**Reporte Scrum Master Miércoles 24 de mayo**

**Jair Darío Muñoz Aguilar**

**Poli Fighters**

****

**Tabla de contenido**

[1. Introducción. 5](#_Toc483476887)

[2. Reporte 24 de mayo 6](#_Toc483476888)

[2.1 Reporte SCRUM MASTER (24 de mayo) 6](#_Toc483476889)

[2.1.1 Issues 6](#_Toc483476890)

[2.1.2 Encargado 6](#_Toc483476891)

[2.1.3 Conclusiones 6](#_Toc483476892)

[2.2 Documentación del código 6](#_Toc483476893)

[2.2.1 Issue 6](#_Toc483476894)

[2.2.2 Encargado 6](#_Toc483476895)

[2.2.3 Conclusiones 6](#_Toc483476896)

[2.3 Documentación del código 8](#_Toc483476897)

[2.3.1 Issue 8](#_Toc483476898)

[2.3.2 Encargado 8](#_Toc483476899)

[2.3.3 Conclusiones 8](#_Toc483476900)

[2.4 Modificar módulo códigos alfanuméricos 8](#_Toc483476901)

[2.4.1 Issue 8](#_Toc483476902)

[2.4.2 Encargado 8](#_Toc483476903)

[2.4.3 Conclusiones 8](#_Toc483476904)

[2.5 Caricaturizar escenarios 8](#_Toc483476905)

[2.5.1 Issue 8](#_Toc483476906)

[2.5.2 Encargadas 8](#_Toc483476907)

[2.5.3 Conclusiones 8](#_Toc483476908)

[2.6 Login Facebook 8](#_Toc483476909)

[2.6.1 Issue 8](#_Toc483476910)

[2.6.2 Encargado 8](#_Toc483476911)

[2.6.3 Conclusiones 9](#_Toc483476912)

[2.7 Re-estructuración del Login 9](#_Toc483476913)

[2.7.1 Issue 9](#_Toc483476914)

[2.7.2 Encargados 9](#_Toc483476915)

[2.7.3 Conclusiones 9](#_Toc483476916)

[2.8 Documento SCRUM Master por persona 9](#_Toc483476917)

[2.8.1 Issue 9](#_Toc483476918)

[2.8.2 Encargado 9](#_Toc483476919)

[2.8.3 Conclusiones 9](#_Toc483476920)

[2.9 Revisión de entregas Sprint 14 9](#_Toc483476921)

[2.9.1 Issue 9](#_Toc483476922)

[2.9.2 Encargado 9](#_Toc483476923)

[2.9.3 Conclusiones 9](#_Toc483476924)

[2.10 Reporte reposición de horas 9](#_Toc483476925)

[2.10.1 Issue 9](#_Toc483476926)

[2.10.2 Encargadas 10](#_Toc483476927)

[2.10.3 Conclusiones 10](#_Toc483476928)

[2.10 Documento de revisión para la entrega del juego 10](#_Toc483476929)

[2.10.1 Issue 10](#_Toc483476930)

[2.10.2 Encargada 10](#_Toc483476931)

[2.10.3 Conclusiones 10](#_Toc483476932)

[2.11 Plan de pruebas 10](#_Toc483476933)

[2.11.1 Issue 10](#_Toc483476934)

[2.11.2 Encargada 10](#_Toc483476935)

[2.11.3 Conclusiones 10](#_Toc483476936)

[2.12 Mejorar la secuencia de cada personaje en cada mundo 10](#_Toc483476937)

[2.12.1 Issue 10](#_Toc483476938)

[2.12.2 Encargado 10](#_Toc483476939)

[2.12.3 Conclusiones 10](#_Toc483476940)

[2.13 Cambiar nivel del jugador después de ganar una batalla o nivel 11](#_Toc483476941)

[2.13.1 Issue 11](#_Toc483476942)

[2.13.2 Encargado 11](#_Toc483476943)

[2.13.3 Conclusiones 11](#_Toc483476944)

[2.14 Implementación pruebas psicotécnicas 11](#_Toc483476945)

[2.14.1 Issue 11](#_Toc483476946)

[2.14.2 Encargados 11](#_Toc483476947)

[2.14.3 Conclusiones 11](#_Toc483476948)

[2.15 Prueba módulo de compra 11](#_Toc483476949)

[2.15.1 Issue 11](#_Toc483476950)

[2.15.2 Encargado 11](#_Toc483476951)

[2.15.3 Conclusiones 11](#_Toc483476952)

[2.16 Pantalla de personajes desbloqueados y jefes derrotados 11](#_Toc483476953)

[2.16.1 Issue 11](#_Toc483476954)

[2.16.2 Encargados 12](#_Toc483476955)

[2.16.3 Conclusiones 12](#_Toc483476956)

[2.17 Creación de la aplicación móvil 12](#_Toc483476957)

[2.17.1 Issue 12](#_Toc483476958)

[2.17.2 Encargado 12](#_Toc483476959)

[2.17.3 Conclusiones 12](#_Toc483476960)

[2.18 Login GMAIL 12](#_Toc483476961)

[2.18.1 Issue 12](#_Toc483476962)

[2.18.2 Encargado 12](#_Toc483476963)

[2.18.3 Conclusiones 12](#_Toc483476964)

[2.19 Documentación del código 12](#_Toc483476965)

[2.19.1 Issue 12](#_Toc483476966)

[2.19.2 Encargado 12](#_Toc483476967)

[2.19.3 Conclusiones 12](#_Toc483476968)

[2.20 Virtual Story Mapping a Sprint 15 13](#_Toc483476969)

[2.20.1 Issue 13](#_Toc483476970)

[2.20.2 Encargado 13](#_Toc483476971)

[2.20.3 Conclusiones 13](#_Toc483476972)

[2.21 Registro estadístico de la actividad diaria en informes 13](#_Toc483476973)

[2.21.1 Issue 13](#_Toc483476974)

[2.21.2 Encargado 13](#_Toc483476975)

[2.21.3 Conclusiones 13](#_Toc483476976)

[2.22 Revisar entregas Sprint 14 13](#_Toc483476977)

[2.22.1 Issue 13](#_Toc483476978)

[2.22.2 Encargado 13](#_Toc483476979)

[2.22.3 Conclusiones 13](#_Toc483476980)

[2.23 Asistencia 13](#_Toc483476981)

[2.23.1 Issue 13](#_Toc483476982)

[2.23.2 Encargado 14](#_Toc483476983)

[2.23.3 Conclusiones 14](#_Toc483476984)

# Introducción.

En el siguiente documento se encuentran consignados los reportes realizados por el Scrum Master (Darío Muñoz Aguilar) de los integrantes del grupo 1 (Frontend) del día miércoles 24 de mayo.

La estructura del reporte de este documento es de la siguiente manera, primero está el nombre de la tarea, seguido de su Issue, seguido de su(s) encargado(s) y por último se encuentra las conclusiones de los Scrum masters sobre el reporte semanal.

# Reporte 24 de mayo

## 2.1 Reporte SCRUM MASTER (24 de mayo)

### 2.1.1 Issues

* #658.

### 2.1.2 Encargado

* Darío Muñoz

### 2.1.3 Conclusiones

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

## 2.2 Documentación del código

### 2.2.1 Issue

* #640.

### 2.2.2 Encargado

* Darío Muñoz

### 2.2.3 Conclusiones

* Se solicita a Camilo D'achiardi y a Jaime Bernal el documento actualizado de documentación y explicación del código fuente.
* Camilo D'achiardi y Jaime Bernal no le envían a Darío este documento actualizado.
* Darío explica y documenta el código usando el documento del 7 de mayo.
* Se explicó y documentó el archivo llamado **styles.css**.
* Se explicó y documentó el archivo llamado **icons.css**.
* Se explicó y documentó el archivo llamado **jquery-latest.js**.
* Se explicó y documentó el archivo llamado **goUpButton.js**.
* Se explicó y documentó el archivo llamado **batalla.html**.
* Se explicó y documentó el archivo llamado **boot.html**.
* Se explicó y documentó el archivo llamado **cajaMisteriosa.html**.
* Se explicó y documentó el archivo llamado **codigoUsado.html**.
* Se explicó y documentó el archivo llamado **compraPersonajes.html**.
* Se explicó y documentó el archivo llamado **cookies.html**.
* Se explicó y documentó el archivo llamado **creditos.html**.
* Se explicó y documentó el archivo llamado **desbloqueoPersonaje.html**.
* Se explicó y documentó el archivo llamado **fin.html**.
* Se explicó y documentó el archivo llamado **funcionesBatalla.html**.
* Se explicó y documentó el archivo llamado **game.html**.
* Se explicó y documentó el archivo llamado **historieta.html**.
* Se explicó y documentó el archivo llamado **inicio.html**.
* Se explicó y documentó el archivo llamado **invitarAmigos.html**.
* Se explicó y documentó el archivo llamado **logros.html**.
* Se explicó y documentó el archivo llamado **movil.html**.
* Se explicó y documentó el archivo llamado **mundo1.html**.
* Se explicó y documentó el archivo llamado **mundo2.html**.
* Se explicó y documentó el archivo llamado **mundo3.html**.
* Se explicó y documentó el archivo llamado **mundo4.html**.
* Se explicó y documentó el archivo llamado **mundo5.html**.
* Se explicó y documentó el archivo llamado **mundo6.html**.
* Se explicó y documentó el archivo llamado **mundo7.html**.
* Se explicó y documentó el archivo llamado **mundo8.html**.
* Se explicó y documentó el archivo llamado **mundo9.html**.
* Se explicó y documentó el archivo llamado **mundo10.html**.
* Se explicó y documentó el archivo llamado **mundo11.html**.
* Se explicó y documentó el archivo llamado **mundo12.html**.
* Se explicó y documentó el archivo llamado **navegacion.html**.
* Se explicó y documentó el archivo llamado **perfilJugador.html**.
* Se explicó y documentó el archivo llamado **pruebasPsicotecnicas.html**.
* Se explicó y documentó el archivo llamado **rankings.html**.
* Se explicó y documentó el archivo llamado **seleccionAvatar.html**.
* Se explicó y documentó el archivo llamado **seleccionPersonaje.html**.
* Se explicó y documentó el archivo llamado **verificacionDeCodigo.html**.

## 2.3 Documentación del código

### 2.3.1 Issue

* #591.

### 2.3.2 Encargado

* Camilo D’achiardi

### 2.3.3 Conclusiones

* Se explicó y documentó el archivo llamado **logros.js**.

## 2.4 Modificar módulo códigos alfanuméricos

### 2.4.1 Issue

* #527.

### 2.4.2 Encargado

* Cristian Garzón

### 2.4.3 Conclusiones

* Se recibió el servicio para el módulo de códigos alfanuméricos.
* Se realizaron cambios en el JSON.
* El día 24 de mayo se realizarán las pruebas.

## 2.5 Caricaturizar escenarios

### 2.5.1 Issue

* #609.

### 2.5.2 Encargadas

* Cristian Garzón

### 2.5.3 Conclusiones

* Se terminó de caricaturizar los escenarios.

## 2.6 Login Facebook

### 2.6.1 Issue

* #660.

### 2.6.2 Encargado

* Cristian Garzón

### 2.6.3 Conclusiones

* Se realizó un avance con la implementación del Login de facebook con respecto al Issue #474.

## 2.7 Re-estructuración del Login

### 2.7.1 Issue

* #601.

### 2.7.2 Encargados

* Iván Barrantes
* David Yepes

### 2.7.3 Conclusiones

* Se inició con la integración de los archivos que fueron pasados por Julio Ernesto en el servidor (Subtarea realizada por David).
* Aún no hay avances en esta tarea por parte de Iván.

## 2.8 Documento SCRUM Master por persona

### 2.8.1 Issue

* #659.

### 2.8.2 Encargado

* Iván Barrantes

### 2.8.3 Conclusiones

* Se realizó el documento de Scrum Master por persona.

## 2.9 Revisión de entregas Sprint 14

### 2.9.1 Issue

* #642.

### 2.9.2 Encargado

* Iván Barrantes

### 2.9.3 Conclusiones

* Se inició con la revisión de entregas del Sprint 14 de los integrantes de Frontend.
* Aún no se ha terminado con la revisión.

## 2.10 Reporte reposición de horas

### 2.10.1 Issue

* #662.

### 2.10.2 Encargadas

* Camila Gutiérrez
* Jeimy Sosa

### 2.10.3 Conclusiones

* Se realizaron reportes de 13 integrantes de Frontend (Subtarea realizada por Camila).
* Aún falta cambiar el formato del documento.

## 2.10 Documento de revisión para la entrega del juego

### 2.10.1 Issue

* #647.

### 2.10.2 Encargada

* Jeimy Sosa

### 2.10.3 Conclusiones

* Aún no hay avances en esta tarea.

## 2.11 Plan de pruebas

### 2.11.1 Issue

* #664.

### 2.11.2 Encargada

* Camila Gutiérrez

### 2.11.3 Conclusiones

* Se solicitó el virtual Story Mapping a Jaime Bernal.
* Se creó un documento con las historias de usuario finales.
* Se revisaron metodologías y formatos.
* Aún falta crear el plan de pruebas.
* Aún falta realizar revisión con el profesor Julián Olarte.

## 2.12 Mejorar la secuencia de cada personaje en cada mundo

### 2.12.1 Issue

* #656.

### 2.12.2 Encargado

* Gabriel Álvarez

### 2.12.3 Conclusiones

* Aún no hay avances en esta tarea.

## 2.13 Cambiar nivel del jugador después de ganar una batalla o nivel

### 2.13.1 Issue

* #639.

### 2.13.2 Encargado

* Gabriel Álvarez

### 2.13.3 Conclusiones

* Se implementó un código para verificar el nivel del jugador, según los puntos de experiencia al iniciar el juego y al terminar una batalla.
* Se implementó una función para verificar el nivel de los personajes, según los puntos de experiencia al iniciar el juego y al terminar una batalla.

## 2.14 Implementación pruebas psicotécnicas

### 2.14.1 Issue

* #534.

### 2.14.2 Encargados

* David Yepes
* Sebastián Rodríguez

### 2.14.3 Conclusiones

* Juan Sebastián Rodríguez no asiste a clase el día 24 de mayo.
* Aún no hay avances en esta tarea por parte de David Yepes.

## 2.15 Prueba módulo de compra

### 2.15.1 Issue

* #577.

### 2.15.2 Encargado

* David Yepes

### 2.15.3 Conclusiones

* Aún no hay avances en esta tarea.

## 2.16 Pantalla de personajes desbloqueados y jefes derrotados

### 2.16.1 Issue

* #590.

### 2.16.2 Encargados

* Juan Carlos Quintana
* Juan Guillermo Celemín

### 2.16.3 Conclusiones

* Se recomienda modificar las secciones **campeones.js** y **jefes.js**.

## 2.17 Creación de la aplicación móvil

### 2.17.1 Issue

* #661.

### 2.17.2 Encargado

* Juan Guillermo Celemín

### 2.17.3 Conclusiones

* Se integró el proyecto con Apache cordova.
* Hay problemas generando el apk, y aún no se sabe cómo solucionarlo.

## 2.18 Login GMAIL

### 2.18.1 Issue

* #644.

### 2.18.2 Encargado

* Juan Carlos Quintana

### 2.18.3 Conclusiones

* Se revisó el Issue #474, pero no se encontró nada útil relacionado a Google.
* Se investigó acerca del Login con Google.

## 2.19 Documentación del código

### 2.19.1 Issue

* #539.

### 2.19.2 Encargado

* Jaime Bernal

### 2.19.3 Conclusiones

* Se explicó y documentó los archivos de **navegacion.js**.
* Se explicó y documentó el archivo **pleaseRotate.js**.
* Se explicó y documentó el archivo **historieta.js**.
* Se explicó y documentó el archivo **pleaseRotate.js**.
* Se explicó y documentó el archivo **creditos.js**.
* Se explicó y documentó el archivo **selecciónPersonaje.js**.
* Se explicó y documentó el archivo **fin.js**.

## 2.20 Virtual Story Mapping a Sprint 15

### 2.20.1 Issue

* Sin Issue.

### 2.20.2 Encargado

* Jaime Bernal

### 2.20.3 Conclusiones

* Se actualizó el virtual Story Mapping al Sprint 15.

## 2.21 Registro estadístico de la actividad diaria en informes

### 2.21.1 Issue

* #655.

### 2.21.2 Encargado

* Jaime Bernal

### 2.21.3 Conclusiones

* Se realiza el total de trabajo en horas de cada uno de los reportes de los estudiantes.
* Aún faltan los reportes del 16, 23 y 26 de mayo.

## 2.22 Revisar entregas Sprint 14

### 2.22.1 Issue

* #646.

### 2.22.2 Encargado

* Jaime Bernal

### 2.22.3 Conclusiones

* Se realizó la consolidación de un documento con los reportes a corte 19 de mayo.
* Aún hacen falta los reportes del 16 y 20 de mayo.

## 2.23 Asistencia

### 2.23.1 Issue

* Sin Issue.

### 2.23.2 Encargado

* Jaime Bernal

### 2.23.3 Conclusiones

* Se realiza la creación de la nueva hoja de cálculo para la clase 24 de mayo.