**Reporte Scrum Master Miércoles 17 de mayo**

**Jair Darío Muñoz Aguilar**

**Poli Fighters**

****

**Tabla de contenido**

[1. Introducción. 3](#_Toc482829325)

[2. Reporte 17 de mayo 4](#_Toc482829326)

[2.1 Darío Muñoz 4](#_Toc482829327)

[2.1.1 Issues 4](#_Toc482829328)

[2.1.2 Conclusiones 4](#_Toc482829329)

[2.2 Jeimy Sosa 4](#_Toc482829330)

[2.2.1 Issues 4](#_Toc482829331)

[2.2.2 Conclusiones 5](#_Toc482829332)

[2.3 Camila Gutiérrez 5](#_Toc482829333)

[2.3.1 Issues 5](#_Toc482829334)

[2.3.2 Conclusiones 5](#_Toc482829335)

[2.4 Cristian Garzón 5](#_Toc482829336)

[2.4.1 Issues 5](#_Toc482829337)

[2.4.2 Conclusiones 5](#_Toc482829338)

[2.5 Iván Barrantes 5](#_Toc482829339)

[2.5.1 Issues 5](#_Toc482829340)

[2.5.2 Conclusiones 5](#_Toc482829341)

[2.6 David Yepes 5](#_Toc482829342)

[2.6.1 Issues 5](#_Toc482829343)

[2.6.2 Conclusiones 6](#_Toc482829344)

[2.7 Nicolás Martínez 6](#_Toc482829345)

[2.7.1 Issues 6](#_Toc482829346)

[2.7.2 Conclusiones 6](#_Toc482829347)

[2.8 Gabriel Álvarez 6](#_Toc482829348)

[2.8.1 Issues 6](#_Toc482829349)

[2.8.2 Conclusiones 6](#_Toc482829350)

[2.9 Juan Carlos Quintana 6](#_Toc482829351)

[2.9.1 Issues 6](#_Toc482829352)

[2.9.2 Conclusiones 6](#_Toc482829353)

[2.10 Juan Guillermo Celemín 6](#_Toc482829354)

[2.10.1 Issues 6](#_Toc482829355)

[2.10.2 Conclusiones 6](#_Toc482829356)

[2.11 Sebastián Rodríguez 7](#_Toc482829357)

[2.11.1 Issues 7](#_Toc482829358)

[2.11.2 Conclusiones 7](#_Toc482829359)

[2.12 Jaime Bernal 7](#_Toc482829360)

[2.12.1 Issues 7](#_Toc482829361)

[2.12.2 Conclusiones 7](#_Toc482829362)

# 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.

# 2. Reporte 17 de mayo

## 2.1 Darío Muñoz

### 2.1.1 Issues

* #588 - Reporte Scrum Master (miércoles 17 de mayo).
* #589 - Reporte Scrum Master (miércoles 17 de mayo).
* #595 - Continuar primera versión de la librería del código.
* #623 - Documento Scrum Master por persona.

### 2.1.2 Conclusiones

* Darío toma reportes de avances de los integrantes de Frontend en sus tareas del día 17 de mayo.
* Darío consolida los reportes de Scrum Master del día 17 de mayo en un documento formal y los ordena por tarea.
* Darío consolida los reportes de Scrum Master del día 17 de mayo en un documento formal y los ordena por persona.
* Darío realiza 17 archivos de la librería y los sube a GitHub.

## 2.2 Jeimy Sosa

### 2.2.1 Issues

* #605 - Hacer cambios en relación de acciones y preguntas a implementar en el juego.
* #598 – PITCH/Diapositivas.

### 2.2.2 Conclusiones

* Jeimy realizó un avance en la tabla de acciones y preguntas del juego.
* Jeimy realizó el Pitch y diapositivas.

## 2.3 Camila Gutiérrez

### 2.3.1 Issues

* #598 – PITCH/Diapositivas.

### 2.3.2 Conclusiones

* Camila realizó el Pitch y diapositivas.

## 2.4 Cristian Garzón

### 2.4.1 Issues

* #609 – Caricaturizar escenarios.
* #603 – Revisar entregas Sprint 13.
* #527 – Modificar módulo códigos alfanuméricos.

### 2.4.2 Conclusiones

* Cristian revisó 12 entregas.
* Cristian caricaturizó 7 escenarios y los subió al repositorio.

## 2.5 Iván Barrantes

### 2.5.1 Issues

* #601 – Re-estructuración del Login.
* #597 – Instrucciones nivel 1.
* #596 – Revisión entregas Sprint 13.

### 2.5.2 Conclusiones

* Iván realizó los mockups para versión web y móvil de las instrucciones.
* Iván organizó algunos archivos que se tenían del Login anterior para lograr su funcionamiento

## 2.6 David Yepes

### 2.6.1 Issues

* #601 – Re-estructuración del Login.
* #577 – Prueba módulo de compra.
* #534 – Implementación pruebas psicotécnicas.

### 2.6.2 Conclusiones

* David revisó el código de compra de personajes y se probó que funcionara localmente.
* David revisó como consumir el servicio para el Login.

## 2.7 Nicolás Martínez

### 2.7.1 Issues

* #523 – Mejorar todo el juego.

### 2.7.2 Conclusiones

* Nicolás encapsulo variables.
* Nicolás arreglo problemas que había con los escudos.
* Nicolás implementó la función salto.

## 2.8 Gabriel Álvarez

### 2.8.1 Issues

* #600 – Navegabilidad del juego.
* #594 – Manual del desarrollador.

### 2.8.2 Conclusiones

* Gabriel creo la estructura del manual del desarrollador con html y css.
* Gabriel implementó el indicador en el scroll del juego.

## 2.9 Juan Carlos Quintana

### 2.9.1 Issues

* #522 – Modificación perfil del jugador.
* #590 – Pantalla de personajes desbloqueados y jefes derrotados.

### 2.9.2 Conclusiones

* Juan Carlos implementó la sección de jefes derrotados.

## 2.10 Juan Guillermo Celemín

### 2.10.1 Issues

* #590 – Pantalla de personajes desbloqueados y jefes derrotados.

### 2.10.2 Conclusiones

* Juan Guillermo implementó la sección de jefes derrotados.

## 2.11 Sebastián Rodríguez

### 2.11.1 Issues

* #534 – Implementación pruebas psicotécnicas.

### 2.11.2 Conclusiones

* Sebastián implementa algunas cosas de las pruebas psicotécnicas en el archivo **logros**.

## 2.12 Jaime Bernal

### 2.12.1 Issues

* #539 – Documentación del código.

### 2.12.2 Conclusiones

* Jaime realiza el reporte consolidado de análisis de reportes entregados por todos.
* Jaime agrega líneas de explicación del archivo **indexGame.html** al documento de explicación de código fuente.