**Reportes SCRUM MASTER**

**Iván David Barrantes Barrantes**

**Jair Darío Muñoz Aguilar**

**Poli Fighters**

****

**Tabla de contenido**

[1. Introducción. 19](#_Toc477993575)

[2. Reporte 18 de febrero. 20](#_Toc477993576)

[2.1 Realizar sprites de cada uno de los personajes. 20](#_Toc477993577)

[2.1.1 Encargados. 20](#_Toc477993578)

[2.1.2 Issue. 20](#_Toc477993579)

[2.2 Recopilar subidas a GitHub y consolidar la documentación. 20](#_Toc477993580)

[2.2.1 Encargado. 20](#_Toc477993581)

[2.2.2 Issue. 20](#_Toc477993582)

[2.3 Creación de Recompensas. 21](#_Toc477993583)

[2.3.1 Encargado. 21](#_Toc477993584)

[2.3.2 Issue. 21](#_Toc477993585)

[2.4 Historieta introductoria con la historia. 21](#_Toc477993586)

[2.4.1 Encargado. 21](#_Toc477993587)

[2.4.2 Issue. 21](#_Toc477993588)

[2.5 Sección del avatar, mockups, mini-personajes de diferentes colores (4 por nivel). 21](#_Toc477993589)

[2.5.1 Encargado. 21](#_Toc477993590)

[2.5.2 Issue. 21](#_Toc477993591)

[2.6 Terminar y complementar los escenarios. 21](#_Toc477993592)

[2.6.1 Encargados. 21](#_Toc477993593)

[2.6.2 Issue. 21](#_Toc477993594)

[2.7 Pantallas de ranking (componentes y mockups) y creación de escudos. 21](#_Toc477993595)

[2.7.1 Encargado. 21](#_Toc477993596)

[2.7.2 Issue. 21](#_Toc477993597)

[2.8 Creación de logros, descripción y logos. 21](#_Toc477993598)

[2.8.1 Encargado. 21](#_Toc477993599)

[2.8.2 Issue. 22](#_Toc477993600)

[2.9 Estructura del código fuente, diseño arquitectónico y modulación. 22](#_Toc477993601)

[2.9.1 Encargados. 22](#_Toc477993602)

[2.9.2 Issue. 22](#_Toc477993603)

[2.10 Diálogos pre-batalla, mockups, componentes campo de batalla y mockup campo de batalla. 22](#_Toc477993604)

[2.10.1 Encargadas. 22](#_Toc477993605)

[2.10.2 Issue. 22](#_Toc477993606)

[2.11 Limitaciones del juego (puntos de vida, puntos de experiencia, impacto y consecuencias de los poderes). 22](#_Toc477993607)

[2.11.1 Encargado. 22](#_Toc477993608)

[2.11.2 Issue. 22](#_Toc477993609)

[3. Reporte 22 de febrero. 22](#_Toc477993610)

[3.1 Realizar sprites de cada uno de los personajes. 22](#_Toc477993611)

[3.1.1 Encargados. 22](#_Toc477993612)

[3.1.2 Conclusiones. 23](#_Toc477993613)

[3.2 Recopilar lo subido a GitHub y consolidar la documentación. 23](#_Toc477993614)

[3.2.1 Encargado. 23](#_Toc477993615)

[3.2.2 Conclusiones. 23](#_Toc477993616)

[3.3 Creación de Recompensas. 23](#_Toc477993617)

[3.3.1 Encargado. 23](#_Toc477993618)

[3.3.2 Conclusiones. 23](#_Toc477993619)

[3.4 Historieta introductoria con la historia. 23](#_Toc477993620)

[3.4.1 Encargado. 23](#_Toc477993621)

[3.4.2 Conclusiones. 24](#_Toc477993622)

[3.5 Sección del avatar, mockups, mini-personajes de diferentes colores (4 por nivel). 24](#_Toc477993623)

[3.5.1 Encargado. 24](#_Toc477993624)

[3.5.2 Conclusiones. 24](#_Toc477993625)

[3.6 Terminar y complementar los escenarios. 24](#_Toc477993626)

[3.6.1 Encargados. 24](#_Toc477993627)

[3.6.2 Conclusiones. 24](#_Toc477993628)

[3.7 Creación de logros, descripción y logos. 24](#_Toc477993629)

[3.7.1 Encargado. 24](#_Toc477993630)

[3.7.2 Conclusiones. 24](#_Toc477993631)

[3.8 Estructura del código fuente, diseño arquitectónico y modulación. 25](#_Toc477993632)

[3.8.1 Encargados. 25](#_Toc477993633)

[3.8.2 Conclusiones. 25](#_Toc477993634)

[3.9 Diálogos pre-batalla, mockups, componentes campo de batalla y mockup campo de batalla. 25](#_Toc477993635)

[3.9.1 Encargadas. 25](#_Toc477993636)

[3.9.2 Conclusiones. 25](#_Toc477993637)

[3.10 Limitaciones del juego (puntos de vida, puntos de experiencia, impacto y consecuencias de los poderes). 25](#_Toc477993638)

[3.10.1 Encargado. 25](#_Toc477993639)

[3.10.2 Conclusiones. 25](#_Toc477993640)

[4. Reporte 25 de febrero. 26](#_Toc477993641)

[4.1 Cambiar mockups de navegación de acuerdo al tipo de letra y color de la misma. 26](#_Toc477993642)

[4.1.1 Encargado. 26](#_Toc477993643)

[4.1.2 Issue. 26](#_Toc477993644)

[4.2 Mockup final de combate web y celular con joystick y botones. 26](#_Toc477993645)

[4.2.1 Encargado. 26](#_Toc477993646)

[4.2.2 Issue. 26](#_Toc477993647)

[4.3 Desarrollar algoritmo de batalla (Batalla final y los 4 subniveles) (3 casos). 26](#_Toc477993648)

[4.3.1 Encargados. 26](#_Toc477993649)

[4.3.2 Issue. 26](#_Toc477993650)

[4.4 Desarrollar algoritmo de navegación mapa, entrada a nivel, historieta, escoger personaje, historia de cada nivel. 26](#_Toc477993651)

[4.4.1 Encargados. 26](#_Toc477993652)

[4.4.2 Issue. 27](#_Toc477993653)

[4.5 Arreglar escenarios de las 4 facultades: 27](#_Toc477993654)

[4.5.1 Encargado. 27](#_Toc477993655)

[4.5.2 Issue. 27](#_Toc477993656)

[4.6 Revisar e implementar logros. 27](#_Toc477993657)

[4.6.1 Encargada. 27](#_Toc477993658)

[4.6.2 Issue. 27](#_Toc477993659)

[4.7 Recopilar y consolidar información. 27](#_Toc477993660)

[4.7.1 Encargados. 27](#_Toc477993661)

[4.7.2 Issue. 27](#_Toc477993662)

[4.8 Terminar sección del avatar y mini personaje. 27](#_Toc477993663)

[4.8.1 Encargado. 27](#_Toc477993664)

[4.8.2 Issue. 27](#_Toc477993665)

[4.9 Crear mockups batallas mundos 1 y 2. 27](#_Toc477993666)

[4.9.1 Encargado. 27](#_Toc477993667)

[4.9.2 Issue. 27](#_Toc477993668)

[4.10 Modificar Sprites personajes. 27](#_Toc477993669)

[4.10.1 Encargado. 27](#_Toc477993670)

[4.10.2 Issue. 28](#_Toc477993671)

[5. Reporte 1 de marzo. 28](#_Toc477993672)

[5.1 Camila Andrea Gutiérrez. 28](#_Toc477993673)

[5.1.1 Trabajado en casa. 28](#_Toc477993674)

[5.1.2 Trabajado en clase. 28](#_Toc477993675)

[5.2 Camilo Arturo D’Achiardi: 28](#_Toc477993676)

[5.2.1 Trabajado en casa. 28](#_Toc477993677)

[5.2.2 Trabajado en clase. 28](#_Toc477993678)

[5.3 Cristian Leonardo Garzón. 28](#_Toc477993679)

[5.3.1 Trabajado en casa. 28](#_Toc477993680)

[5.3.2 Trabajado en clase. 29](#_Toc477993681)

[5.4 David Yepes Buitrago. 29](#_Toc477993682)

[5.4.1 Trabajado en casa. 29](#_Toc477993683)

[5.4.2 Trabajado en clase. 29](#_Toc477993684)

[5.5 Gabriel Santiago Álvarez. 29](#_Toc477993685)

[5.5.1 Trabajado en casa. 29](#_Toc477993686)

[5.5.2 Trabajado en clase. 29](#_Toc477993687)

[5.6 Iván David Barrantes. 30](#_Toc477993688)

[5.6.1 Trabajado en casa. 30](#_Toc477993689)

[5.6.2 Trabajado en clase. 30](#_Toc477993690)

[5.7 Jaime Bernal. 30](#_Toc477993691)

[5.7.1 Trabajado en casa. 30](#_Toc477993692)

[5.7.2 Trabajado en clase. 30](#_Toc477993693)

[5.8 Jeimy Roció Sosa. 30](#_Toc477993694)

[5.8.1 Trabajado en casa. 30](#_Toc477993695)

[5.8.2 Trabajado en clase. 30](#_Toc477993696)

[5.9 Juan Carlos Quintana. 31](#_Toc477993697)

[5.9.1 Trabajado en casa. 31](#_Toc477993698)

[5.9.2 Trabajado en clase. 31](#_Toc477993699)

[5.10 Julio Ernesto Rodríguez. 31](#_Toc477993700)

[5.10.1 Trabajado en casa. 31](#_Toc477993701)

[5.10.2 Trabajado en clase. 31](#_Toc477993702)

[5.11 Nicolás Martínez. 31](#_Toc477993703)

[5.11.1 Trabajado en casa. 31](#_Toc477993704)

[5.11.2 Trabajado en clase. 31](#_Toc477993705)

[5.12 Ricardo Andrés Zambrano. 32](#_Toc477993706)

[5.12.1 Trabajado en casa. 32](#_Toc477993707)

[5.12.2 Trabajado en clase. 32](#_Toc477993708)

[5.13 Sebastián Rodríguez. 32](#_Toc477993709)

[5.13.1 Trabajado en casa. 32](#_Toc477993710)

[5.13.2 Trabajado en clase. 32](#_Toc477993711)

[5.14 Darío Muñoz. 32](#_Toc477993712)

[5.14.1 Trabajado en casa. 32](#_Toc477993713)

[5.14.2 Trabajado en clase. 32](#_Toc477993714)

[6. Reporte 8 de marzo. 33](#_Toc477993715)

[6.1 Realizar poderes en Phaser. 33](#_Toc477993716)

[6.1.1 Encargado. 33](#_Toc477993717)

[6.1.2 Conclusiones. 33](#_Toc477993718)

[6.2 Realización de sprites de los mini personajes. 33](#_Toc477993719)

[6.2.1 Encargado. 33](#_Toc477993720)

[6.2.2 Conclusiones. 33](#_Toc477993721)

[6.3 Caricaturizar escenarios, 4 facultades. 33](#_Toc477993722)

[6.3.1 Encargado. 33](#_Toc477993723)

[6.3.2 Conclusiones. 33](#_Toc477993724)

[6.4 Descripción y sprite de impactos. 33](#_Toc477993725)

[6.4.1 Encargado. 33](#_Toc477993726)

[6.4.2 Conclusiones. 33](#_Toc477993727)

[6.5 Definir plataforma de desarrollo. 34](#_Toc477993728)

[6.5.1 Encargado. 34](#_Toc477993729)

[6.5.2 Conclusiones. 34](#_Toc477993730)

[6.6 Realización e implementación del mundo uno con cada uno de sus niveles en Phaser. 34](#_Toc477993731)

[6.6.1 Encargado. 34](#_Toc477993732)

[6.6.2 Conclusiones. 34](#_Toc477993733)

[6.7 Realización e implementación del mundo 2 con cada subnivel en phaser. 34](#_Toc477993734)

[6.7.1 Encargado. 34](#_Toc477993735)

[6.7.2 Conclusiones. 34](#_Toc477993736)

[6.8 Algoritmo de batalla implementado en Phaser. 34](#_Toc477993737)

[6.8.1 Encargados. 34](#_Toc477993738)

[6.8.2 Conclusiones. 34](#_Toc477993739)

[6.9 Prueba psicotécnicas 34](#_Toc477993740)

[6.9.1 Encargados. 34](#_Toc477993741)

[6.9.2 Conclusiones. 35](#_Toc477993742)

[6.10 Creación de módulos y organización de carpetas. 35](#_Toc477993743)

[6.10.1 Encargados. 35](#_Toc477993744)

[6.10.2 Conclusiones. 35](#_Toc477993745)

[6.11 Manual de diseño. 35](#_Toc477993746)

[6.11.1 Encargado. 35](#_Toc477993747)

[6.11.2 Conclusiones. 35](#_Toc477993748)

[6.12 Bosquejos y logos de poderes buenos y malos. 35](#_Toc477993749)

[6.12.1 Encargado. 35](#_Toc477993750)

[6.12.2 Conclusiones. 35](#_Toc477993751)

[6.13 Creación de repositorio Mockups finales. 35](#_Toc477993752)

[6.13.1 Encargada. 35](#_Toc477993753)

[6.13.2 Conclusiones. 36](#_Toc477993754)

[6.14 Diálogos inicio de batalla. 36](#_Toc477993755)

[6.14.1 Encargada. 36](#_Toc477993756)

[6.14.2 Conclusiones. 36](#_Toc477993757)

[6.15 Revisión de historias. 36](#_Toc477993758)

[6.15.1 Encargado. 36](#_Toc477993759)

[6.15.2 Conclusiones. 36](#_Toc477993760)

[6.16 Descripción de mini personajes. 36](#_Toc477993761)

[6.16.1 Encargado. 36](#_Toc477993762)

[6.16.2 Conclusiones. 36](#_Toc477993763)

[6.17 Documentación. 36](#_Toc477993764)

[6.17.1 Encargada. 36](#_Toc477993765)

[6.17.2 Conclusiones. 36](#_Toc477993766)

[6.18 Implementación de logros. 37](#_Toc477993767)

[6.18.1 Encargada. 37](#_Toc477993768)

[6.18.2 Conclusiones. 37](#_Toc477993769)

[6.19 Investigación sobre interacción social. 37](#_Toc477993770)

[6.19.1 Encargado. 37](#_Toc477993771)

[6.19.2 Conclusiones. 37](#_Toc477993772)

[6.20 Listar interacciones entre jugadores y juego 37](#_Toc477993773)

[6.20.1 Encargado. 37](#_Toc477993774)

[6.20.2 Conclusiones. 37](#_Toc477993775)

[6.21 Login funcional. 37](#_Toc477993776)

[6.21.1 Encargados. 37](#_Toc477993777)

[6.21.2 Conclusiones. 37](#_Toc477993778)

[6.22 Descripción, realización e implementación de selección de personajes en Phaser. 38](#_Toc477993779)

[6.22.1 Encargado. 38](#_Toc477993780)

[6.22.2 Conclusiones. 38](#_Toc477993781)

[7. Reporte 11 de marzo. 38](#_Toc477993782)

[7.1 Creación de módulos y organización de carpetas. 38](#_Toc477993783)

[7.1.1 Issue. 38](#_Toc477993784)

[7.1.2 Encargados. 38](#_Toc477993785)

[7.1.3 Conclusiones. 38](#_Toc477993786)

[7.2 Ventana Administrador. 38](#_Toc477993787)

[7.2.1 Issue. 38](#_Toc477993788)

[7.2.2 Encargado. 38](#_Toc477993789)

[7.2.3 Conclusiones. 38](#_Toc477993790)

[7.3 Investigación pruebas psicotécnicas. 39](#_Toc477993791)

[7.3.1 Issue. 39](#_Toc477993792)

[7.3.2 Encargados. 39](#_Toc477993793)

[7.3.3 Conclusiones. 39](#_Toc477993794)

[7.4 Bosquejos de todos los poderes y sus logos. 39](#_Toc477993795)

[7.4.1 Issue. 39](#_Toc477993796)

[7.4.2 Encargado. 39](#_Toc477993797)

[7.4.3 Conclusiones. 39](#_Toc477993798)

[7.5 Integración de todos los JavaScript 39](#_Toc477993799)

[7.5.1 Issue. 39](#_Toc477993800)

[7.5.2 Encargados. 39](#_Toc477993801)

[7.5.3 Conclusiones. 40](#_Toc477993802)

[7.6 Pasar las historias de usuario a requerimientos. 40](#_Toc477993803)

[7.6.1 Issue. 40](#_Toc477993804)

[7.6.2 Encargada. 40](#_Toc477993805)

[7.6.3 Conclusiones. 40](#_Toc477993806)

[7.7 Revisar, definir, mockups e implementación logros. 40](#_Toc477993807)

[7.7.1 Issue. 40](#_Toc477993808)

[7.7.2 Encargada. 40](#_Toc477993809)

[7.7.3 Conclusiones. 40](#_Toc477993810)

[7.8 Login Funcional. 40](#_Toc477993811)

[7.8.1 Issue. 40](#_Toc477993812)

[7.8.2 Encargados. 40](#_Toc477993813)

[7.8.3 Conclusiones. 40](#_Toc477993814)

[7.9 Investigación sobre interacción social y códigos alfanuméricos. 41](#_Toc477993815)

[7.9.1 Issue. 41](#_Toc477993816)

[7.9.2 Encargado. 41](#_Toc477993817)

[7.9.3 Conclusiones. 41](#_Toc477993818)

[7.10 Descripción de los mini personajes de los 10 mundos restantes. 41](#_Toc477993819)

[7.10.1 Issue. 41](#_Toc477993820)

[7.10.2 Encargado. 41](#_Toc477993821)

[7.10.3 Conclusiones. 41](#_Toc477993822)

[7.11 Algoritmo de navegación del juego. 41](#_Toc477993823)

[7.11.1 Issue. 41](#_Toc477993824)

[7.11.2 Encargado. 41](#_Toc477993825)

[7.11.3 Conclusiones. 41](#_Toc477993826)

[7.12 Diálogos de inicio de batalla 42](#_Toc477993827)

[7.12.1 Issue. 42](#_Toc477993828)

[7.12.2 Encargada. 42](#_Toc477993829)

[7.12.3 Conclusiones. 42](#_Toc477993830)

[7.13 Recopilación de mockups. 42](#_Toc477993831)

[7.13.1 Issue. 42](#_Toc477993832)

[7.13.2 Encargada. 42](#_Toc477993833)

[7.13.3 Conclusiones. 42](#_Toc477993834)

[7.14 Algoritmo de batalla 42](#_Toc477993835)

[7.14.1 Issue. 42](#_Toc477993836)

[7.14.2 Encargados. 42](#_Toc477993837)

[7.14.3 Conclusiones. 42](#_Toc477993838)

[7.15 Reunión de revisión con Juanita Ríos. 42](#_Toc477993839)

[7.15.1 Issue. 42](#_Toc477993840)

[7.15.2 Encargados. 42](#_Toc477993841)

[7.14.3 Conclusiones. 43](#_Toc477993842)

[8. Reporte 15 de marzo. 43](#_Toc477993843)

[8.1 Revisar todo lo necesario para móvil. 43](#_Toc477993844)

[8.1.1 Issue 43](#_Toc477993845)

[8.1.2 Encargado 43](#_Toc477993846)

[8.1.3 Conclusiones 43](#_Toc477993847)

[8.2 Pagina web. 43](#_Toc477993848)

[8.2.1 Issue 43](#_Toc477993849)

[8.2.2 Encargado 43](#_Toc477993850)

[8.2.3 Conclusiones 43](#_Toc477993851)

[8.3 Creación de los sprites de los mini personajes. 44](#_Toc477993852)

[8.3.1 Issue 44](#_Toc477993853)

[8.3.2 Encargado 44](#_Toc477993854)

[8.3.3 Conclusiones 44](#_Toc477993855)

[8.4 Algoritmo de navegación de juego. 44](#_Toc477993856)

[8.4.1 Issue 44](#_Toc477993857)

[8.4.2 Encargados 44](#_Toc477993858)

[8.4.3 Conclusiones 44](#_Toc477993859)

[8.5 Modificar sprites. 44](#_Toc477993860)

[8.5.1 Issue 44](#_Toc477993861)

[8.5.2 Encargado 44](#_Toc477993862)

[8.5.3 Conclusiones 44](#_Toc477993863)

[8.6 Implementación de la sección de créditos. 44](#_Toc477993864)

[8.6.1 Issue 44](#_Toc477993865)

[8.6.2 Encargado 44](#_Toc477993866)

[8.6.3 Conclusiones 45](#_Toc477993867)

[8.7 Perfil del jugador. 45](#_Toc477993868)

[8.7.1 Issue 45](#_Toc477993869)

[8.7.2 Encargado 45](#_Toc477993870)

[8.7.3 Conclusiones 45](#_Toc477993871)

[8.8 Diseño del Login respecto al manual de diseño. 45](#_Toc477993872)

[8.8.1 Issue 45](#_Toc477993873)

[8.8.2 Encargado 45](#_Toc477993874)

[8.8.3 Conclusiones 45](#_Toc477993875)

[8.9 Login Funcional. 45](#_Toc477993876)

[8.9.1 Issue 45](#_Toc477993877)

[8.9.2 Encargados 45](#_Toc477993878)

[8.9.3 Conclusiones 45](#_Toc477993879)

[8.10 Creación de las plantillas Portal Web. 46](#_Toc477993880)

[8.10.1 Issue 46](#_Toc477993881)

[8.10.2 Encargada 46](#_Toc477993882)

[8.10.3 Conclusiones 46](#_Toc477993883)

[8.11 Pedir escenarios y animar los escenarios de los CSU. 46](#_Toc477993884)

[8.11.1 Issue 46](#_Toc477993885)

[8.11.2 Encargados 46](#_Toc477993886)

[8.11.3 Conclusiones 46](#_Toc477993887)

[8.12 Creación de logros. 46](#_Toc477993888)

[8.12.1 Issue 46](#_Toc477993889)

[8.12.2 Encargada 46](#_Toc477993890)

[8.12.3 Conclusiones 46](#_Toc477993891)

[8.13 Documento en formato IEEE. 47](#_Toc477993892)

[8.13.1 Issue 47](#_Toc477993893)

[8.13.2 Encargada 47](#_Toc477993894)

[8.13.3 Conclusiones 47](#_Toc477993895)

[8.14 Documentación del código fuente. 47](#_Toc477993896)

[8.14.1 Issue 47](#_Toc477993897)

[8.14.2 Encargado 47](#_Toc477993898)

[8.14.3 Conclusiones 47](#_Toc477993899)

[8.15 Reportes Scrum Master. 47](#_Toc477993900)

[8.15.1 Issue 47](#_Toc477993901)

[8.15.2 Encargados 47](#_Toc477993902)

[8.15.3 Conclusiones 47](#_Toc477993903)

[8.16 Pruebas psicotécnicas. 47](#_Toc477993904)

[8.16.1 Issue 47](#_Toc477993905)

[8.16.2 Encargados 48](#_Toc477993906)

[8.16.3 Conclusiones 48](#_Toc477993907)

[8.17 Documentación Sprint 4. 48](#_Toc477993908)

[8.17.1 Issue 48](#_Toc477993909)

[8.17.2 Encargados 48](#_Toc477993910)

[8.17.3 Conclusiones 48](#_Toc477993911)

[8.18 Investigación pruebas psicotécnicas. 48](#_Toc477993912)

[8.18.1 Issue 48](#_Toc477993913)

[8.18.2 Encargado 48](#_Toc477993914)

[8.18.3 Conclusiones 48](#_Toc477993915)

[8.19 Revisión de historias. 49](#_Toc477993916)

[8.19.1 Issue 49](#_Toc477993917)

[8.19.2 Encargado 49](#_Toc477993918)

[8.19.3 Conclusiones 49](#_Toc477993919)

[8.20 Creación de la sección de créditos. 49](#_Toc477993920)

[8.20.1 Issue 49](#_Toc477993921)

[8.20.2 Encargado 49](#_Toc477993922)

[8.20.3 Conclusiones 49](#_Toc477993923)

[8.21 Algoritmo de navegación del juego. 49](#_Toc477993924)

[8.21.1 Issue 49](#_Toc477993925)

[8.21.2 Encargado 49](#_Toc477993926)

[8.21.3 Conclusiones 49](#_Toc477993927)

[8.22 Implementar interacciones sociales. 49](#_Toc477993928)

[8.22.1 Issue 49](#_Toc477993929)

[8.22.2 Encargado 50](#_Toc477993930)

[8.22.3 Conclusiones 50](#_Toc477993931)

[8.23 Mundos funcionales. 50](#_Toc477993932)

[8.23.1 Issue 50](#_Toc477993933)

[8.23.2 Encargado 50](#_Toc477993934)

[8.23.3 Conclusiones 50](#_Toc477993935)

[8.24 Algoritmo de batalla. 50](#_Toc477993936)

[8.24.1 Issue 50](#_Toc477993937)

[8.24.2 Encargados 50](#_Toc477993938)

[8.24.3 Conclusiones 50](#_Toc477993939)

[8.25 Investigar sobre animaciones en Phaser. 50](#_Toc477993940)

[8.25.1 Issue 50](#_Toc477993941)

[8.25.2 Encargado 50](#_Toc477993942)

[8.25.3 Conclusiones 51](#_Toc477993943)

[8.26 Investigación pruebas psicotecnias. 51](#_Toc477993944)

[8.26.1 Issue 51](#_Toc477993945)

[8.26.2 Encargado 51](#_Toc477993946)

[8.26.3 Conclusiones 51](#_Toc477993947)

[8.27 Análisis de riesgos. 51](#_Toc477993948)

[8.27.1 Issue 51](#_Toc477993949)

[8.27.2 Encargado 51](#_Toc477993950)

[8.27.3 Conclusiones 51](#_Toc477993951)

[8.28 Consolidación archivos originales personajes buenos. 51](#_Toc477993952)

[8.28.1 Issue 51](#_Toc477993953)

[8.28.2 Encargado 51](#_Toc477993954)

[8.28.3 Conclusiones 51](#_Toc477993955)

[8.29 Consolidación archivos originales personajes malos. 52](#_Toc477993956)

[8.29.1 Issue 52](#_Toc477993957)

[8.29.2 Encargado 52](#_Toc477993958)

[8.29.3 Conclusiones 52](#_Toc477993959)

[9. Reporte 18 de marzo 52](#_Toc477993960)

[9.1 Revisar todo lo necesario para la versión móvil 52](#_Toc477993961)

[9.1.1 Issue 52](#_Toc477993962)

[9.1.2 Encargado 52](#_Toc477993963)

[9.1.3 Conclusiones 52](#_Toc477993964)

[9.2 Pagina web 53](#_Toc477993965)

[9.2.1 Issue 53](#_Toc477993966)

[9.2.2 Encargado 53](#_Toc477993967)

[9.2.3 Conclusiones 53](#_Toc477993968)

[9.3 Formato de documento IEEE 53](#_Toc477993969)

[9.3.1 Issue 53](#_Toc477993970)

[9.3.2 Encargada 53](#_Toc477993971)

[9.3.3 Conclusiones 53](#_Toc477993972)

[9.4 Pedir y crear los escenarios CSU 53](#_Toc477993973)

[9.4.1 Issue 53](#_Toc477993974)

[9.4.2 Encargados 53](#_Toc477993975)

[9.4.3 Conclusiones 53](#_Toc477993976)

[9.5 Creación de plantillas del portal web 54](#_Toc477993977)

[9.5.1 Issue 54](#_Toc477993978)

[9.5.2 Encargada 54](#_Toc477993979)

[9.5.3 Conclusiones 54](#_Toc477993980)

[9.6 Implementación de la sección de créditos. 54](#_Toc477993981)

[9.6.1 Issue 54](#_Toc477993982)

[9.6.2 Encargado 54](#_Toc477993983)

[9.6.3 Conclusiones 54](#_Toc477993984)

[9.7 Creación de los sprites de los mini personajes 55](#_Toc477993985)

[9.7.1 Issue 55](#_Toc477993986)

[9.7.2 Encargado 55](#_Toc477993987)

[9.7.3 Conclusiones 55](#_Toc477993988)

[9.8 Algoritmo de Navegación del juego 55](#_Toc477993989)

[9.8.1 Issue 55](#_Toc477993990)

[9.8.2 Encargados 55](#_Toc477993991)

[9.8.3 Conclusiones 55](#_Toc477993992)

[9.9 Sonidos de Ambientación 55](#_Toc477993993)

[9.9.1 Issue 55](#_Toc477993994)

[9.9.2 Encargado 55](#_Toc477993995)

[9.9.3 Conclusiones 55](#_Toc477993996)

[9.10 Diseño del Login respecto al manual de diseño 56](#_Toc477993997)

[9.10.1 Issue 56](#_Toc477993998)

[9.10.2 Encargado 56](#_Toc477993999)

[9.10.3 Conclusiones 56](#_Toc477994000)

[9.11 Login Funcional 56](#_Toc477994001)

[9.11.1 Issue 56](#_Toc477994002)

[9.11.2 Encargados 56](#_Toc477994003)

[9.11.3 Conclusiones 56](#_Toc477994004)

[9.12 Pruebas Psicotecnia 56](#_Toc477994005)

[9.12.1 Issue 56](#_Toc477994006)

[9.12.2 Encargados 56](#_Toc477994007)

[9.12.3 Conclusiones 56](#_Toc477994008)

[9.13 Investigación pruebas psicotécnicas 57](#_Toc477994009)

[9.13.1 Issue 57](#_Toc477994010)

[9.13.2 Encargado 57](#_Toc477994011)

[9.13.3 Conclusiones 57](#_Toc477994012)

[9.14 Perfil del jugador 57](#_Toc477994013)

[9.14.1 Issue 57](#_Toc477994014)

[9.14.2 Encargado 57](#_Toc477994015)

[9.14.3 Conclusiones 57](#_Toc477994016)

[9.15 Consolidar la documentación del código 57](#_Toc477994017)

[9.15.1 Issue 57](#_Toc477994018)

[9.15.2 Encargado 57](#_Toc477994019)

[9.15.3 Conclusiones 57](#_Toc477994020)

[9.16 Propuesta para jugar con los malos 58](#_Toc477994021)

[9.16.1 Issue 58](#_Toc477994022)

[9.16.2 Encargado 58](#_Toc477994023)

[9.16.3 Conclusiones 58](#_Toc477994024)

[9.17 Realizar propuesta de interacciones sociales 58](#_Toc477994025)

[9.17.1 Issue 58](#_Toc477994026)

[9.17.2 Encargado 58](#_Toc477994027)

[9.17.3 Conclusiones 58](#_Toc477994028)

[9.18 Organizar carpetas 58](#_Toc477994029)

[9.18.1 Issue 58](#_Toc477994030)

[9.18.2 Encargado 58](#_Toc477994031)

[9.18.3 Conclusiones 58](#_Toc477994032)

[9.19 Algoritmo de batalla 59](#_Toc477994033)

[9.19.1 Issue 59](#_Toc477994034)

[9.19.2 Encargados 59](#_Toc477994035)

[9.19.3 Conclusiones 59](#_Toc477994036)

[9.20 Consolidación de archivos originales 59](#_Toc477994037)

[9.20.1 Issue 59](#_Toc477994038)

[9.20.2 Encargado 59](#_Toc477994039)

[9.20.3 Conclusiones 59](#_Toc477994040)

[9.21 Análisis de riesgos 59](#_Toc477994041)

[9.21.1 Issue 59](#_Toc477994042)

[9.21.2 Encargada 59](#_Toc477994043)

[9.21.3 Conclusiones 60](#_Toc477994044)

[9.23 Conclusiones respecto a lo subido en la semana 60](#_Toc477994045)

[9.23.1 Camila Gutiérrez. 60](#_Toc477994046)

[9.23.2 Camilo D’achiardi. 60](#_Toc477994047)

[9.23.3 Gabriel Álvarez. 60](#_Toc477994048)

[9.23.4 Darío Muñoz 60](#_Toc477994049)

[9.23.5 Juan Carlos Quintana 60](#_Toc477994050)

[9.23.6 Julio Ernesto. 61](#_Toc477994051)

[9.23.7 Sebastián Rodríguez. 61](#_Toc477994052)

[9.23.8 Jaime Bernal. 61](#_Toc477994053)

[9.23.9 Cristian Garzón. 61](#_Toc477994054)

[9.23.10 David Yepes. 61](#_Toc477994055)

[9.23.11 Nicolás Martínez. 62](#_Toc477994056)

[9.23.12 Iván Barrantes. 62](#_Toc477994057)

[9.23.13 Jeimy Sosa. 62](#_Toc477994058)

[10. Reporte 22 de marzo. 62](#_Toc477994059)

[10.1 Implementación compra de personajes 62](#_Toc477994060)

[10.1.1 Issue. 62](#_Toc477994061)

[10.1.2 Encargada. 62](#_Toc477994062)

[10.1.3 Conclusiones. 62](#_Toc477994063)

[10.2 Modificación del Portal 63](#_Toc477994064)

[10.2.1 Issue. 63](#_Toc477994065)

[10.2.2 Encargado. 63](#_Toc477994066)

[10.2.3 Conclusiones. 63](#_Toc477994067)

[10.3 Creación de los poderes de los mini personajes 63](#_Toc477994068)

[10.3.1 Issue. 63](#_Toc477994069)

[10.3.2 Encargado. 63](#_Toc477994070)

[10.3.3 Conclusiones. 63](#_Toc477994071)

[10.4 Perfil del jugador (logros) 63](#_Toc477994072)

[10.4.1 Issue. 63](#_Toc477994073)

[10.4.2 Encargado. 63](#_Toc477994074)

[10.4.3 Conclusiones. 63](#_Toc477994075)

[10.5 Perfil del jugador Funcional (Avatar) 64](#_Toc477994076)

[10.5.1 Issue. 64](#_Toc477994077)

[10.5.2 Encargado. 64](#_Toc477994078)

[10.5.3 Conclusiones. 64](#_Toc477994079)

[10.6 Frases retadoras, de victoria y de derrota (Mundo 1 - 6) 64](#_Toc477994080)

[10.6.1 Issue. 64](#_Toc477994081)

[10.6.2 Encargado. 64](#_Toc477994082)

[10.6.3 Conclusiones. 64](#_Toc477994083)

[10.7 Login funcional modificado 64](#_Toc477994084)

[10.7.1 Issue. 64](#_Toc477994085)

[10.7.2 Encargados. 64](#_Toc477994086)

[10.7.3 Conclusiones. 64](#_Toc477994087)

[10.8 Creación de los sprites de los mini personajes 65](#_Toc477994088)

[10.8.1 Issue. 65](#_Toc477994089)

[10.8.2 Encargado. 65](#_Toc477994090)

[10.8.3 Conclusiones. 65](#_Toc477994091)

[10.9 Implementar animaciones en phaser 65](#_Toc477994092)

[10.9.1 Issue. 65](#_Toc477994093)

[10.9.2 Encargado. 65](#_Toc477994094)

[10.9.3 Conclusiones. 65](#_Toc477994095)

[10.10 Pedir y crear los escenarios de los CSU 66](#_Toc477994096)

[10.10.1 Issue. 66](#_Toc477994097)

[10.10.2 Encargados. 66](#_Toc477994098)

[10.10.3 Conclusiones. 66](#_Toc477994099)

[10.11 Reunión con trompo 66](#_Toc477994100)

[10.11.1 Issue. 66](#_Toc477994101)

[10.11.2 Encargados. 66](#_Toc477994102)

[10.11.3 Conclusiones. 66](#_Toc477994103)

[10.12 Pruebas de psicotecnia 66](#_Toc477994104)

[10.12.1 Issue. 66](#_Toc477994105)

[10.12.2 Encargados. 66](#_Toc477994106)

[10.12.3 Conclusiones. 66](#_Toc477994107)

[10.13 Crear preguntas psicotécnicas 67](#_Toc477994108)

[10.13.1 Issue. 67](#_Toc477994109)

[10.13.2 Encargado. 67](#_Toc477994110)

[10.13.3 Conclusiones. 67](#_Toc477994111)

[10.14 Documentación sobre los costos de presupuesto 67](#_Toc477994112)

[10.14.1 Issue. 67](#_Toc477994113)

[10.14.2 Encargado. 67](#_Toc477994114)

[10.14.3 Conclusiones. 67](#_Toc477994115)

[10.15 Asistencia 67](#_Toc477994116)

[10.15.1 Issue. 67](#_Toc477994117)

[10.15.2 Encargado. 68](#_Toc477994118)

[10.15.3 Conclusiones. 68](#_Toc477994119)

[10.16 Realizar propuesta final de interacciones sociales 68](#_Toc477994120)

[10.16.1 Issue. 68](#_Toc477994121)

[10.16.2 Encargado. 68](#_Toc477994122)

[10.16.3 Conclusiones. 68](#_Toc477994123)

[10.17 Investigar sobre animaciones en Phaser 68](#_Toc477994124)

[10.17.1 Issue. 68](#_Toc477994125)

[10.17.2 Encargado. 68](#_Toc477994126)

[10.17.3 Conclusiones. 68](#_Toc477994127)

[10.18 Algoritmo de batalla 68](#_Toc477994128)

[10.18.1 Issue. 68](#_Toc477994129)

[10.18.2 Encargado. 69](#_Toc477994130)

[10.18.3 Conclusiones. 69](#_Toc477994131)

[10.19 Crear preguntas psicotécnicas 69](#_Toc477994132)

[10.19.1 Issue. 69](#_Toc477994133)

[10.19.2 Encargada. 69](#_Toc477994134)

[10.19.3 Conclusiones. 69](#_Toc477994135)

[10.20 Otras tareas 69](#_Toc477994136)

[10.20.1 Issue. 69](#_Toc477994137)

[10.20.2 Encargada. 69](#_Toc477994138)

[10.20.3 Conclusiones. 69](#_Toc477994139)

# 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).

Hay dos tipos de reportes, de asignación de tareas, en el cual se describen las tareas que cada integrante tiene y el de revisión de avances, en el cual se describen que avances ha tenido cada integrante con respecto a una tarea asignada previamente.

# ****Reporte 18 de febrero.****

Se asignaron diferentes tareas a nivel individual y grupal a los integrantes del grupo No. 1, a continuación, está el nombre de la tarea, encargados de realizarla y su respectivo Issue en GitHub:

## 2.1 Realizar sprites de cada uno de los personajes.

### 2.1.1 Encargados.

* Camilo DAchiardi.
* Sebastián Rodríguez.
* Gabriel Álvarez.

### 2.1.2 Issue.

* Realización de Sprites #33.

## 2.2 Recopilar subidas a GitHub y consolidar la documentación.

### 2.2.1 Encargado.

* Jaime Bernal.

### 2.2.2 Issue.

* Recopilar y consolidar documentación #34.

## 2.3 Creación de Recompensas.

## 2.3.1 Encargado.

* Cristian Garzón.

### 2.3.2 Issue.

* Creación de Mockups y descripción de recompensas #35.

## 2.4 Historieta introductoria con la historia.

### 2.4.1 Encargado.

* Darío Muñoz.

### 2.4.2 Issue.

* Creación de la historieta de introducción al juego #36.

## 2.5 Sección del avatar, mockups, mini-personajes de diferentes colores (4 por nivel).

### 2.5.1 Encargado.

* Iván Barrantes.

### 2.5.2 Issue.

* Sección del avatar y mini personajes #37.

## 2.6 Terminar y complementar los escenarios.

### 2.6.1 Encargados.

* Iván Barrantes.
* Darío Muñoz.
* Cristian Garzón.

### 2.6.2 Issue.

* Terminar y complementar escenarios #44.

## 2.7 Pantallas de ranking (componentes y mockups) y creación de escudos.

### 2.7.1 Encargado.

* Gabriel Álvarez.

### 2.7.2 Issue.

* Pantallas de rankings y creación de escudos #38.

## 2.8 Creación de logros, descripción y logos.

### 2.8.1 Encargado.

* Ricardo Zambrano.

### 2.8.2 Issue.

* Creación y definición de logros #39.

## 2.9 Estructura del código fuente, diseño arquitectónico y modulación.

### 2.9.1 Encargados.

* Julio Ernesto Rodríguez.
* Juan Carlos Quintana.
* David Yepes.

### 2.9.2 Issue.

* Creación de la estructura del código fuente #40.

## 2.10 Diálogos pre-batalla, mockups, componentes campo de batalla y mockup campo de batalla.

### 2.10.1 Encargadas.

* Camila Gutiérrez.
* Jeimy Sosa.

### 2.10.2 Issue.

* Diálogos pre - combate y mockup de componentes de un combate #43

## 2.11 Limitaciones del juego (puntos de vida, puntos de experiencia, impacto y consecuencias de los poderes).

### 2.11.1 Encargado.

* Nicolás Martínez.

### 2.11.2 Issue.

* Limitaciones del juego #41.

# Reporte 22 de febrero.

Se revisó que avances había para cada una de las tareas asignadas anteriormente, a continuación, están las tareas específicas de cada Issue y sus conclusiones:

## 3.1 Realizar sprites de cada uno de los personajes.

### 3.1.1 Encargados.

* Camilo D’achiardi.
* Sebastián Rodríguez.
* Gabriel Álvarez.

### 3.1.2 Conclusiones.

* Para personajes como Pedro Ratón, Daniel León, Daniela Jirafa, Felipe Oso, Juan Rata, Iván Ruiseñor hay avances significativos de los sprites.
* De los demás personajes todavía no hay características definidas por lo que quedan pendientes.
* Se terminarán los sprites de todos los personajes, con las modificaciones requeridas, todo ordenado en carpetas con los sprites en formato .png para el sábado 25 de febrero.

## 3.2 Recopilar lo subido a GitHub y consolidar la documentación.

### 3.2.1 Encargado.

* Jaime Bernal.

### 3.2.2 Conclusiones.

* Se descargó el material subidos en los 16 Issues.
* Jaime tuvo un encuentro con cada encargado de los Issues, para entender cómo funciona el material subido.
* Se avanzó en un 15% de la consolidación.
* Jaime nos comenta que podría haber retrasos en la consolidación, por lo cual nos pide a alguien que talvez le pueda colaborar.

## 3.3 Creación de Recompensas.

### 3.3.1 Encargado.

* Cristian Garzón.

### 3.3.2 Conclusiones.

* Se hicieron 3 tipos de mockups para cada recompensa (Monedas, puntos de vida y puntos de experiencia) por lo cual se escogió uno de cada uno.
* Hubo una confusión respecto al incremento de la barra de vida, ya que se creía que aumentaba por nivel, pero no era así, el incremento de vida es por mundos.
* Se sugirió cambiar el mockup de puntos de experiencia ya que no eran entendibles y se cambió.

## 3.4 Historieta introductoria con la historia.

### 3.4.1 Encargado.

* Darío Muñoz.

### 3.4.2 Conclusiones.

* Se realizó una historieta que consta de 12 viñetas.
* Se creó un escenario donde está ubicada la villa del poli y la villa de Chitedosrra.
* En una viñeta enuncia el objetivo del juego.

## 3.5 Sección del avatar, mockups, mini-personajes de diferentes colores (4 por nivel).

### 3.5.1 Encargado.

* Iván Barrantes.

### 3.5.2 Conclusiones.

* Se listaron ítems necesarios y se realizaron mockups de ellos.
* Se realizó el mockup del tablero con todos los ítems, pero se cambió ya que las imágenes usadas no eran adecuadas.
* Se realizó la descripción de los 8 mini personajes (4 de Andrés Zorro y 4 de Felipe oso), a cada mini personaje se le realizo documentación de un poder diferente.
* Queda pendiente la realización de los 8 mini personajes.

## 3.6 Terminar y complementar los escenarios.

### 3.6.1 Encargados.

* Iván Barrantes.
* Darío Muñoz.
* Cristian Garzón.

### 3.6.2 Conclusiones.

* Se crearon escenarios para las 4 facultades, pero se sugirió cambiarlos, ya que no eran de un total agrado.
* Los escenarios estaban hechos en formato .gif por lo cual no podían ser integrados a phaser, se cambiaron a Sprites en formato .png.

## 3.7 Creación de logros, descripción y logos.

### 3.7.1 Encargado.

* Ricardo Zambrano.

### 3.7.2 Conclusiones.

* Quedo pendiente el mockup del tablero donde se verán los logros porque Ricardo necesitaba hablar con el encargado de las limitaciones del juego (Nicolás Martínez) y con el encargado de las recompensas (Cristian Garzón).
* Después que Ricardo hablara con Nicolás y Cristian se decide modificar el alcance de los logros porque no se tenían muy claras las recompensas y los poderes.

## 3.8 Estructura del código fuente, diseño arquitectónico y modulación.

### 3.8.1 Encargados.

* Juan Carlos Quintana.
* Julio Ernesto.
* David Yepes.

### 3.8.2 Conclusiones.

* El marco de trabajo fue realizado en Canvas.
* Se realizó diagrama de clases de la batalla inicial.
* Ellos nos comentan que sin insumos (Assets de personajes, assets de escenarios, modulación de personajes), no pueden pasar todo a phaser, pero ellos realizaron mockups con personajes realizados por ellos.
* Ellos solicitan las limitaciones del juego, los escenarios y los personajes, para poder codificar en phaser.
* Se les brinda los componentes del juego para que ellos puedan trabajar.

## 3.9 Diálogos pre-batalla, mockups, componentes campo de batalla y mockup campo de batalla.

### 3.9.1 Encargadas.

* Camila Gutiérrez.
* Jeimy Sosa.

### 3.9.2 Conclusiones.

* Se definieron los diálogos pre-batallas de cada uno de los personajes, se realizaron mockup de dichos diálogos, se listaron componentes del combate.

## 3.10 Limitaciones del juego (puntos de vida, puntos de experiencia, impacto y consecuencias de los poderes).

### 3.10.1 Encargado.

* Nicolás Martínez.

### 3.10.2 Conclusiones.

* Se definió cuantos puntos son necesarios para pasar de nivel.
* Se definió que no hay límite de nivel para los usuarios.
* Se definió que cuando se sube de nivel hay recompensas.
* Se definió unas condiciones iniciales del juego (Barra de vida, barra de energía, barra de escudo y el daño de cada ataque).
* Se definió el tiempo de recarga de cada uno de los 3 escudos.
* Se definió como se van a visualizar los golpes.

# Reporte 25 de febrero.

Se asignaron nuevas tareas a los integrantes del grupo No. 1, a continuación, está el nombre de la tarea, encargado(s) de realizarla y su respectivo Issue en GitHub:

## 4.1 Cambiar mockups de navegación de acuerdo al tipo de letra y color de la misma.

### 4.1.1 Encargado.

* Iván Barrantes.

### 4.1.2 Issue.

* Mockups finales de mapa de navegación #126.

## 4.2 Mockup final de combate web y celular con joystick y botones.

### 4.2.1 Encargado.

* Camilo D'Achiardi.

### 4.2.2 Issue.

* Mockups de combates en computador y celular #125.

## 4.3 Desarrollar algoritmo de batalla (Batalla final y los 4 subniveles) (3 casos).

### 4.3.1 Encargados.

* David Yepes.
* Jeimy Sosa.
* Nicolás Martínez.

### 4.3.2 Issue.

* Algoritmo de batalla #128.

## 4.4 Desarrollar algoritmo de navegación mapa, entrada a nivel, historieta, escoger personaje, historia de cada nivel.

### 4.4.1 Encargados.

* Juan Carlos Quintana.
* Sebastián Rodríguez.
* Julio Ernesto.

### 4.4.2 Issue.

* Algoritmo de navegación del juego.

## 4.5 Arreglar escenarios de las 4 facultades:

### 4.5.1 Encargado.

* Cristian Garzón.

### 4.5.2 Issue.

* Arreglar Mockups de las 4 facultades #130.

## 4.6 Revisar e implementar logros.

### 4.6.1 Encargada.

* Camila Gutiérrez.

### 4.6.2 Issue.

* Revisar, definir, mockups e implementación logros #132.

## 4.7 Recopilar y consolidar información.

### 4.7.1 Encargados.

* Jaime Bernal.
* Camila Gutiérrez.

### 4.7.2 Issue.

* Recopilación de documentación.

## 4.8 Terminar sección del avatar y mini personaje.

### 4.8.1 Encargado.

* Iván Barrantes.

### 4.8.2 Issue.

* Sección del avatar y mini personajes #37.

## 4.9 Crear mockups batallas mundos 1 y 2.

### 4.9.1 Encargado.

* Darío Muñoz.

### 4.9.2 Issue.

* Mockups mapa primer y segundo mundo #122.

## 4.10 Modificar Sprites personajes.

### 4.10.1 Encargado.

* Gabriel Álvarez.

### 4.10.2 Issue.

* Modificar sprites #131.

# Reporte 1 de marzo.

En el siguiente reporte se describe el trabajo realizado en casa para el día miércoles 1 de marzo por cada integrante del grupo # 1 (FrontEnd) y el avance realizado durante la clase (6:40pm – 10:00 pm).

## 5.1 Camila Andrea Gutiérrez.

### 5.1.1 Trabajado en casa.

* Se describieron 10 logros.
* Se diseñaron imágenes para los logos.
* Se describieron las recompensas ganadas al ganar un logro.

### 5.1.2 Trabajado en clase.

* Se asignó 2 nuevos Issues en la característica 5.1 y 5.2.
* Se inició con el trabajo de documentación con el formato de requerimientos IEEE.
* Camila se reunió con Diego Oliveros y Julián Olarte.
* Camila se reunió con el líder técnico Juan Camilo.
* Se crearon tareas pendientes.
* Se inició con la definición de sprints que vienen y sus entregables.

## 5.2 Camilo Arturo D’Achiardi:

### 5.2.1 Trabajado en casa.

* Se diseñaron 27 logos de los poderes.
* Falto diseñar como se van a visualizar los poderes después de ser usados.
* Se diseñaron los Mockups para versión web y versión móvil.

### 5.2.2 Trabajado en clase.

* Se empezó 15 minutos después porque no se encontraba un computador con acceso a internet.
* Se inició con el diseño de la visualización de los poderes.

## 5.3 Cristian Leonardo Garzón.

### 5.3.1 Trabajado en casa.

* Se modificaron los 4 escenarios de las facultades, pero aún falta animarlos.
* Hubo un avance con la codificación de la navegación al seleccionar el primer mundo y sus subniveles, pero aún no se terminó.

### 5.3.2 Trabajado en clase.

* Se hizo una investigación sobre las funciones que sean de utilidad para terminar de codificar la navegación del primer mundo para ser implementadas en Phaser.
* Se continuo con la codificación en phaser.

## 5.4 David Yepes Buitrago.

### 5.4.1 Trabajado en casa.

* Se realizó organigrama de las tareas.
* Se describió como se debería llevar la comunicación entre los equipos.
* Se realizó un seudocódigo para el algoritmo de batalla, contemplando los 3 casos posibles de victoria.

### 5.4.2 Trabajado en clase.

* Se creó algoritmo de batalla para el enemigo.
* Se diseñó la interfaz del perfil del jugador con logros, personajes desbloqueados, nivel en el ranking del juego y una imagen de un avatar del usuario.
* Se continuo con la realización del organigrama con todo el equipo de trabajo.

## 5.5 Gabriel Santiago Álvarez.

### 5.5.1 Trabajado en casa.

* Se corrigieron todos los Sprites.
* Se implementaron todos los sprites en phaser.
* Falto implementar las especiales tipo plagio en phaser.
* Falto implementar los poderes en phaser (depende de Camilo DAchiardi, quien en el momento no había terminado de diseñarlos).

### 5.5.2 Trabajado en clase.

* Se realizó el sprite del poder tipo plagio “Copia” y se implementó en phaser.
* Se realizó el sprite del poder tipo plagio “Error 404” y se implementó en phaser.

## 5.6 Iván David Barrantes.

### 5.6.1 Trabajado en casa.

* Se avanzó en la codificación en phaser, pero aún no se había terminado ya que al seleccionar un nivel se abría la imagen del escenario, pero sin subniveles.
* Se modificaron todos los Mockups de acuerdo al tipo y color de letra establecidos.
* En un mockup no hay imagen de escenario ya que aún no estaba disponible (El encargado de realizar esta, era Cristian Garzón).

### 5.6.2 Trabajado en clase.

* Se crearon los sprites de 8 subniveles, 4 del primer mundo y 4 del segundo.
* Se utilizaron 4 para ser utilizados en la codificación de la navegación del primer mundo, los otros 4 fueron enviados a Cristian Garzón.

## 5.7 Jaime Bernal.

### 5.7.1 Trabajado en casa.

* Se recopilo y consolido la información solicitada en GitHub en un documento sin formato IEEE.

### 5.7.2 Trabajado en clase.

* Se verificó la asignación del nuevo Issue #144.
* Se realizó introducción del documento con formato IEEE.
* Se tuvo una charla con Camila Gutiérrez con el motivo de organizar ideas y empezar a diligenciar correctamente el documento de requerimientos en formato IEEE.

## 5.8 Jeimy Roció Sosa.

### 5.8.1 Trabajado en casa.

* Se realizó un seudocódigo para el algoritmo de batalla, contemplando los 3 casos posibles de victoria, pero aún faltaba implementarlo.

### 5.8.2 Trabajado en clase.

* Se tuvo una charla con Ricardo Zambrano ya que hubo una confusión con la realización de un Issue.
* Se tuvo una charla con Ricardo Zambrano y con Jaime Bernal acerca de la documentación.
* Se tuvo una charla con Nicolás Martínez y con David Yepes acerca de los algoritmos de batalla.
* Se tuvo una charla con Camila Gutiérrez acerca de una reorganización en GitHub.

## 5.9 Juan Carlos Quintana.

### 5.9.1 Trabajado en casa.

* Se describió cómo será el algoritmo de mapa navegación.
* Se implementó un menú en la selección de escenario (se adaptó para dispositivos móviles).

### 5.9.2 Trabajado en clase.

* Se verificó que las tareas entregadas fueran válidas y que sirvieran como prototipos para la realización de una estructura.
* Hubo una reunión con Julián Olarte y Diego Oliveros, en donde se les comunico que los elementos debían ser manejados en JavaScript.

## 5.10 Julio Ernesto Rodríguez.

### 5.10.1 Trabajado en casa.

* Se describió cómo iba a ser el algoritmo de integración del Login con la historieta introductoria.
* Se realizó el Login, con botón de Facebook.

### 5.10.2 Trabajado en clase.

* Se determinaron requerimientos para el Login.
* Se codifico el pach para la historieta de usuario.
* Se verifico las tareas anteriores con un feddback del profesor Julián Olarte, y se indicó que se va trabajar la parte de Login funcional se asignan nuevas tareas y se hace la repartición de tareas de generar el Login funcional en JavaScript.

## 5.11 Nicolás Martínez.

### 5.11.1 Trabajado en casa.

* Se realizó un seudocódigo para el algoritmo de batalla, contemplando los 3 casos posibles de victoria, pero aún faltaba implementarlo.
* Se realizó organigrama de las tareas.
* Se describió como se debería llevar la comunicación entre los equipos.

### 5.11.2 Trabajado en clase.

* Se Identificó los roles de trabajo por dos semanas.
* Se modificó el organigrama de trabajo.
* Se subió el informe de la estructura de la base de datos.
* Se subió la ventana funcional de la selección de avatar.
* Se definió los algoritmos para las ventanas de combate en los distintos tipos de resultados además de los comportamientos que van a tener los personajes malos.
* Se planteó el algoritmo de batalla del personaje malo y se investigó como se puede implementar en phaser.

## 5.12 Ricardo Andrés Zambrano.

### 5.12.1 Trabajado en casa.

* Hubo una confusión, ya que Ricardo hizo una tarea que no le correspondía.
* Se realizaron logros diferentes a los de Camila.
* Se recomienda integrar el trabajo de Camila y de Ricardo.

### 5.12.2 Trabajado en clase.

* Se inició con la recopilación de Mockups para consolidar en un documento.

## 5.13 Sebastián Rodríguez.

### 5.13.1 Trabajado en casa.

* Se describió cómo iba a ser el algoritmo de selección de avatar.
* No se realizó la selección de avatar, ya que Nicolás Martínez ya la había realizado.
* Faltó capturar los eventos de selección de personaje para pasar a la selección de escenario.

### 5.13.2 Trabajado en clase.

* Se revisaron y reportaron junto a Darío Muñoz avances de todas las tareas cuyos encargados eran los integrantes de FrontEnd.

## 5.14 Darío Muñoz.

### 5.14.1 Trabajado en casa.

* Se realizaron 22 Mockups de batalla del primer y segundo mundo y sus subniveles.
* Se subió a GitHub el tipo de letra a usar.
* Se diseñó logo para el juego.
* Se cambió el nombre del juego a “Poli Fighters”.

### 5.14.2 Trabajado en clase.

* Se revisaron y reportaron junto a Sebastián Rodríguez avances de todas las tareas cuyos encargados eran los integrantes de FrontEnd.

# Reporte 8 de marzo.

Se revisó que avances había para cada una de las tareas asignadas anteriormente, a continuación, están las tareas específicas de cada Issue y sus conclusiones:

## 6.1 Realizar poderes en Phaser.

### 6.1.1 Encargado.

* Gabriel Álvarez.

### 6.1.2 Conclusiones.

* Se implementaron poderes de tipo plagio en Phaser.
* Hace falta los poderes de personalidad de cada uno de los personajes en Phaser.
* Se implementaron todos los personajes en Phaser.
* No se implementó el poder de tipo plagio de Camilo Perezoso (depende de Camilo D'Achiardi).

## 6.2 Realización de sprites de los mini personajes.

### 6.2.1 Encargado.

* Gabriel Álvarez.

### 6.2.2 Conclusiones.

* No se ha realizaron sprites de los mini personajes porque se está en espera del documento de la descripción de los mini personajes (depende de Jaime Bernal).

## 6.3 Caricaturizar escenarios, 4 facultades.

### 6.3.1 Encargado.

* Cristian Garzón.

### 6.3.2 Conclusiones.

* Se caricaturizaron los 4 escenarios.

## 6.4 Descripción y sprite de impactos.

### 6.4.1 Encargado.

* Cristian Garzón.

### 6.4.2 Conclusiones.

* Se realizaron sprites de cómo se van a visualizar el impacto de los poderes.
* Aún faltan los sprites de visualización de puños.
* Se enviaron los sprites hecho a Gabriel Álvarez.

## 6.5 Definir plataforma de desarrollo.

### 6.5.1 Encargado.

* Cristian Garzón.

### 6.5.2 Conclusiones.

* Se describieron las especificaciones técnicas y características de MYSQ.

## 6.6 Realización e implementación del mundo uno con cada uno de sus niveles en Phaser.

### 6.6.1 Encargado.

* Cristian Garzón.

### 6.6.2 Conclusiones.

* Aún no se ha terminado.

## 6.7 Realización e implementación del mundo 2 con cada subnivel en phaser.

### 6.7.1 Encargado.

* Iván Barrantes.

### 6.7.2 Conclusiones.

* Se implementó en phaser el mapa del mundo 2, y sus subniveles.

## 6.8 Algoritmo de batalla implementado en Phaser.

### 6.8.1 Encargados.

* Iván Barrantes.
* David Yepes.
* Nicolás Martínez.

### 6.8.2 Conclusiones.

* Se implementó barra de vida y barra de energía.
* Se implementó el contador de tiempo.
* Aún falta implementar el menú de pausa.
* Aún falta implementar colisiones (Cuando un ataque de un personaje impacte con otro.

## 6.9 Prueba psicotécnicas

### 6.9.1 Encargados.

* Jeimy Sosa.
* Sebastián Rodríguez.

### 6.9.2 Conclusiones.

* Se reunieron con el departamento De psicología y se explicó el juego, pero el Departamento No dio pruebas porque se necesita algo más específico para evaluar.
* Se está en espera de una nueva reunión con director de laboratorio de psicología para las pruebas psicotécnicas.

## 6.10 Creación de módulos y organización de carpetas.

### 6.10.1 Encargados.

* Camila Gutiérrez.
* Sebastián Rodríguez.

### 6.10.2 Conclusiones.

* Se reunieron con Diego y se le preguntó cómo se podía realizar la organización de carpetas.
* Se definió una estructura de organización
* Se está en espera de reunión con Camila para agregar archivos y verificar que esta estructura funcione
* Falta agregar la plantilla HTML donde se van a cargar la hoja de estilos y los documentos JavaScript

## 6.11 Manual de diseño.

### 6.11.1 Encargado.

* Camilo D’Achiardi.

### 6.11.2 Conclusiones.

* Se realizó el manual de diseño especificando colores de letra, tamaño de letra, tipo de letra, colores de la interfaz, tamaño de los botones.
* Falta definir el color para cada estado del botón.

## 6.12 Bosquejos y logos de poderes buenos y malos.

### 6.12.1 Encargado.

* Camilo D’Achiardi.

### 6.12.2 Conclusiones.

* Hace falta realizar poder de Camilo Perezoso.

## 6.13 Creación de repositorio Mockups finales.

### 6.13.1 Encargada.

* Jeimy Sosa.

### 6.13.2 Conclusiones.

* Se recopilaron los mockups de escenarios, de sprites, de escudos y poderes.
* Aún alta recopilar las siguientes cosas: Mockup campo de batalla, de Login, de mapa de navegación, de selección de personajes, de perfil de jugador, historieta, de navegación web, de navegación versión móvil.

## 6.14 Diálogos inicio de batalla.

### 6.14.1 Encargada.

* Jeimy Sosa.

### 6.14.2 Conclusiones.

* Se ha avanzado en la realización de diálogos de los mundos 3, 5 y 8.
* Aún hace falta la realización de los diálogos de los mundos restantes.

## 6.15 Revisión de historias.

### 6.15.1 Encargado.

* Jaime Bernal.

### 6.15.2 Conclusiones.

* Se terminó el reporte de product Backlog con las 180 Issues y sus características.

## 6.16 Descripción de mini personajes.

### 6.16.1 Encargado.

* Jaime Bernal.

### 6.16.2 Conclusiones.

* Aún faltan descripciones de los últimos 8 mini personajes (mundo 11 y 12).

## 6.17 Documentación.

### 6.17.1 Encargada.

* Camila Gutiérrez.

### 6.17.2 Conclusiones.

* Faltan requerimientos funcionales y no funcionales en el documento con formato IEEE (depende del grupo de Backend.

## 6.18 Implementación de logros.

### 6.18.1 Encargada.

* Camila Gutiérrez.

### 6.18.2 Conclusiones.

* Ya se tiene el tablero de logros, pero aún no está la implementación en phaser.

## 6.19 Investigación sobre interacción social.

### 6.19.1 Encargado.

* Ricardo Zambrano.

### 6.19.2 Conclusiones.

* Se realizó investigación de las interacciones de usuario, en la cual se identificó la interacción usuario-usuario, como la que más se va a usar en el prototipo de juego, esto mediante SRS (Servicios de Redes Sociales).

## 6.20 Listar interacciones entre jugadores y juego

### 6.20.1 Encargado.

* Ricardo Zambrano.

### 6.20.2 Conclusiones.

* Se realizó el listado, pero a medida que se creen componentes se irá modificando la lista.

## 6.21 Login funcional.

### 6.21.1 Encargados.

* Juan Carlos Quintana.
* Julio Ernesto.

### 6.21.2 Conclusiones.

* Se creó Login con JavaScript y HTML, y ya funciona.
* Aún no se ha terminó de hacer el Login, falta realizar validaciones, ingresar con Facebook, Google y Microsoft.
* Se creó una base de datos en phpMyAdmin para realizar pruebas.
* El Login no se realizó de acuerdo al manual del diseño, porque hasta hace poco fue subido, pero ellos dicen que lo modifican, si se les asigna una nueva historia.

## 6.22 Descripción, realización e implementación de selección de personajes en Phaser.

### 6.22.1 Encargado.

* Darío Muñoz.

### 6.22.2 Conclusiones.

* Se realizaron sprites para los botones utilizados.
* Se realizó e implemento la selección de avatar inicial.
* Se realizó e implemento la selección de personajes.

# Reporte 11 de marzo.

Se revisaron avances en la realización de tareas a nivel individual y grupal de los integrantes del grupo de Frontend.

## 7.1 Creación de módulos y organización de carpetas.

### 7.1.1 Issue.

* #169.

### 7.1.2 Encargados.

* Sebastián Rodríguez.
* Camila Gutiérrez.

### 7.1.3 Conclusiones.

* Hubo una reunión con el profesor Diego Oliveros y se definieron los módulos.
* Se creó un esquema temporal, esté se dividió en carpetas, en GitHub.
* Faltan plantillas del portal web (Subtarea encargada para Sebastián Rodríguez).

## 7.2 Ventana Administrador.

### 7.2.1 Issue.

* #152.

### 7.2.2 Encargado.

* Sebastián Rodríguez.

### 7.2.3 Conclusiones.

* Se creó formulario de Login para el administrador (Aún está en proceso, está en su primera versión).
* Se creó modulo, el cual hace graficas estadísticas (Diagrama de Pie) en tiempo real.
* Se creó modulo, el cual hace graficas estadísticas (Graficas de barra) en tiempo real.
* No hubo reunión con el grupo de Backend, ya que el profesor Diego Oliveros dijo que no era necesario para el prototipo que se desarrolló.
* Hubo una reunión con los profesores Julián Olarte y Diego Oliveros y se acordó que esta tarea para Sebastián debe cerrarse, debido a que esta parte corresponde a Backend.

## 7.3 Investigación pruebas psicotécnicas.

### 7.3.1 Issue.

* #186.

### 7.3.2 Encargados.

* Sebastián rodríguez.
* Jeimy Sosa.

### 7.3.3 Conclusiones.

* Hubo una reunión con Julián Olarte, Jeimy Sosa y Fabio Martínez (Director de laboratorio de psicología), se recomendó a Sebastián Rodríguez leer el P-IPG (Perfil - Inventario de la Personalidad) y a Jeimy Sosa 16PF-5.

## 7.4 Bosquejos de todos los poderes y sus logos.

### 7.4.1 Issue.

* #134.

### 7.4.2 Encargado.

* Camilo D’Achiardi.

### 7.4.3 Conclusiones.

* Se diseñó el poder de Camilo Perezoso, el cual era el único que faltaba.

## 7.5 Integración de todos los JavaScript

### 7.5.1 Issue.

* #129.

### 7.5.2 Encargados.

* Camilo D’Achiardi.
* Gabriel Álvarez.
* Cristian Garzón.

### 7.5.3 Conclusiones.

* Se realizó la integración de la Historieta introductoria, la selección de avatar, la selección de personaje, la selección de nivel.
* Aún falta integrar el Login.

## 7.6 Pasar las historias de usuario a requerimientos.

### 7.6.1 Issue.

* #144.

### 7.6.2 Encargada.

* Camila Gutiérrez.

### 7.6.3 Conclusiones.

* Aún no se ha terminado, queda pendiente para el sprint 5.

## 7.7 Revisar, definir, mockups e implementación logros.

### 7.7.1 Issue.

* #132.

### 7.7.2 Encargada.

* Camila Gutiérrez.

### 7.7.3 Conclusiones.

* Aún está pendiente la implementación de logros.

## 7.8 Login Funcional.

### 7.8.1 Issue.

* #149.

### 7.8.2 Encargados.

* Juan Carlos Quintana.
* Julio Ernesto.

### 7.8.3 Conclusiones.

* Aún no se ha terminado porque hubo problemas con la base de datos.
* Toca hacer pruebas con la base de datos de Backend, y conectarla.
* Ingreso de Facebook ya está funcionando.
* Ingreso con Google pendiente.

## 7.9 Investigación sobre interacción social y códigos alfanuméricos.

### 7.9.1 Issue.

* #170.

### 7.9.2 Encargado.

* Ricardo Zambrano.

### 7.9.3 Conclusiones.

* Se completan las tareas pendientes, se habían realizado 2 de 5 y el día de hoy se entregan los 3 restantes.
* Con respecto a la tarea de describir el desbloqueo de personajes no se realiza, pues hay tareas similares en la cual se codifica, pero el asignado estudia todo acerca de Phaser.

## 7.10 Descripción de los mini personajes de los 10 mundos restantes.

### 7.10.1 Issue.

* #169.

### 7.10.2 Encargado.

* Jaime Bernal.

### 7.10.3 Conclusiones.

* Se realiza la descripción de los 48 mini personajes.
* Se hace una reunión con Gabriel Álvarez quien lee y aprueba dicha descripción.
* Con respecto a todo lo relacionado con Product Backlog se envía el archivo al correo de todos.
* Con respecto a la Issue #155 no se sabía que tenía que hacerla, pero se aclara la situación y la tarea será realizada.

## 7.11 Algoritmo de navegación del juego.

### 7.11.1 Issue.

* #129.

### 7.11.2 Encargado.

* Cristian Garzón.

### 7.11.3 Conclusiones.

* Se está trabajando en la creación de los 10 mundos, es decir, algoritmo de navegación del juego.
* La tarea se entregará el miércoles según lo pactado.
* No hay problemas y la tarea será terminada.

## 7.12 Diálogos de inicio de batalla

### 7.12.1 Issue.

* #148.

### 7.12.2 Encargada.

* Jeimy Sosa.

### 7.12.3 Conclusiones.

* Se realizan satisfactoriamente los diálogos y se presentan como mockups en los escenarios.

## 7.13 Recopilación de mockups.

### 7.13.1 Issue.

* #145.

### 7.13.2 Encargada.

* Jeimy Sosa.

### 7.13.3 Conclusiones.

* Esta tarea se termina por Jeimy quien recopila satisfactoriamente los mockups que faltaban.

## 7.14 Algoritmo de batalla

### 7.14.1 Issue.

* #128.

### 7.14.2 Encargados.

* Iván Barrantes.
* Nicolás Martínez.
* David Yepes.

### 7.14.3 Conclusiones.

* Se muestran avances en materia de funciones propias de las barras de poder y tiempo que van directamente conectadas a la determinación del jugador que gana la partida.
* La tarea esta propuesta para el miércoles y actualmente se está solucionando un problema con la función collider.
* La tarea se podrá entregar.

## 7.15 Reunión de revisión con Juanita Ríos.

### 7.15.1 Issue.

* #171.

### 7.15.2 Encargados.

* Darío Muñoz.
* Camila Gutiérrez.

### 7.14.3 Conclusiones.

* Se realiza presentación de producto a Juana ríos.
* Se exponen los logros, las limitaciones, los personajes, los poderes y los archivos implementados en phaser.
* Juana recomienda hacer otras 3 reuniones, una con el vicerrector, otra con el decano y otra con la agencia de TROMPO.

# Reporte 15 de marzo.

Se revisaron avances de los integrantes del grupo de FrontEnd, a continuación, se encuentra la Issue de la tarea, seguido de las conclusiones:

## 8.1 Revisar todo lo necesario para móvil.

### 8.1.1 Issue

* #195.

### 8.1.2 Encargado

* Camilo D’achiardi.

### 8.1.3 Conclusiones

* Se realizó un documento explicando lo necesario para pasar de phaser a móvil.
* Hay dos alternativas Apache Cordova y CocoonJs.
* Ya se tiene una plantilla para el joystick, pero no se sabía dónde implementarlo.

## 8.2 Pagina web.

### 8.2.1 Issue

* No tiene.

### 8.2.2 Encargado

* Camilo D’achiardi.

### 8.2.3 Conclusiones

* Se diseñó una página web, donde está el objetivo del juego, características, mockups, descripción y personalidad de personajes, y explicaciones de tipos de plagio.

## 8.3 Creación de los sprites de los mini personajes.

### 8.3.1 Issue

* #168.

### 8.3.2 Encargado

* Gabriel Álvarez.

### 8.3.3 Conclusiones

* Se han realizado 8 sprites de mini personajes.

## 8.4 Algoritmo de navegación de juego.

### 8.4.1 Issue

* #129.

### 8.4.2 Encargados

* Cristian Garzón.
* Camilo D’achiardi.
* Gabriel Álvarez.

### 8.4.3 Conclusiones

* Ya se conectó el Login con la historieta y se terminaron de integrar los códigos.

## 8.5 Modificar sprites.

### 8.5.1 Issue

* #131.

### 8.5.2 Encargado

* Gabriel Álvarez.

### 8.5.3 Conclusiones

* Se implementaron los poderes de personalidad de buenos y malos, y el poder "reutilización de plagio" que faltaba.

## 8.6 Implementación de la sección de créditos.

### 8.6.1 Issue

* #203.

### 8.6.2 Encargado

* Gabriel Álvarez.

### 8.6.3 Conclusiones

* Ya se recibió el documento por parte de Jaime Bernal.
* Se implementó el botón de créditos, pero hay una falla y aun no funciona.

## 8.7 Perfil del jugador.

### 8.7.1 Issue

* #192.

### 8.7.2 Encargado

* Juan Carlos Quintana

### 8.7.3 Conclusiones

* Se avanzó en la implementación en phaser, pero aún no se ha terminado, está pendiente poner los logos de los logros.

## 8.8 Diseño del Login respecto al manual de diseño.

### 8.8.1 Issue

* #191.

### 8.8.2 Encargado

* Julio Ernesto Rincón.

### 8.8.3 Conclusiones

* hay avances, pero aún no se ha culminado la tarea.

## 8.9 Login Funcional.

### 8.9.1 Issue

* #149

### 8.9.2 Encargados

* Julio Ernesto Rincón.
* Juan Carlos Quintana.

### 8.9.3 Conclusiones

* Ya se realizaron archivos .java que permiten la conexión con la base de datos.
* Aun no se ha realizado el ingreso por Google, porque no se ha podido debido a un problema con el OAUTH.

## 8.10 Creación de las plantillas Portal Web.

### 8.10.1 Issue

* #205.

### 8.10.2 Encargada

* Camila Gutiérrez.

### 8.10.3 Conclusiones

* Falta agregar las imágenes de los personajes al portal web.
* Queda pendiente una reunión con Camilo D'achiardi para acordar como se va a manejar el portal web (Estructura de Camilo o estructura de Camila).

## 8.11 Pedir escenarios y animar los escenarios de los CSU.

### 8.11.1 Issue

* #196.

### 8.11.2 Encargados

* Darío Muñoz.
* Camila Gutiérrez.

### 8.11.3 Conclusiones

* Se realizó la solicitud de los escenarios por parte de Camila, pero aún no ha habido respuesta.
* Queda pendiente animar los escenarios (Subtarea encargada a Darío Muñoz).

## 8.12 Creación de logros.

### 8.12.1 Issue

* #132.

### 8.12.2 Encargada

* Camila Gutiérrez.

### 8.12.3 Conclusiones

* Hubo un acuerdo con Juan Carlos Quintana par que el los implemente.

## 8.13 Documento en formato IEEE.

### 8.13.1 Issue

* #144.

### 8.13.2 Encargada

* Camila Gutiérrez.

### 8.13.3 Conclusiones

* Aún no está terminado, falta colocar requerimientos funcionales de Backend en el formato.

## 8.14 Documentación del código fuente.

### 8.14.1 Issue

* #188.

### 8.14.2 Encargado

* Darío Muñoz.

### 8.14.3 Conclusiones

* Se documentó el código del Login y el código de selección de personaje.
* Se recomienda utilizar un formato para documentar el código.

## 8.15 Reportes Scrum Master.

### 8.15.1 Issue

* #181.

### 8.15.2 Encargados

* Darío Muñoz.
* Iván Barrantes.

### 8.15.3 Conclusiones

* Se consolidaron reportes de Scrum master en un documento formal.

## 8.16 Pruebas psicotécnicas.

### 8.16.1 Issue

* #11.

### 8.16.2 Encargados

* Sebastián Rodríguez.
* Jeimy Sosa.

### 8.16.3 Conclusiones

* Ya se realizó la lectura del documento P-IPG por parte de Sebastián, este documento maneja dos escalas, de perfil y de inventario.

## 8.17 Documentación Sprint 4.

### 8.17.1 Issue

* #181.

### 8.17.2 Encargados

* Darío Muñoz.
* Camila Gutiérrez.
* Sebastián Rodríguez.
* Jeimy Sosa.

### 8.17.3 Conclusiones

* Aún no se ha subido la documentación de psicología.
* Se subieron los reportes de Scrum master en un documento formal.
* Se subieron los archivos presentados a Juana Ríos.

## 8.18 Investigación pruebas psicotécnicas.

### 8.18.1 Issue

* #186.

### 8.18.2 Encargado

* Sebastián Rodríguez.

### 8.18.3 Conclusiones

* Se avanzó en la lectura de la prueba SIV, pero aún no se ha terminado.
* Falta realizar la lectura de la prueba IPV, y realizar el documento de explicación.

## 8.19 Revisión de historias.

### 8.19.1 Issue

* #173.

### 8.19.2 Encargado

* Jaime Bernal.

### 8.19.3 Conclusiones

* La historia se cierra por parte de Diego Oliveros.

## 8.20 Creación de la sección de créditos.

### 8.20.1 Issue

* #155.

### 8.20.2 Encargado

* Jaime Bernal.

### 8.20.3 Conclusiones

* Se realiza la entrega del documento que muestra lo que saldrá en la sección de créditos.
* La Issue se cierra.

## 8.21 Algoritmo de navegación del juego.

### 8.21.1 Issue

* #129.

### 8.21.2 Encargado

* Cristian Garzón.

### 8.21.3 Conclusiones

* La tarea se termina satisfactoriamente y se muestran los mockups.
* Estos mockups corresponden a la parte programada entregada también.

## 8.22 Implementar interacciones sociales.

### 8.22.1 Issue

* #197.

### 8.22.2 Encargado

* Cristian Garzón.

### 8.22.3 Conclusiones

* No se realiza la tarea pues se ve un poco sobrecargado de trabajo ya que se le habían asignado otras tareas para el mismo día y se hicieron las de mayor prioridad.

## 8.23 Mundos funcionales.

### 8.23.1 Issue

* #190.

### 8.23.2 Encargado

* Cristian Garzón.

### 8.23.3 Conclusiones

* Es la misma ya realizada en la Issue #129.

## 8.24 Algoritmo de batalla.

### 8.24.1 Issue

* #128.

### 8.24.2 Encargados

* Iván Barrantes.
* David Yepes.
* Nicolás Martínez.

### 8.24.3 Conclusiones

* Después de realizar una ardua investigación y corregir problemas en el código fuente, se logran crear las colisiones y se añaden efectos para eliminar los personajes, bajar vida, mover automáticamente y separar al momento de la colisión.

## 8.25 Investigar sobre animaciones en Phaser.

### 8.25.1 Issue

* #204.

### 8.25.2 Encargado

* David Yepes.

### 8.25.3 Conclusiones

* Se realiza la investigación.
* No se realiza aun la entrega del documento pues no se ha encontrado la aplicación para hacer la simulación con archivos .JSON.
* El documento se entregará el viernes.

## 8.26 Investigación pruebas psicotecnias.

### 8.26.1 Issue

* #185.

### 8.26.2 Encargado

* Jeimy Sosa.

### 8.26.3 Conclusiones

* Se lee la prueba MMPI-A y se realiza su respectivo documento.
* Se va al departamento de psicología y se investiga sobre más pruebas.

## 8.27 Análisis de riesgos.

### 8.27.1 Issue

* Sin Issue.

### 8.27.2 Encargado

* Jeimy Sosa.

### 8.27.3 Conclusiones

* Se está realizando la propuesto y se entregara el viernes.

## 8.28 Consolidación archivos originales personajes buenos.

### 8.28.1 Issue

* #193.

### 8.28.2 Encargado

* Iván Barrantes.

### 8.28.3 Conclusiones

* Se consiguen los archivos originales de los personajes del pacto de honor.
* Se realizan las modificaciones de estas imágenes para luego ser usadas en el juego.
* A cada imagen se le pone un recuadro y fondo semi transparente.

## 8.29 Consolidación archivos originales personajes malos.

### 8.29.1 Issue

* #194.

### 8.29.2 Encargado

* Iván Barrantes.

### 8.29.3 Conclusiones

* Se consiguen los archivos originales de los personajes del pacto de honor.
* Se realizan las modificaciones de estas imágenes para luego ser usadas en el juego.
* A cada imagen se le pone un recuadro y fondo semi transparente.

# Reporte 18 de marzo

Se revisan avances de 7 integrantes del grupo de Frontend, y se verifica que el reporte semanal subido a la plataforma Moodle, corresponda con el reporte tomado en la clase del 18 de marzo. A continuación, se encuentran los avances de cada integrante, luego se encuentran las observaciones que se tienen respecto a lo subido a la semana:

## 9.1 Revisar todo lo necesario para la versión móvil

### 9.1.1 Issue

* #195.

### 9.1.2 Encargado

* Camilo D’achiardi.

### 9.1.3 Conclusiones

* Hubo investigación para implementar un joystick en phaser.
* Se realizó una implementación del joystick, aunque aún no se sabe si está funcionando, ya que no se tienen suficientes conocimientos en phaser para probarlo.

## 9.2 Pagina web

### 9.2.1 Issue

* Sin Issue.

### 9.2.2 Encargado

* Camilo D’achiardi.

### 9.2.3 Conclusiones

* Se colocó el cargo de cada integrante del equipo de trabajo.
* Se agregaron fotos del equipo de trabajo a la página web.
* Hubo unificación del portal web realizado por Camila y de la página web realizada por Camilo D'achiardi.

## 9.3 Formato de documento IEEE

### 9.3.1 Issue

* #144.

### 9.3.2 Encargada

* Camila Gutiérrez.

### 9.3.3 Conclusiones

* Se agregaron los requerimientos funcionales del grupo de Backend en el formato.
* Se terminó con la realización del documento IEEE.

## 9.4 Pedir y crear los escenarios CSU

### 9.4.1 Issue

* #196.

### 9.4.2 Encargados

* Camila Gutiérrez.
* Darío Muñoz.

### 9.4.3 Conclusiones

* Se subieron los escenarios a GitHub enviados por la gerente de los CSU.
* Aún está pendiente animar y caricaturizar los escenarios (Subtarea encarga para Darío Muñoz).

## 9.5 Creación de plantillas del portal web

### 9.5.1 Issue

* #205.

### 9.5.2 Encargada

* Camila Gutiérrez.

### 9.5.3 Conclusiones

* Se agregaron las imágenes de todos los personajes buenos y malos, excepto de Felipe oso (depende de Iván, ya que no se ha subido).
* Se agregó descripción de personalidad para cada uno de los personajes.

## 9.6 Implementación de la sección de créditos.

### 9.6.1 Issue

* #203.

### 9.6.2 Encargado

* Gabriel Álvarez.

### 9.6.3 Conclusiones

* Se agregó un botón de créditos en el mapa de navegación.
* Dentro de la sección de créditos, se agregaron 4 botones, llamados “¿Que es pacto de Honor?", "Personajes Buenos", "Personajes malos", "Tipos de Plagio".
* Al presionar el botón “¿Que es el pacto de honor?" aparece que es el pacto de honor y su objetivo.
* Al presionar el botón "Personajes buenos" aparecen 9 botones con las imágenes de los 9 personajes buenos, y al presionar cada uno aparece su nombre y su descripción de personalidad.
* Al presionar el botón "Personajes malos" aparecen 9 botones con las imágenes de los 9 personajes malos, y al presionar cada uno aparece su nombre y su descripción de personalidad.
* Al presionar el botón "Tipos de plagio" aparecen los nombres de los 10 tipos de plagio, con su descripción y su frecuencia en que ocurre (del 1 al 10), pero se modificara agregándolos como botones.

## 9.7 Creación de los sprites de los mini personajes

### 9.7.1 Issue

* #168.

### 9.7.2 Encargado

* Gabriel Álvarez.

### 9.7.3 Conclusiones

* Se han realizado 8 sprites de los mini personajes, aun hacen falta 40.

## 9.8 Algoritmo de Navegación del juego

### 9.8.1 Issue

* #129.

### 9.8.2 Encargados

* Camilo D’achiardi.
* Gabriel Álvarez.
* Cristian Garzón.

### 9.8.3 Conclusiones

* Queda pendiente que Cristian Garzón suba el código según la distribución de carpetas que se encuentran en la Issue #169.

## 9.9 Sonidos de Ambientación

### 9.9.1 Issue

* #201.

### 9.9.2 Encargado

* Juan Guillermo Celemín

### 9.9.3 Conclusiones

* Se realizó una presentación de cómo implementar sonidos en phaser.
* Se propusieron nuevos sonidos para utilizarlos en el desarrollo del juego, para seleccionar personaje y otro para temas de batalla.

## 9.10 Diseño del Login respecto al manual de diseño

### 9.10.1 Issue

* #191.

### 9.10.2 Encargado

* Julio Ernesto Rincón.

### 9.10.3 Conclusiones

* Ya se modificó el Login respecto a los estilos planteados en el manual de diseño.

## 9.11 Login Funcional

### 9.11.1 Issue

* #149.

### 9.11.2 Encargados

* Iván Barrantes.
* Julio Ernesto Rincón.

### 9.11.3 Conclusiones

* Se desvincula Juan Carlos de esta tarea, y se vincula a Iván Barrantes.
* Se pide verificación de checkbox de Subtarea creadas en la Issue, y se pide que se divida el trabajo entre Iván y Julio.

## 9.12 Pruebas Psicotecnia

### 9.12.1 Issue

* #11.

### 9.12.2 Encargados

* Jeimy Sosa.
* Sebastián Rodríguez.

### 9.12.3 Conclusiones

* Falta implementar las preguntas para evaluar la psicotecnia.
* Se hace la lectura de dos pruebas nuevas entre ellas la NEO PIR.
* Se entrega un documento correspondiente a cada una de estas pruebas.

## 9.13 Investigación pruebas psicotécnicas

### 9.13.1 Issue

* #186.

### 9.13.2 Encargado

* Sebastián Rodríguez.

### 9.13.3 Conclusiones

* Se realizó la lectura del manual SIV.
* Se realizó documento explicando detalles respecto al SIV.
* Se subió el documento.

## 9.14 Perfil del jugador

### 9.14.1 Issue

* #192.

### 9.14.2 Encargado

* Juan Carlos Quintana.

### 9.14.3 Conclusiones

* Se agregaron las imágenes de los logros en el scroll.
* Se agregaron las descripciones de cada logro.
* Se recomienda modificar las imágenes, para que sean de más agrado a la vista.

## 9.15 Consolidar la documentación del código

### 9.15.1 Issue

* #188.

### 9.15.2 Encargado

* Darío Muñoz.

### 9.15.3 Conclusiones

* Se terminó de documentar y explicar el código de selección de avatar, selección de personajes, Login, Selección de nivel y batalla.
* Se realizó un documento formal consolidando toda la documentación de código.

## 9.16 Propuesta para jugar con los malos

### 9.16.1 Issue

* #206.

### 9.16.2 Encargado

* Jaime Bernal.

### 9.16.3 Conclusiones

* Se cambia la historia con el fin de hacerla acorde a una propuesta en la cual se jugaría con los malos.
* Se hace el mockup de selección de personaje con los malos.
* Se recolectan algunas imágenes que podrían servir para los escenarios.
* Se hace un listado de los componentes del juego que podrían cambiar si se juega con los malos.
* Todo esto se entrega en un documento.

## 9.17 Realizar propuesta de interacciones sociales

### 9.17.1 Issue

* #197.

### 9.17.2 Encargado

* Cristian Garzón.

### 9.17.3 Conclusiones

* No se puede realizar la tares porque no se entendió el documento base de las interacciones.
* La tarea requiere de más investigación antes de ser implementada.

## 9.18 Organizar carpetas

### 9.18.1 Issue

* Sin Issue.

### 9.18.2 Encargado

* David Yepes.

### 9.18.3 Conclusiones

* Se organizan los archivos según el documento que especifica la ubicación de sprites, imágenes, js, etc.

## 9.19 Algoritmo de batalla

### 9.19.1 Issue

* #128.

### 9.19.2 Encargados

* Iván Barrantes.
* David Yepes.
* Nicolás Martínez.

### 9.19.3 Conclusiones

* Se investiga el manejo del JSON al que se hace referencia el miércoles, esto para el manejo de los sprites.
* Se hace que el botón de pausa sea funcional, pero aún no tiene menú.
* Se hace una mejor animación del personaje malo, al cual se le agregan los sprites.
* Se mejoran las colisiones con la ayuda de la investigación.
* Se logra que los personajes se retiren en el momento de una colisión y no se salen de la pantalla.
* Se agregan los Sprites y se referencia a cada botón.

## 9.20 Consolidación de archivos originales

### 9.20.1 Issue

* Sin Issue.

### 9.20.2 Encargado

* Iván Barrantes.

### 9.20.3 Conclusiones

* Se entregan las nuevas imágenes para usar en el juego.
* A cada imagen se le agrego un recuadro y fondo semitransparente.

## 9.21 Análisis de riesgos

### 9.21.1 Issue

* #179.

### 9.21.2 Encargada

* Jeimy Sosa.

### 9.21.3 Conclusiones

* La tarea se realiza correctamente.
* Se entrega el documento con el análisis de riesgos.

## 9.23 Conclusiones respecto a lo subido en la semana

### 9.23.1 Camila Gutiérrez.

* Se revisa el reporte de semana subido por Camila a la plataforma Moodle y se compara con el reporte dado en día 18 de marzo.
* Lo dicho en el reporte corresponde con lo subido, no hay observaciones.

### 9.23.2 Camilo D’achiardi.

* Se revisa el reporte de semana subido por Camilo a la plataforma Moodle y se compara con el reporte dado en día 18 de marzo.
* Lo dicho en el reporte corresponde con lo subido, no hay observaciones.

### 9.23.3 Gabriel Álvarez.

* Se revisa el reporte de semana subido por Gabriel a la plataforma Moodle y se compara con el reporte dado en día 18 de marzo.
* Lo dicho en el reporte corresponde con lo subido, no hay observaciones.

### 9.23.4 Darío Muñoz

* Se revisa el reporte de semana subido por Darío a la plataforma Moodle y se compara con el reporte dado en día 18 de marzo.
* Lo dicho en el reporte corresponde con lo subido, no hay observaciones.

### 9.23.5 Juan Carlos Quintana

* Se revisa el reporte de semana subido por Juan Carlos a la plataforma Moodle y se compara con el reporte dado en día 18 de marzo.
* Lo dicho en el reporte corresponde con lo subido, no hay observaciones.

### 9.23.6 Julio Ernesto.

* Se revisa el reporte de semana subido por Julio Ernesto a la plataforma Moodle y se compara con el reporte dado en día 18 de marzo.
* En lo subido en la semana falto colocar que se realizó cambio de diseño del Login, de acuerdo con el manual de diseño, ya que esta tarea ya fue realizada por Julio.

### 9.23.7 Sebastián Rodríguez.

* No hubo comparación del reporte dado el 18 de marzo, con lo el reporte de la semana subido por Sebastián, ya que no se subió ningún reporte a la plataforma moodle.

### 9.23.8 Jaime Bernal.

* Se revisa el reporte entregado vía moodle y se compara con el reporte realizado el día sábado 18 de marzo.
* El documento subido a moodle concuerda con el reporte, no hay observaciones.

### 9.23.9 Cristian Garzón.

* Se revisa el reporte entregado vía moodle y se compara con el reporte realizado el día sábado 18 de marzo.
* No hay reporte por Cristian por lo tanto no se hace comparación.

### 9.23.10 David Yepes.

* Se revisa el reporte entregado vía moodle y se compara con el reporte realizado el día sábado 18 de marzo.
* El documento subido a moodle concuerda con el reporte, no hay observaciones.

### 9.23.11 Nicolás Martínez.

* Se revisa el reporte entregado vía moodle y se compara con el reporte realizado el día sábado 18 de marzo.
* El documento subido a moodle concuerda con el reporte, no hay observaciones.

### 9.23.12 Iván Barrantes.

* Se revisa el reporte entregado vía moodle y se compara con el reporte realizado el día sábado 18 de marzo.
* El documento subido a moodle concuerda con el reporte, no hay observaciones.

### 9.23.13 Jeimy Sosa.

* Se revisa el reporte entregado vía moodle y se compara con el reporte realizado el día sábado 18 de marzo.
* El documento subido a moodle concuerda con el reporte, no hay observaciones.

# Reporte 22 de marzo.

Se revisaron avances en las tareas de 7 integrantes del grupo de Frontend, a continuación, se encuentran las tareas, sus encargados y los avances en estas:

## 10.1 Implementación compra de personajes

### 10.1.1 Issue.

* #209.

### 10.1.2 Encargada.

* Camila Gutiérrez.

### 10.1.3 Conclusiones.

* Se realizó un documento donde se explica cuánto costará comprar cada personaje dentro del juego, la recompensa que tiene estos al comprarlos y la experiencia ganada después de comprar algún personaje.
* Se modificará la recompensa obtenida al desbloquear logros, sea más alta, para que sea más rápida la compra de estos.
* Aún falta implementar esto en phaser.

## 10.2 Modificación del Portal

### 10.2.1 Issue.

* #217.

### 10.2.2 Encargado.

* Camilo D’achiardi.

### 10.2.3 Conclusiones.

* Se modificó el objetivo del proyecto que aparecía en el portal web.
* Se agregaron más fotos de los integrantes del proyecto al organigrama.
* Se propuso un nuevo logo para el juego.
* Se propuso un nuevo tipo de letra.
* Se recomienda manejar el tipo de letra del logo anterior.

## 10.3 Creación de los poderes de los mini personajes

### 10.3.1 Issue.

* #214.

### 10.3.2 Encargado.

* Camilo D’achiardi.

### 10.3.3 Conclusiones.

* Se realizaron 31 logos de los poderes (aun hacen falta 9).
* No se ha realizado ninguna de las visualizaciones cuando se use el poder.

## 10.4 Perfil del jugador (logros)

### 10.4.1 Issue.

* #192.

### 10.4.2 Encargado.

* Juan Carlos Quintana.

### 10.4.3 Conclusiones.

* Se modificó el tamaño de letra usado.
* Se está en espera de que Camila Gutiérrez modifique la recompensa ganada al desbloquear un logro, para implementar esto en phaser.

## 10.5 Perfil del jugador Funcional (Avatar)

### 10.5.1 Issue.

* #219.

### 10.5.2 Encargado.

* Juan Carlos Quintana.

### 10.5.3 Conclusiones.

* Se realizaron avances respecto a la implementación en phaser, ya se agregaron imágenes de los poderes usados.

## 10.6 Frases retadoras, de victoria y de derrota (Mundo 1 - 6)

### 10.6.1 Issue.

* #221.

### 10.6.2 Encargado.

* Juan Guillermo Celemín.

### 10.6.3 Conclusiones.

* Se diseñaron las 3 imágenes de Andrés Zorro.
* Se diseñó 1 imagen de Felipe Oso.
* Se diseñaron las 3 imágenes de Julián Burro.

## 10.7 Login funcional modificado

### 10.7.1 Issue.

* #220.

### 10.7.2 Encargados.

* Julio Rodríguez.
* Iván Barrantes.

### 10.7.3 Conclusiones.

* Ya se modificó el Login de acuerdo a todas las especificaciones del manual de diseño (Realizado por Julio).
* Ya se implementó el uso de JPA, se conectó con el servidor Glassfish y se usó Java Enterprise Edition (Realizado por Julio).
* Se envió por correo electrónico lo anterior, para que el use JSP.
* Queda pendiente realizar el Login con JSP (Subtarea encargada para Iván Barrantes).
* Se hace una pequeña investigación de JEE y JSP con Netbeans (Por parte de Iván).
* Se instalan Netbeans y xampp cada uno con apache y Glassfish (Por parte de Iván).
* Se agenda una reunión con Ernesto para avanzar (Por parte de Iván).

## 10.8 Creación de los sprites de los mini personajes

### 10.8.1 Issue.

* #168.

### 10.8.2 Encargado.

* Gabriel Álvarez.

### 10.8.3 Conclusiones.

* Se han realizado 28 sprites de los mini personajes.
* Aun hacen falta 20 sprites por diseñar.

## 10.9 Implementar animaciones en phaser

### 10.9.1 Issue.

* #216.

### 10.9.2 Encargado.

* Darío Muñoz.

### 10.9.3 Conclusiones.

* Hubo una reunión con el profesor Diego Oliveros y se decide que no se usaran animaciones ya que esto toma mucho tiempo, y en cambio se seguirán usando sprites.
* Se implementaron 6 de los 12 personajes malos en phaser.
* Se modificaron los sprites de la visualización de los poderes, agregándoles al inicio y al final un frame transparente (esto para que el sprite no se quede en la pantalla si no que desaparezca al final).
* Aun hacen falta la implementación los otros 6 personajes malos en phaser.

## 10.10 Pedir y crear los escenarios de los CSU

### 10.10.1 Issue.

* #196.

### 10.10.2 Encargados.

* Camila Gutiérrez.
* Darío Muñoz.

### 10.10.3 Conclusiones.

* De los CSU, solo se escogieron 4, ya que algunos estaban borrosos, o ladeados, o algún otro motivo.
* Se animaron los 4 escenarios, realizando 9 escenarios.
* Aún está pendiente pasar estos 9 escenarios a sprites (Subtarea encargada para Darío Muñoz).

## 10.11 Reunión con trompo

### 10.11.1 Issue.

* #187.

### 10.11.2 Encargados.

* Darío Muñoz.
* Iván Barrantes.

### 10.11.3 Conclusiones.

* Se habla con Diego Oliveros, y él nos dice que por ahora se usen los escenarios y sprites existentes, ya que la realización de estos por parte de trompo tomará mucho tiempo.
* Después de tener los escenarios y sprites por parte de trompo, se realizará esta reunión.

## 10.12 Pruebas de psicotecnia

### 10.12.1 Issue.

* #11.

### 10.12.2 Encargados.

* Jeimy Sosa.
* Sebastián Rodríguez.

### 10.12.3 Conclusiones.

* Ya se realizaron complemente las subtareas de esta tarea por parte de Sebastián y de Jeimy.

## 10.13 Crear preguntas psicotécnicas

### 10.13.1 Issue.

* #211.

### 10.13.2 Encargado.

* Sebastián Rodríguez.

### 10.13.3 Conclusiones.

* Se escogió el manual IPV (Inventario de personalidad para vendedores) para crear las preguntas.
* Se dirigió al laboratorio de psicología para separar el turno de las pruebas P-IPG.
* Se prepararon una serie de preguntas, pero en el laboratorio dijeron que no servían para ser implementadas en nuestro proyecto.
* Ellos sugirieron que se usara la escala "LIKERT".
* El día 23 de marzo se entregará un artículo por parte del laboratorio hacia Sebastián, para tener en cuenta en la selección de preguntas.
* Se realizó y subió un documento donde se resume y describe la escala "LIKERT".

## 10.14 Documentación sobre los costos de presupuesto

### 10.14.1 Issue.

* #218.

### 10.14.2 Encargado.

* Jaime Bernal.

### 10.14.3 Conclusiones.

* Se revisa costos y procedimientos para publicar juego en la playstore.
* No se ha realizado el de dispositivos IOS pues se tenía una confusión, esta se entregará hoy.
* Se sube el documento con la información de playstore y se adjuntara el de App Store.

## 10.15 Asistencia

### 10.15.1 Issue.

* Sin Issue.

### 10.15.2 Encargado.

* Jaime Bernal.

### 10.15.3 Conclusiones.

* Se modifica el documento de asistencia es decir el consecutivo de los días.
* Se hacen modificaciones en el product Backlog.

## 10.16 Realizar propuesta final de interacciones sociales

### 10.16.1 Issue.

* #197.

### 10.16.2 Encargado.

* Cristian Garzón.

### 10.16.3 Conclusiones.

* Se investiga sobre interacciones sociales con Facebook.
* Se entrega un documento en el cual se muestran códigos de ejemplo e información sobre cómo implementar estas interacciones.

## 10.17 Investigar sobre animaciones en Phaser

### 10.17.1 Issue.

* #204.

### 10.17.2 Encargado.

* David Yepes.

### 10.17.3 Conclusiones.

* Se hace la investigación y se llega a la conclusión de que esta idea es poco viable por temas de tiempo, ya que su implementación es muy compleja.
* No se había entregado el reporte, pero se sube durante la clase.

## 10.18 Algoritmo de batalla

### 10.18.1 Issue.

* #128.

### 10.18.2 Encargado.

* Nicolás Martínez.

### 10.18.3 Conclusiones.

* Se intentó cambiar las physics de Phaser para solucionar el problema de las colisiones.
* Se ven tutoriales para aprender el uso del JSON, pero se llega a la conclusión de que es muy difícil de implementar.

## 10.19 Crear preguntas psicotécnicas

### 10.19.1 Issue.

* #212.

### 10.19.2 Encargada.

* Jeimy Sosa.

### 10.19.3 Conclusiones.

* Se realiza una hoja de Excel del enfoque de la personalidad de cada personaje, sean buenos o malos.

## 10.20 Otras tareas

### 10.20.1 Issue.

* Sin Issue.

### 10.20.2 Encargada.

* Jeimy Sosa.

### 10.20.3 Conclusiones.

* Se editan algunas Issues y se realizan trabajos de product owner.