toc482818868)

[2.16.3 Conclusiones 11](#_Toc482818869)

[2.17 Prueba módulo de compra 11](#_Toc482818870)

[2.17.1 Issue 11](#_Toc482818871)

[2.17.2 Encargado 11](#_Toc482818872)

[2.17.3 Conclusiones 11](#_Toc482818873)

[2.18 Realización de reporte consolidado de análisis de reportes entregados por todos 11](#_Toc482818874)

[2.18.1 Issue 11](#_Toc482818875)

[2.18.2 Encargado 11](#_Toc482818876)

[2.18.3 Conclusiones 11](#_Toc482818877)

[2.19 Documentación del código 11](#_Toc482818878)

[2.19.1 Issue 11](#_Toc482818879)

[2.19.2 Encargado 11](#_Toc482818880)

[2.19.3 Conclusiones 12](#_Toc482818881)

[2.20 Virtual Story Map 12](#_Toc482818882)

[2.20.1 Issue 12](#_Toc482818883)

[2.20.2 Encargado 12](#_Toc482818884)

[2.20.3 Conclusiones 12](#_Toc482818885)

[2.21 Mejorar todo el juego 12](#_Toc482818886)

[2.21.1 Issue 12](#_Toc482818887)

[2.21.2 Encargado 12](#_Toc482818888)

[2.21.3 Conclusiones 12](#_Toc482818889)

# Introducción.

En el siguiente documento se encuentran consignados los reportes realizados por el Scrum Master (Darío Muñoz Aguilar) de los integrantes del grupo 1 (Frontend) del día miércoles 17 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 17 de mayo

## 2.1 Reporte SCRUM MASTER (miércoles 17 de mayo)

### 2.1.1 Issues

* #588 y #589.

### 2.1.2 Encargado

* Darío Muñoz

### 2.1.3 Conclusiones

* Se revisaron y reportaron avances en las tareas de 11 integrantes del grupo de Frontend.
* Se subieron reportes a la Issue.

## 2.2 Creación de la librería del juego

### 2.2.1 Issue

* #595.

### 2.2.2 Encargado

* Darío Muñoz

### 2.2.3 Conclusiones

* Se modificó contenido de \*\*inicio.html\*\*.
* Se modificó contenido de \*\*verificacionDeCodigo.html\*\*.
* Se modificó contenido de \*\*codigoUsado.html\*\*.
* Se modificó contenido de \*\*desbloqueoPersonaje.html\*\*.
* Se modificó contenido de \*\*batalla.html\*\*.
* Se agregó contenido al archivo llamado \*\*boot.html\*\*.
* Se agregó contenido al archivo llamado \*\*cajaMisteriosa.html\*\*.
* Se agregó contenido al archivo llamado \*\*compraPersonajes.html\*\*.
* Se agregó contenido al archivo llamado \*\*cookies.html\*\*.
* Se agregó contenido al archivo llamado \*\*creditos.html\*\*.
* Se agregó contenido al archivo llamado \*\*fin.html\*\*.
* Se agregó contenido al archivo llamado \*\*game.html\*\*.
* Se agregó contenido al archivo llamado \*\*historieta.html\*\*.
* Se agregó contenido al archivo llamado \*\*inivitarAmigos.html\*\*.
* Se agregó contenido al archivo llamado \*\*boot.html\*\*.
* Se agregó contenido al archivo llamado \*\*logros.html\*\*.

## 2.3 Documentación del código

### 2.3.1 Issue

* #591.

### 2.3.2 Encargado

* Camilo D’achiardi

### 2.3.3 Conclusiones

* Se modifica la estructura del documento que se venía manejando.
* Aún no se ha agregado ni modificado ninguna explicación de código.

## 2.4 Investigación de saltos de personajes en batalla

### 2.4.1 Issue

* #593.

### 2.4.2 Encargado

* Camilo D’achiardi

### 2.4.3 Conclusiones

* Se investigó sobre los saltos en phaser.
* Se subió explicación a la Issue.

## 2.5 PITCH/Diapositivas

### 2.5.1 Issue

* #598.

### 2.5.2 Encargadas

* Camila Gutiérrez
* Jeimy Sosa

### 2.5.3 Conclusiones

* Se realizó el Pitch y diapositivas.
* El día 17 de mayo se realizará reunión con Diego Oliveros y Julián Olarte con el motivo de revisar el pitch.

## 2.6 Hacer cambios en relación de acciones y preguntas a implementar en el juego

### 2.6.1 Issue

* #605.

### 2.6.2 Encargada

* Jeimy Sosa

### 2.6.3 Conclusiones

* Se realizó un avance en la tabla de acciones y preguntas del juego.

## 2.7 Manual de desarrollador

### 2.7.1 Issue

* #594.

### 2.7.2 Encargado

* Gabriel Álvarez

### 2.7.3 Conclusiones

* Se realizó la estructura del manual de desarrollador con html y css.
* Se realizó la introducción.
* Se agregó la portada del manual.
* Se incluyó el menú de navegación con sus ítems.
* Se agregó contenido a la sección **programacion.html**.

## 2.8 Navegabilidad del juego

### 2.8.1 Issue

* #600.

### 2.8.2 Encargado

* Gabriel Álvarez

### 2.8.3 Conclusiones

* Se realizó la sección **seleccionAvatar.js** funcional.
* Se puso indicador de posición de scroll en **seleccionAvatar.js**.
* Se puso indicador de posición de scroll en **compraPersonajes.js**.
* Se puso indicador de posición de scroll en **cajaMisteriosa.js**.
* Se puso indicador de posición de scroll en **logros.js**.

## 2.9 Pantalla de personajes desbloqueados y jefes derrotados

### 2.9.1 Issue

* #590.

### 2.9.2 Encargados

* Juan Carlos Quintana
* Juan Guillermo Celemín

### 2.9.3 Conclusiones

* Se diseñó módulo de jefes derrotados
* Se implementó la sección de jefes derrotados.
* Aún hace falta implementar los personajes desbloqueados.
* No se encontraron los json de los personajes desbloqueado y jefes derrotados.

## 2.10 Modificación perfil del jugador

### 2.10.1 Issue

* #522.

### 2.10.2 Encargado

* Juan Carlos Quintana

### 2.10.3 Conclusiones

* Ya está el JSON creado.
* No se ha podido integrar este JSON para que consuma los servicios.

## 2.10 Modificar módulo códigos alfanuméricos

### 2.10.1 Issue

* #527.

### 2.10.2 Encargado

* Cristian Garzón

### 2.10.3 Conclusiones

* Aún no hay avances en esta tarea.

## 2.11 Revisar entregas Sprint 13

### 2.11.1 Issue

* #603.

### 2.11.2 Encargada

* Cristian Garzón

### 2.11.3 Conclusiones

* Se revisaron 12 entregas.
* Se realizó el documento de conclusiones de estas 12 entregas.
* Aún faltan 6 entregas.

## 2.12 Caricaturizar escenarios

### 2.12.1 Issue

* #609.

### 2.12.2 Encargadas

* Cristian Garzón

### 2.12.3 Conclusiones

* Se caricaturizaron 7 escenarios.
* Se subieron al repositorio.
* Aún hacen falta 6 escenarios.

## 2.13 Revisión entregas Sprint 13

### 2.13.1 Issue

* #596.

### 2.13.2 Encargado

* Iván Barrantes

### 2.13.3 Conclusiones

* Aún no hay avances en esta tarea.

## 2.14 Instrucciones nivel 1

### 2.14.1 Issue

* #597.

### 2.14.2 Encargado

* Iván Barrantes

### 2.14.3 Conclusiones

* Se realizaron los mockups para versión web y móvil.
* Aún no se ha implementado esto en el juego.

## 2.15 Re-estructuración del Login

### 2.15.1 Issue

* #601.

### 2.15.2 Encargados

* Iván Barrantes
* David Yepes

### 2.15.3 Conclusiones

* Se organizaron algunos archivos que se tenían del Login anterior para lograr su funcionamiento (Subtarea realizada por Iván Barrantes).
* Se enviaron estos archivos a David Yepes (Subtarea realizada por Iván Barrantes).
* Se revisó como consumir el servicio (Subtarea realizada por David Yepes).

## 2.16 Implementación pruebas psicotécnicas

### 2.16.1 Issue

* #534.

### 2.16.2 Encargados

* David Yepes
* Sebastián Rodríguez

### 2.16.3 Conclusiones

* No hay avances en esta tarea por parte de David Yepes.
* Debido a que se creó un nuevo documento de acciones a evaluar en el juego, la implementación también cambia.
* Se implementa en la sección de **logros.js** algunas pruebas psicotécnicas dentro de las funciones.
* Aún falta volver a iniciar con las implementaciones.

## 2.17 Prueba módulo de compra

### 2.17.1 Issue

* #577.

### 2.17.2 Encargado

* David Yepes

### 2.17.3 Conclusiones

* Se revisó el código y se probó que funcionara localmente.

## 2.18 Realización de reporte consolidado de análisis de reportes entregados por todos

### 2.18.1 Issue

* Sin Issue.

### 2.18.2 Encargado

* Jaime Bernal

### 2.18.3 Conclusiones

* Se realizó reporte consolidado de análisis de reportes del día 9 de mayo.
* Se realizó reporte consolidado de análisis de reportes del día 12 de mayo.

## 2.19 Documentación del código

### 2.19.1 Issue

* #539.

### 2.19.2 Encargado

* Jaime Bernal

### 2.19.3 Conclusiones

* Se agregó líneas de explicación al documento formal de código del archivo **indexGame.html**.

## 2.20 Virtual Story Map

### 2.20.1 Issue

* Sin Issue.

### 2.20.2 Encargado

* Jaime Bernal

### 2.20.3 Conclusiones

* Se actualizó con las tareas de la semana.

## 2.21 Mejorar todo el juego

### 2.21.1 Issue

* #523.

### 2.21.2 Encargado

* Iván Barrantes

### 2.21.3 Conclusiones

* Se encapsularon las variables del módulo \*\*cajaMisteriosa.js\*\*.
* Se encapsularon las variables del módulo \*\*compra.js\*\*.
* Se encapsularon las variables del módulo \*\*creditos.js\*\*.
* Se encapsularon las variables del módulo \*\*logros.js\*\*.
* Se encapsularon las variables del módulo \*\*boot.js\*\*.
* Se encapsularon las variables del módulo \*\*seleccionPersonajes.js\*\*.
* Se encapsularon las variables del módulo \*\*perfilJugador.js\*\*.
* Se arreglaron los conflictos que había con los escudos.
* Se implementó la función de salto.
* Se modificaron las funciones del campo de batalla para que funcionara cuando los personajes intercambiaran posiciones.
* Se modificaron los eventos de las teclas para que funcionaran cuando se presionara solo una vez.
* Falta modificar los eventos de los eventos de la versión móvil, pero no se realizará debido a que Nicolás fue cambiado al grupo de Backend.
* Falta cambiar las funciones en la versión móvil para que funcione el salto.