**Reporte Scrum Master Miércoles 19 de abril**

**Iván David Barrantes Barrantes**

**Jair Darío Muñoz Aguilar**

**Poli Fighters**

****

**Tabla de contenido**

[1. Introducción. 6](#_Toc480543699)

[2. Reporte 19 de abril 7](#_Toc480543700)

[2.1 Virtual Story Mapping-Colores-Actualización 7](#_Toc480543701)

[2.1.1 Issue 7](#_Toc480543702)

[2.1.2 Encargado 7](#_Toc480543703)

[2.1.3 Conclusiones 7](#_Toc480543704)

[2.2 Textos tipos de plagio 8](#_Toc480543705)

[2.2.1 Issue 8](#_Toc480543706)

[2.2.2 Encargado 8](#_Toc480543707)

[2.2.3 Conclusiones 8](#_Toc480543708)

[2.3 Trabajo en portal web 8](#_Toc480543709)

[2.3.1 Issue 8](#_Toc480543710)

[2.3.2 Encargado 8](#_Toc480543711)

[2.3.3 Conclusiones 8](#_Toc480543712)

[2.4 Derechos de autor 8](#_Toc480543713)

[2.4.1 Issue 8](#_Toc480543714)

[2.4.2 Encargado 8](#_Toc480543715)

[2.4.3 Conclusiones 8](#_Toc480543716)

[2.5 Documento de servicios 9](#_Toc480543717)

[2.5.1 Issue 9](#_Toc480543718)

[2.5.2 Encargado 9](#_Toc480543719)

[2.5.3 Conclusiones 9](#_Toc480543720)

[2.6 Consumo de servicios REST 9](#_Toc480543721)

[2.6.1 Issue 9](#_Toc480543722)

[2.6.2 Encargado 9](#_Toc480543723)

[2.6.3 Conclusiones 9](#_Toc480543724)

[2.7 Finalizar módulo de batalla / responsive 9](#_Toc480543725)

[2.7.1 Issue 9](#_Toc480543726)

[2.7.2 Encargado 9](#_Toc480543727)

[2.7.3 Conclusiones 9](#_Toc480543728)

[2.8 Agregar escenario de Sara y Ana, números de los botones 10](#_Toc480543729)

[2.8.1 Issue 10](#_Toc480543730)

[2.8.2 Encargado 10](#_Toc480543731)

[2.8.3 Conclusiones 10](#_Toc480543732)

[2.9 Implementación códigos alfanuméricos 10](#_Toc480543733)

[2.9.1 Issue 10](#_Toc480543734)

[2.9.2 Encargado 10](#_Toc480543735)

[2.9.3 Conclusiones 10](#_Toc480543736)

[2.10 Implementación códigos alfanuméricos 10](#_Toc480543737)

[2.10.1 Issue 10](#_Toc480543738)

[2.10.2 Encargado 10](#_Toc480543739)

[2.10.3 Conclusiones 10](#_Toc480543740)

[2.11 Login funcional modificado 11](#_Toc480543741)

[2.11.1 Issue 11](#_Toc480543742)

[2.11.2 Encargados 11](#_Toc480543743)

[2.11.3 Conclusiones 11](#_Toc480543744)

[2.12 Login Facebook 11](#_Toc480543745)

[2.12.1 Issue 11](#_Toc480543746)

[2.12.2 Encargado 11](#_Toc480543747)

[2.12.3 Conclusiones 11](#_Toc480543748)

[2.13 Unir parte del Login con el resto del juego 12](#_Toc480543749)

[2.13.1 Issue 12](#_Toc480543750)

[2.13.2 Encargado 12](#_Toc480543751)

[2.13.3 Conclusiones 12](#_Toc480543752)

[2.14 Reporte SCRUM MASTER (miércoles 19 de abril) 12](#_Toc480543753)

[2.14.1 Issue 12](#_Toc480543754)

[2.14.2 Encargado 12](#_Toc480543755)

[2.14.3 Conclusiones 12](#_Toc480543756)

[2.15 Consolidar documentación del código 12](#_Toc480543757)

[2.15.1 Issue 12](#_Toc480543758)

[2.15.2 Encargado 12](#_Toc480543759)

[2.15.3 Conclusiones 12](#_Toc480543760)

[2.16 Documentación del código 13](#_Toc480543761)

[2.16.1 Issue 13](#_Toc480543762)

[2.16.2 Encargado 13](#_Toc480543763)

[2.16.3 Conclusiones 13](#_Toc480543764)

[2.17 Historias de Usuario 13](#_Toc480543765)

[2.17.1 Issue 13](#_Toc480543766)

[2.17.2 Encargado 13](#_Toc480543767)

[2.17.3 Conclusiones 14](#_Toc480543768)

[2.18 Creación de la librería del juego 14](#_Toc480543769)

[2.18.1 Issue 14](#_Toc480543770)

[2.18.2 Encargado 14](#_Toc480543771)

[2.18.3 Conclusiones 14](#_Toc480543772)

[2.19 Conectar perfil jugador, mapa y monedas 14](#_Toc480543773)

[2.19.1 Issue 14](#_Toc480543774)

[2.19.2 Encargado 14](#_Toc480543775)

[2.19.3 Conclusiones 14](#_Toc480543776)

[2.20 Algoritmo navegación del juego y batalla 14](#_Toc480543777)

[2.20.1 Issue 14](#_Toc480543778)

[2.20.2 Encargados 14](#_Toc480543779)

[2.20.3 Conclusiones 15](#_Toc480543780)

[2.21 Implementación Sección Ranking 15](#_Toc480543781)

[2.21.1 Issue 15](#_Toc480543782)

[2.21.2 Encargado 15](#_Toc480543783)

[2.21.3 Conclusiones 15](#_Toc480543784)

[2.22 Finalizar módulo de batalla/Responsive 15](#_Toc480543785)

[2.22.1 Issue 15](#_Toc480543786)

[2.22.2 Encargados 15](#_Toc480543787)

[2.22.3 Conclusiones 15](#_Toc480543788)

[2.23 Integrar el módulo de compra de personajes al mapa de navegación 15](#_Toc480543789)

[2.23.1 Issue 15](#_Toc480543790)

[2.23.2 Encargado 15](#_Toc480543791)

[2.23.3 Conclusiones 15](#_Toc480543792)

[2.24 Modificación modulo compra de personajes 16](#_Toc480543793)

[2.24.1 Issue 16](#_Toc480543794)

[2.24.2 Encargados 16](#_Toc480543795)

[2.24.3 Conclusiones 16](#_Toc480543796)

[2.25 Modelo entidad-relación de pruebas Psicotécnicas 16](#_Toc480543797)

[2.25.1 Issue 16](#_Toc480543798)

[2.25.2 Encargados 16](#_Toc480543799)

[2.25.3 Conclusiones 16](#_Toc480543800)

[2.26 Sonidos finales del juego 16](#_Toc480543801)

[2.26.1 Issue 16](#_Toc480543802)

[2.26.2 Encargado 16](#_Toc480543803)

[2.26.3 Conclusiones 16](#_Toc480543804)

[2.27 Definir servicios que necesitan las pruebas Psicotécnicas 17](#_Toc480543805)

[2.27.1 Issue 17](#_Toc480543806)

[2.27.2 Encargada 17](#_Toc480543807)

[2.27.3 Conclusiones 17](#_Toc480543808)

[2.28 Reunión con el Decano Rafael García 17](#_Toc480543809)

[2.28.1 Issue 17](#_Toc480543810)

[2.28.2 Encargadas 17](#_Toc480543811)

[2.28.3 Conclusiones 17](#_Toc480543812)

[2.29 Documentación Modelo de Negocio 17](#_Toc480543813)

[2.29.1 Issue 17](#_Toc480543814)

[2.29.2 Encargada 18](#_Toc480543815)

[2.29.3 Conclusiones 18](#_Toc480543816)

[2.30 Documento de control de cambios 18](#_Toc480543817)

[2.30.1 Issue 18](#_Toc480543818)

[2.30.2 Encargada 18](#_Toc480543819)

[2.30.3 Conclusiones 18](#_Toc480543820)

[2.31 Implementación compra de personajes 18](#_Toc480543821)

[2.31.1 Issue 18](#_Toc480543822)

[2.31.2 Encargada 18](#_Toc480543823)

[2.31.3 Conclusiones 18](#_Toc480543824)

[2.32 Consolidación de requerimientos y pruebas de consumo de los servicios 18](#_Toc480543825)

[2.32.1 Issue 18](#_Toc480543826)

[2.32.2 Encargada 18](#_Toc480543827)

[2.32.3 Conclusiones 18](#_Toc480543828)

[2.33 Modificaciones al perfil del jugador 19](#_Toc480543829)

[2.33.1 Issue 19](#_Toc480543830)

[2.33.2 Encargado 19](#_Toc480543831)

[2.33.3 Conclusiones 19](#_Toc480543832)

[2.34 Propuesta de manejo de las cajas sorpresa 19](#_Toc480543833)

[2.34.1 Issue 19](#_Toc480543834)

[2.34.2 Encargado 19](#_Toc480543835)

[2.34.3 Conclusiones 19](#_Toc480543836)

[2.35 Construcción final del módulo de logros 19](#_Toc480543837)

[2.35.1 Issue 19](#_Toc480543838)

[2.35.2 Encargado 19](#_Toc480543839)

[2.35.3 Conclusiones 19](#_Toc480543840)

[2.36 Implementación de la sección de logros 19](#_Toc480543841)

[2.36.1 Issue 19](#_Toc480543842)

[2.36.2 Encargado 20](#_Toc480543843)

[2.36.3 Conclusiones 20](#_Toc480543844)

[2.37 Documento de control de cambios en los requerimientos de los servicios 20](#_Toc480543845)

[2.37.1 Issue 20](#_Toc480543846)

[2.37.2 Encargados 20](#_Toc480543847)

[2.37.3 Conclusiones 20](#_Toc480543848)

# Introducción.

En el siguiente documento se encuentran consignados los reportes realizados por los Scrum Masters (Iván David Barrantes y Darío Muñoz Aguilar) de los integrantes del grupo 1 (Frontend) del día sábado 19 de abril.

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 19 de abril

## 2.1 Virtual Story Mapping-Colores-Actualización

### 2.1.1 Issue

* Sin Issue.

### 2.1.2 Encargado

* Jaime Bernal

### 2.1.3 Conclusiones

* Se hace una modificación en los colores, según lo planteado en la reunión con Diego y Julián.
* se hace la actualización hasta la semana de receso.
* Se hace contacto con las product owner para aclarar los entregables de semana de receso.
* Se divulga un correo a los líderes de los grupos en el cual se explica la funcionalidad del VSM.

## 2.2 Textos tipos de plagio

### 2.2.1 Issue

* #338.

### 2.2.2 Encargado

* Jaime Bernal

### 2.2.3 Conclusiones

* Se realiza el documento con la especificación de los textos que acompañaran cada imagen de los tipos del plagio.
* Se realizan los mockups de cada tipo de plagio con texto e imagen.

## 2.3 Trabajo en portal web

### 2.3.1 Issue

* Sin Issue.

### 2.3.2 Encargado

* Jaime Bernal

### 2.3.3 Conclusiones

* Se hacen las instalaciones para trabajar junto a camilo D’achiardi en el portal web.
* Camilo hace una explicación sobre el uso de wordpress.

## 2.4 Derechos de autor

### 2.4.1 Issue

* #377.

### 2.4.2 Encargado

* Jaime Bernal.

### 2.4.3 Conclusiones

* Se presenta un documento en el cual se muestra todo lo necesario para darle derechos de autor al código.
* Se presentan cada uno de los pasos a seguir.
* Hace falta generar el formulario que se debe llenar, pero solo es bajarlo de la página que se encontraba caída.
* El formulario tendrá su respectiva explicación.

## 2.5 Documento de servicios

### 2.5.1 Issue

* #346.

### 2.5.2 Encargado

* David Yepes

### 2.5.3 Conclusiones

* Se envían los requerimientos al grupo de Backend.

## 2.6 Consumo de servicios REST

### 2.6.1 Issue

* #345.

### 2.6.2 Encargado

* David Yepes

### 2.6.3 Conclusiones

* Se hace la investigación de como solicitar el servicio y como consumirlo.
* Probar los servicios localmente.

## 2.7 Finalizar módulo de batalla / responsive

### 2.7.1 Issue

* #339.

### 2.7.2 Encargado

* Nicolás Martínez

### 2.7.3 Conclusiones

* Modificar el campo de batalla para que se puedan recibir utilizando la estructura del Json.
* Terminar de modificar los ataques de los personajes.
* Pulir las colisiones entre los participantes de la batalla.
* Realizar las modificaciones a las barras de vida para que funcionen bien.
* Se hace la investigación sobre responsive.
* Se implementa, pero se debe corregir pues con el Canvas response solo se implementa la primera vez.
* Se investiga cómo utilizar el servidor y como usarlo para ver el juego en el celular.
* Se utiliza PhoneGab para la conexión con el servidor y poder acceder con una IP desde la misma red.

## 2.8 Agregar escenario de Sara y Ana, números de los botones

### 2.8.1 Issue

* #336.

### 2.8.2 Encargado

* Cristian Garzón

### 2.8.3 Conclusiones

* Se agregar el escenario de Sara y Ana.
* Se le agregan números a los botones que representan los mundos.
* Se hace una corrección a los botones de niveles por su escritura.

## 2.9 Implementación códigos alfanuméricos

### 2.9.1 Issue

* #278.

### 2.9.2 Encargado

* Cristian Garzón

### 2.9.3 Conclusiones

* Se implementó la clase de códigos alfanuméricos.
* Se crearon nuevas imágenes para los botones de selección del personaje que será regalado.
* Se realiza una investigación de inputField, y se aplica en la clase de códigos alfanuméricos.

## 2.10 Implementación códigos alfanuméricos

### 2.10.1 Issue

* #357.

### 2.10.2 Encargado

* Cristian Garzón

### 2.10.3 Conclusiones

* Se corrigen dos errores pues se generaba el mismo código dos veces.
* Se empezó la codificación para identificar la validez de la escritura de los códigos alfanuméricos.
* Se hace un documento para la utilización de inputField y se comparte en el repositorio.
* Se realiza un cambio en el documento de requerimientos para los servicios REST.

## 2.11 Login funcional modificado

### 2.11.1 Issue

* #220.

### 2.11.2 Encargados

* Iván Barrantes
* Julio Ernesto Rodríguez
* Camila Gutiérrez

### 2.11.3 Conclusiones

* Se modifica el Servlet pues ahora se le implementa una nueva clase que envía correos de contraseñas olvidadas (Tarea realizada por Iván).
* Se crea una clase en la cual se implementan los códigos para hacer el envío de correos desde java (Tarea realizada por Iván).
* Se crea y se configura una cuenta Gmail para hacer los envíos de las contraseñas olvidadas (Tarea realizada por Iván).
* Se une al código la implementación del envío de correos (Tarea realizada por Julio).
* Se une también la parte que guarda la fecha de registro (Tarea realizada por Julio).
* En la base de datos ya se carga la fecha de registro junto a los demás datos (Tarea realizada por Julio).
* Se está trabajando todo respecto a Login y se entregara el viernes (Tarea realizada por Julio).
* El Servlet ya captura la fecha desde la base de datos (Tarea realizada por Camila).
* Esta tarea será asignada solo para Ernesto, por lo tanto, se cierra esta Issue.

## 2.12 Login Facebook

### 2.12.1 Issue

* #348.

### 2.12.2 Encargado

* Iván Barrantes

### 2.12.3 Conclusiones

* Se reconfigura al APP creada en facebook,
* Se agrega a esta APP el dominio de la página creada por camilo.
* Se termina el Jsp con el botón de Login de facebook.

## 2.13 Unir parte del Login con el resto del juego

### 2.13.1 Issue

* Sin Issue.

### 2.13.2 Encargado

* Iván Barrantes

### 2.13.3 Conclusiones

* Se trata de unir el Login con Facebook, pero no se logra.
* No se realiza la investigación, así que no se sabe la dificultad del trabajo.
* Como los se están trabajando en ambientes de desarrollo no es tan fácil la unión.

## 2.14 Reporte SCRUM MASTER (miércoles 19 de abril)

### 2.14.1 Issue

* #371.

### 2.14.2 Encargado

* Darío Muñoz

### 2.14.3 Conclusiones

* Se revisaron y reportaron avances en las tareas de 8 integrantes del grupo de Frontend.
* Se subieron reportes a la Issue.

## 2.15 Consolidar documentación del código

### 2.15.1 Issue

* #337.

### 2.15.2 Encargado

* Darío Muñoz

### 2.15.3 Conclusiones

* Se modificó la documentación y explicación del archivo **game.js** ya que se agregaron nuevas líneas de código.
* Se explicó y documentó el archivo **invitarAmigos.js** en el documento formal de documentación de código fuente de Frontend.
* Se explicó y documentó el archivo **perfilJugador.js** en el documento formal de documentación de código fuente de Frontend.
* Se explicó y documentó el archivo **logros.js** en el documento formal de documentación de código fuente de Frontend.
* Se explicó y documentó el archivo **abstractFacade.java** en el documento formal de documentación de código fuente de Frontend.
* Se explicó y documentó el archivo **registrologin.java** en el documento formal de documentación de código fuente de Frontend.
* Se explicó y documentó el archivo **registrologinFacade.java** en el documento formal de documentación de código fuente de Frontend.
* Se explicó y documentó el archivo **JavaBeansLogin.java** en el documento formal de documentación de código fuente de Frontend.

## 2.16 Documentación del código

### 2.16.1 Issue

* #370.

### 2.16.2 Encargado

* Darío Muñoz

### 2.16.3 Conclusiones

* Se modificó la documentación y explicación del archivo **indexGame.html** ya que se agregaron nuevas líneas de código.
* Se modificó la documentación y explicación del archivo **game.js** ya que se agregaron nuevas líneas de código.
* Se explicó y documentó el archivo **compraPersonajes.js** en el documento formal de documentación de código fuente de Frontend.
* Aún falta por documentar los archivos **funcionesBatalla.js**, **rankings.js** y modificar el archivo **personajes.js**

## 2.17 Historias de Usuario

### 2.17.1 Issue

* #369.

### 2.17.2 Encargado

* Darío Muñoz

### 2.17.3 Conclusiones

* Se listaron tareas.
* Se está en espera para preguntar a Camila como enviar la lista de tareas a Jaime.

## 2.18 Creación de la librería del juego

### 2.18.1 Issue

* #340.

### 2.18.2 Encargado

* Camilo D’achiardi

### 2.18.3 Conclusiones

* Se investigó sobre cómo crear una librería.
* Se revisaron todos los códigos realizados.
* Se inició con la creación de la librería mirando los códigos de **batalla**, **historieta** y **navegación**.
* Aun no se ha terminado la librería.

## 2.19 Conectar perfil jugador, mapa y monedas

### 2.19.1 Issue

* #293.

### 2.19.2 Encargado

* Gabriel Álvarez

### 2.19.3 Conclusiones

* Se unió el perfil del jugador con el mapa de navegación.
* Se implementó la imagen de monedas suministrada por Camila Gutiérrez.
* Se implementó un label que representará la cantidad de monedas del jugador.

## 2.20 Algoritmo navegación del juego y batalla

### 2.20.1 Issue

* #252.

### 2.20.2 Encargados

* Gabriel Álvarez
* David Yepes
* Nicolás Martínez

### 2.20.3 Conclusiones

* Se implementó el botón del poder de los personajes buenos, aunque funciono con errores.

## 2.21 Implementación Sección Ranking

### 2.21.1 Issue

* #368.

### 2.21.2 Encargado

* Gabriel Álvarez

### 2.21.3 Conclusiones

* Se realizó el módulo y se implementó a la ventana de navegación.
* Aún falta hacer el JSON de jugadores de pruebas.

## 2.22 Finalizar módulo de batalla/Responsive

### 2.22.1 Issue

* #339.

### 2.22.2 Encargados

* Gabriel Álvarez
* David Yepes
* Nicolás Martínez

### 2.22.3 Conclusiones

* Se corrigieron los errores de la implementación del botón del poder de los personajes buenos (Realizado por Gabriel).
* Aún falta asegurar que el juego sirva en diferentes pantallas (Tarea encargada a Nicolás Martínez y a David Yepes).

## 2.23 Integrar el módulo de compra de personajes al mapa de navegación

### 2.23.1 Issue

* #363.

### 2.23.2 Encargado

* Gabriel Álvarez

### 2.23.3 Conclusiones

* Camila envió a Gabriel el módulo de compra de personajes.
* Gabriel hizo los ajustes de funciones para adaptar esto.
* Gabriel encontró conflictos después de integrar el merge.

## 2.24 Modificación modulo compra de personajes

### 2.24.1 Issue

* #392.

### 2.24.2 Encargados

* Gabriel Álvarez
* Camila Gutiérrez

### 2.24.3 Conclusiones

* Se creó esta Issue ya que la Issue #363 ya se había cerrado.
* Camila corrigió los errores y envió el módulo nuevamente a Gabriel.
* Gabriel verificó que funcionara con los demás módulos e hizo el merge correspondiente.

## 2.25 Modelo entidad-relación de pruebas Psicotécnicas

### 2.25.1 Issue

* #349.

### 2.25.2 Encargados

* Sebastián Rodríguez
* Jeimy Sosa

### 2.25.3 Conclusiones

* Se realizó un boceto del modelo entidad-relación de las pruebas psicotécnicas.
* Se realizaron dos diagramas UML, los cuales corresponden a un avance y al modelo final.
* Como resultado de la retrospectiva del Sprint 8 Sebastián realizó un documento del perfilamiento de usuarios sin tener en cuenta las pruebas psicotécnicas.

## 2.26 Sonidos finales del juego

### 2.26.1 Issue

* #350.

### 2.26.2 Encargado

* Sebastián Rodríguez

### 2.26.3 Conclusiones

* Se pide a Darío Muñoz los sonidos escogidos.
* Se pide a Juan Guillermo Celemín la presentación sobre cómo implementarlos en phaser.
* Se agregan nuevos sonidos para ser utilizados.
* Se realiza una implementación en phaser de los sonidos, aunque no ha funcionado correctamente.
* Aún falta reunirse con los encargados del código de **batalla** y de **navegación**.
* Esta tarea también fue asignada a Iván.

## 2.27 Definir servicios que necesitan las pruebas Psicotécnicas

### 2.27.1 Issue

* #351.

### 2.27.2 Encargada

* Jeimy Sosa

### 2.27.3 Conclusiones

* Se habló con Backend para cambiar algunas tablas relacionadas con la psicotecnia.
* Se definió como se van a enviar los datos de las pruebas psicotécnicas a los servicios.
* Se definió la implementación de las pruebas psicotécnicas, las cuales son las preguntas, las acciones y los puntos obtenidos.
* Se realizó y subió al repositorio, una simulación de la implementación de las pruebas psicotécnicas.

## 2.28 Reunión con el Decano Rafael García

### 2.28.1 Issue

* #183.

### 2.28.2 Encargadas

* Jeimy Sosa
* Camila Gutiérrez

### 2.28.3 Conclusiones

* La reunión se realizará el día 20 de abril.
* Se preparó una presentación la cual será mostrada al decano Rafael García.

## 2.29 Documentación Modelo de Negocio

### 2.29.1 Issue

* #317.

### 2.29.2 Encargada

* Jeimy Sosa

### 2.29.3 Conclusiones

* Hay avances en el documento de modelo de negocio.

## 2.30 Documento de control de cambios

### 2.30.1 Issue

* #302.

### 2.30.2 Encargada

* Camila Gutiérrez

### 2.30.3 Conclusiones

* Se reunieron todos los requerimientos en un documento y se le entregó a Juan Camilo.

## 2.31 Implementación compra de personajes

### 2.31.1 Issue

* #209.

### 2.31.2 Encargada

* Camila Gutiérrez

### 2.31.3 Conclusiones

* Ya se realizó esta tarea y esta subida al repositorio.

## 2.32 Consolidación de requerimientos y pruebas de consumo de los servicios

### 2.32.1 Issue

* #343.

### 2.32.2 Encargada

* Camila Gutiérrez

### 2.32.3 Conclusiones

* Se investigó y aprendió sobre los servicios REST, JQuery, método GETJSON.
* Se pide a William un servicio de prueba.
* Se crean archivos JSON para realizar pruebas.
* Aún falta realizar pruebas de algunos JSON creados.

## 2.33 Modificaciones al perfil del jugador

### 2.33.1 Issue

* #297.

### 2.33.2 Encargado

* Juan Carlos Quintana

### 2.33.3 Conclusiones

* Se pasó el requerimiento a Backend para implementar lo que faltaba de la parte gráfica.

## 2.34 Propuesta de manejo de las cajas sorpresa

### 2.34.1 Issue

* #341.

### 2.34.2 Encargado

* Juan Carlos Quintana

### 2.34.3 Conclusiones

* Se propusieron 7 tipos de cajas sorpresa, las cuales 3 afectan al jugador.
* Se definió el contenido de cada uno de las 7 cajas sorpresa.
* Se propone que a la mitad de la batalla aparezca una caja sorpresa para que el usuario la recoja.
* Aún falta el seudocódigo de las cajas sorpresa.

## 2.35 Construcción final del módulo de logros

### 2.35.1 Issue

* #342.

### 2.35.2 Encargado

* Juan Guillermo Celemín

### 2.35.3 Conclusiones

* Se hace que las imágenes puedan estar bloqueadas o desbloqueadas.

## 2.36 Implementación de la sección de logros

### 2.36.1 Issue

* #306.

### 2.36.2 Encargado

* Juan Guillermo Celemín

### 2.36.3 Conclusiones

* Se modificaron los sprites de los logros para que estén en escala de grises cuando estén bloqueados.
* Se definió una nueva propuesta para que el jugador obtenga los logros.
* Se definieron los datos que consumirán los servicios REST.
* Se modificaron los botones respecto al manual del diseño.
* Se implementó una función que utiliza el JSON devuelto por los servicios para saber si un logro esta desbloqueado o no.

## 2.37 Documento de control de cambios en los requerimientos de los servicios

### 2.37.1 Issue

* #346.

### 2.37.2 Encargados

* Gabriel Álvarez
* Juan Guillermo Celemín
* Camila Gutiérrez
* Cristian garzón
* David Yepes
* Nicolás Martínez
* Juan Calor Quintana

### 2.37.3 Conclusiones

* Se reportaron cambios en los requerimientos de los diferentes módulos ya creados.
* Camila realizó un consolidado de los cambios de estos requerimientos.