**Reporte Scrum Master sábado 22 de abril**

**Iván David Barrantes Barrantes**

**Jair Darío Muñoz Aguilar**

**Poli Fighters**

****

**Tabla de contenido**

[1. Introducción. 5](#_Toc480801481)

[2. Reporte 22 de abril 6](#_Toc480801482)

[2.1 Reporte SCRUM MASTER (sábado 22 de abril) 6](#_Toc480801483)

[2.1.1 Issue 6](#_Toc480801484)

[2.1.2 Encargado 6](#_Toc480801485)

[2.1.3 Conclusiones 6](#_Toc480801486)

[2.2 Documentación del código 6](#_Toc480801487)

[2.2.1 Issue 6](#_Toc480801488)

[2.2.2 Encargado 6](#_Toc480801489)

[2.2.3 Conclusiones 6](#_Toc480801490)

[2.3 Historias de usuario 6](#_Toc480801491)

[2.3.1 Issue 6](#_Toc480801492)

[2.3.2 Encargado 6](#_Toc480801493)

[2.3.3 Conclusiones 6](#_Toc480801494)

[2.4 Creación de la librería del juego 7](#_Toc480801495)

[2.4.1 Issue 7](#_Toc480801496)

[2.4.2 Encargado 7](#_Toc480801497)

[2.4.3 Conclusiones 7](#_Toc480801498)

[2.5 Implementación Sección Ranking 7](#_Toc480801499)

[2.5.1 Issue 7](#_Toc480801500)

[2.5.2 Encargado 7](#_Toc480801501)

[2.5.3 Conclusiones 7](#_Toc480801502)

[2.6 Finalizar módulo de batalla/Responsive 7](#_Toc480801503)

[2.6.1 Issue 7](#_Toc480801504)

[2.6.2 Encargados 7](#_Toc480801505)

[2.6.3 Conclusiones 7](#_Toc480801506)

[2.7 Sonidos finales del juego 8](#_Toc480801507)

[2.7.1 Issue 8](#_Toc480801508)

[2.7.2 Encargado 8](#_Toc480801509)

[2.7.3 Conclusiones 8](#_Toc480801510)

[2.8 Implementación sonidos del juego 8](#_Toc480801511)

[2.8.1 Issue 8](#_Toc480801512)

[2.8.2 Encargados 8](#_Toc480801513)

[2.8.3 Conclusiones 8](#_Toc480801514)

[2.9 Reunión con el Decano Rafael García 8](#_Toc480801515)

[2.9.1 Issue 8](#_Toc480801516)

[2.9.2 Encargadas 8](#_Toc480801517)

[2.9.3 Conclusiones 8](#_Toc480801518)

[2.10 Documentación Modelo de Negocio 8](#_Toc480801519)

[2.10.1 Issue 8](#_Toc480801520)

[2.10.2 Encargada 8](#_Toc480801521)

[2.10.3 Conclusiones 9](#_Toc480801522)

[2.11 Consolidación de requerimientos y pruebas de consumo de los servicios 9](#_Toc480801523)

[2.11.1 Issue 9](#_Toc480801524)

[2.11.2 Encargada 9](#_Toc480801525)

[2.11.3 Conclusiones 9](#_Toc480801526)

[2.12 Propuesta de manejo de las cajas sorpresa 9](#_Toc480801527)

[2.12.1 Issue 9](#_Toc480801528)

[2.12.2 Encargado 9](#_Toc480801529)

[2.12.3 Conclusiones 9](#_Toc480801530)

[2.13 Derechos de autor 9](#_Toc480801531)

[2.13.1 Issue 9](#_Toc480801532)

[2.13.2 Encargado 9](#_Toc480801533)

[2.13.3 Conclusiones 9](#_Toc480801534)

[2.14 Propuesta de incentivos y reconocimientos 10](#_Toc480801535)

[2.14.1 Issue 10](#_Toc480801536)

[2.14.2 Encargado 10](#_Toc480801537)

[2.14.3 Conclusiones 10](#_Toc480801538)

[2.15 Toma de asistencia 10](#_Toc480801539)

[2.15.1 Issue 10](#_Toc480801540)

[2.15.2 Encargado 10](#_Toc480801541)

[2.15.3 Conclusiones 10](#_Toc480801542)

[2.16 Implementación de sonidos de juego 10](#_Toc480801543)

[2.16.1 Issue 10](#_Toc480801544)

[2.16.2 Encargado 10](#_Toc480801545)

[2.16.3 Conclusiones 10](#_Toc480801546)

[2.17 Finalizar módulo de batalla, responsive 11](#_Toc480801547)

[2.17.1 Issue 11](#_Toc480801548)

[2.17.2 Encargado 11](#_Toc480801549)

[2.17.3 Conclusiones 11](#_Toc480801550)

[2.18 Servicios RESTS logros: Pruebas 11](#_Toc480801551)

[2.18.1 Issue 11](#_Toc480801552)

[2.18.2 Encargado 11](#_Toc480801553)

[2.18.3 Conclusiones 11](#_Toc480801554)

[2.19 Implementación códigos alfanuméricos 11](#_Toc480801555)

[2.19.1 Issue 11](#_Toc480801556)

[2.19.2 Encargado 11](#_Toc480801557)

[2.19.3 Conclusiones 11](#_Toc480801558)

[2.20 Implementación móvil del juego 11](#_Toc480801559)

[2.20.1 Issue 11](#_Toc480801560)

[2.20.2 Encargado 12](#_Toc480801561)

[2.20.3 Conclusiones 12](#_Toc480801562)

[2.21 Login funcional modificado 12](#_Toc480801563)

[2.21.1 Issue 12](#_Toc480801564)

[2.21.2 Encargado 12](#_Toc480801565)

[2.21.3 Conclusiones 12](#_Toc480801566)

# 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 22 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 22 de abril

## 2.1 Reporte SCRUM MASTER (sábado 22 de abril)

### 2.1.1 Issue

* #371.

### 2.1.2 Encargado

* Darío Muñoz

### 2.1.3 Conclusiones

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

## 2.2 Documentación del código

### 2.2.1 Issue

* #370.

### 2.2.2 Encargado

* Darío Muñoz

### 2.2.3 Conclusiones

* Se explicó y documentó el archivo **rankings.js** en el documento formal de documentación de código fuente de Frontend.
* Se explicó y documentó el archivo **jugadores.js** en el documento formal de documentación de código fuente de Frontend.
* Se explicó y documentó el archivo **bloqueMoviles.css** en el documento formal de documentación de código fuente de Frontend.
* Se explicó y documentó el archivo **movil.js** en el documento formal de documentación de código fuente de Frontend.

## 2.3 Historias de usuario

### 2.3.1 Issue

* #369.

### 2.3.2 Encargado

* Darío Muñoz

### 2.3.3 Conclusiones

* Se terminaron de listar tareas que se asignaran durante los siguientes sprint.
* Se envían las tareas a Camila y a Jeimy.

## 2.4 Creación de la librería del juego

### 2.4.1 Issue

* #340.

### 2.4.2 Encargado

* Camilo D’achiardi

### 2.4.3 Conclusiones

* Se descargan todos los archivos de código que hay en el repositorio.
* Se empezó con la creación de la librería con algunas funciones que se repiten.
* Se agregan las funciones **preload**, **create**, **verMapa**, **verH** y **verbatalla**.
* Aún no se ha terminado.
* Camila decide cerrar esta tarea ya que es parecido a lo que se está haciendo con la documentación del código.

## 2.5 Implementación Sección Ranking

### 2.5.1 Issue

* #368.

### 2.5.2 Encargado

* Gabriel Álvarez

### 2.5.3 Conclusiones

* Se creó el JSON jugadores.js, el cual será utilizado en el archivo rankings.js.

## 2.6 Finalizar módulo de batalla/Responsive

### 2.6.1 Issue

* #339.

### 2.6.2 Encargados

* David Yepes
* Gabriel Álvarez
* Nicolás Martínez

### 2.6.3 Conclusiones

* Se adaptó el juego para que sirviera en diferentes pantallas.

## 2.7 Sonidos finales del juego

### 2.7.1 Issue

* #350.

### 2.7.2 Encargado

* Sebastián Rodríguez

### 2.7.3 Conclusiones

* Ya se seleccionaron los sonidos a utilizar.

## 2.8 Implementación sonidos del juego

### 2.8.1 Issue

* #374.

### 2.8.2 Encargados

* Sebastián Rodríguez
* Iván Barrantes

### 2.8.3 Conclusiones

* Se implementaron los sonidos en phaser.
* Hay problemas con la implementación.

## 2.9 Reunión con el Decano Rafael García

### 2.9.1 Issue

* #183.

### 2.9.2 Encargadas

* Jeimy Sosa
* Camila Gutiérrez

### 2.9.3 Conclusiones

* Se realiza la reunión el día 20 de abril.
* Se sube el video mostrado en la reunión a la Issue.
* Se sube la presentación mostrada en la reunión a la Issue.
* Se suben las conclusiones a las que se llegaron a la Issue.

## 2.10 Documentación Modelo de Negocio

### 2.10.1 Issue

* #317.

### 2.10.2 Encargada

* Jeimy Sosa

### 2.10.3 Conclusiones

* Se habla con el profesor Diego Oliveros y se aplaza esta tarea para el sprint 11 debido a que no afecta el desarrollo del juego, ya que es una propuesta.

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

### 2.11.1 Issue

* #343.

### 2.11.2 Encargada

* Camila Gutiérrez

### 2.11.3 Conclusiones

* Se realizaron las pruebas con el JSON.
* Ya se consume el servicio REST.
* Aún falta devolver el JSON al servicio.

## 2.12 Propuesta de manejo de las cajas sorpresa

### 2.12.1 Issue

* #341.

### 2.12.2 Encargado

* Juan Carlos Quintana

### 2.12.3 Conclusiones

* Se implementó una imagen que representa la caja sorpresa durante la batalla.
* Esto se realizó con la ayuda de Juan Guillermo Celemín.

## 2.13 Derechos de autor

### 2.13.1 Issue

* #377.

### 2.13.2 Encargado

* Jaime Bernal

### 2.13.3 Conclusiones

* Se entrega el documento terminado con lo que faltaba.
* Se entrega el formulario que se había dicho que faltaba.

## 2.14 Propuesta de incentivos y reconocimientos

### 2.14.1 Issue

* Sin Issue.

### 2.14.2 Encargado

* Jaime Bernal

### 2.14.3 Conclusiones

* Se realiza un documento en la cual se explica los incentivos que se pueden ganar los integrantes de los grupos por su trabajo.
* El documento se explica durante la clase.
* Se presenta el documento a los profesores.

## 2.15 Toma de asistencia

### 2.15.1 Issue

* Sin Issue.

### 2.15.2 Encargado

* Jaime Bernal

### 2.15.3 Conclusiones

* Se realiza el reporte de tiempo de asistencia.

## 2.16 Implementación de sonidos de juego

### 2.16.1 Issue

* #374.

### 2.16.2 Encargado

* Iván Barrantes

### 2.16.3 Conclusiones

* Se hace la investigación de cómo implementar los sonidos.
* Se realiza una implementan y se prueba, pero no se tiene éxito.
* Se resuelven problemas en el código y se llega a la conclusión de que todo está bien, pero hay problemas externos.
* Se hace una investigación en la cual se trata de resolver el problema externo, pero tampoco se tiene éxito.
* Con ayuda de Gabriel durante la clase, e implementando el código con ayuda del editor de código Brackets y un MAC, se logra hacer funcionar los sonidos.

## 2.17 Finalizar módulo de batalla, responsive

### 2.17.1 Issue

* #369.

### 2.17.2 Encargado

* David Yepes

### 2.17.3 Conclusiones

* Se cierra porque se concluyen todas las tareas a realizar.
* Se crea una función para organizar componentes en el campo de batalla para dispositivos móviles.
* Se realiza la implementación del Joystick para dispositivos móviles.

## 2.18 Servicios RESTS logros: Pruebas

### 2.18.1 Issue

* #354.

### 2.18.2 Encargado

* David Yepes

### 2.18.3 Conclusiones

* Se cierra porque se asignará una persona nueva para que colabore a la tarea. Se cierra porque se asignará una persona nueva para que colabore a la tarea.

## 2.19 Implementación códigos alfanuméricos

### 2.19.1 Issue

* #357.

### 2.19.2 Encargado

* Cristian Garzón

### 2.19.3 Conclusiones

* Se codifica la pantalla de la pantalla en la cual se verá cuando el código ya se ha utilizado.
* Además, se le agrega el botón de regresar.

## 2.20 Implementación móvil del juego

### 2.20.1 Issue

* #373.

### 2.20.2 Encargado

* Nicolás Martínez

### 2.20.3 Conclusiones

* Se termina el responsive.
* Se realiza una pantalla de precarga para los ajustes del responsive.

## 2.21 Login funcional modificado

### 2.21.1 Issue

* #220.

### 2.21.2 Encargado

* Julio Ernesto

### 2.21.3 Conclusiones

* Se está solucionando el problema que se tiene con la clave para él envió de correos, pues no se están haciendo las consultas y en el correo la clave se envía como null.
* Se une el Login de facebook enviado por Iván Barrantes al proyecto.