**Reporte Scrum Master 25 de marzo**

**Iván David Barrantes Barrantes**

**Jair Darío Muñoz Aguilar**

**Poli Fighters**

****

**Tabla de contenido**

# 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 25 de marzo.

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 25 de marzo

## 2.1 Creación de los poderes de los mini personajes

### 2.1.1 Issue

* #214.

### 2.1.2 Encargado

* Camilo D’achiardi

### 2.1.3 Conclusiones

* Aún hacen falta 9 logos de los poderes.
* Se diseñaron 31 imágenes que representan la visualización de los poderes.

## 2.2 Propuestas del escudo final

### 2.2.1 Issue

* #235.

### 2.2.2 Encargado

* Camilo D’achiardi.

### 2.2.3 Conclusiones

* Se propuso un nuevo logo para el poli.
* Se recomienda cambiar la letra usada en el logo por "Henny".

## 2.3 Perfil del jugador funcional

### 2.3.1 Issue

* #219.

### 2.3.2 Encargado

* Juan Carlos Quintana

### 2.3.3 Conclusiones

* Se agregó la sección se personajes del jugador, dentro de la implementación del perfil del jugador
* Se agregaron dos botones, uno para mostrar los personajes que tiene el jugador, y otro para mostrar los personajes malos que ha derrotado el jugador.
* Falta agregar un botón que permite desbloquear personajes mediante un código
* Ninguno de los dos botones funciona aún.

## 2.4 Perfil del jugador

### 2.4.1 Issue

* #192.

### 2.4.2 Encargado

* Juan Carlos Quintana

### 2.4.3 Conclusiones

* Falta modificar las imágenes que aparecen dentro del scroll.

## 2.5 Algoritmo de navegación del juego Mapa de navegación

### 2.5.1 Issue

* #137.

### 2.5.2 Encargados

* Juan Carlos Quintana
* Julio Ernesto Rodríguez
* Sebastián Rodríguez

### 2.5.3 Conclusiones

* Todas las subtareas de esta tarea están realizadas, por lo tanto, se debe cerrar.

## 2.6 Login Funcional

### 2.6.1 Issue

* #149.

### 2.6.2 Encargados

* Juan Carlos Quintana
* Iván Barrantes
* Julio Ernesto Rodríguez

### 2.6.3 Conclusiones

* Se debe cerrar ya que todo se reestructuró.

## 2.7 Login funcional modificado

### 2.7.1 Issue

* #220.

### 2.7.2 Encargado

* Iván Barrantes
* Julio Ernesto Rodríguez

### 2.7.3 Conclusiones

* Ya está la conexión a la base JPA.
* Se reestructuraron los archivos HTML a JSP.
* Se incorporó el servido Glassfish.
* Falta Servlet para integrar todo.
* Se está investigando como conectar las redes sociales con JPA (Subtarea encargada para Iván).
* Julio Se habla con Camilo D'achiardi para replantear el manual del diseño, Julio recomienda a Camilo agregar animaciones a los botones.

## 2.8 Implementación compra de personajes

### 2.8.1 Issue

* #209.

### 2.8.2 Encargada

* Camila Gutiérrez

### 2.8.3 Conclusiones

* Se modificó el documento de logros, cambiando las recompensas obtenidas al desbloquear un logro.
* Hubo un avance en la implementación de phaser (se agregaron textos, imágenes).
* Aún falta terminar de implementar la compra de los personajes en phaser.

## 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 prepararon los archivos que se presentaran al decano.
* La reunión se hará a finales Sprint 7.

## 2.10 Reportes Product Owner

### 2.10.1 Issue

* #47.

### 2.10.2 Encargadas

* Jeimy Sosa
* Camila Gutiérrez

### 2.10.3 Conclusiones

* Se planeó el sprint 7.
* Se habló con el equipo d desarrollo para saber si había tareas que faltaban.
* Se revisaron Issues creados para asignar nuevas tareas.
* Aun no se ha subido este reporte en la Issue.

## 2.11 Creación de los sprites de los mini personajes

### 2.11.1 Issue

* #168.

### 2.11.2 Encargado

* Gabriel Álvarez

### 2.11.3 Conclusiones

* Se realizaron 36 sprites de los mini personajes.
* Aun hacen falta 12 sprites.

## 2.12 Crear preguntas psicotécnicas

### 2.12.1 Issue

* #211.

### 2.12.2 Encargado

* Sebastián Rodríguez

### 2.12.3 Conclusiones

* Se seleccionaron 20 grupos de 4 frases, cada uno, para implementar las pruebas psicotécnicas.
* Se creó el prototipo de las preguntas.
* Sebastián junto a Jeimy listaron acciones del juego en las que se puede agregar la pregunta.

## 2.13 Implementar animaciones de phaser

### 2.13.1 Issue

* #216.

### 2.13.2 Encargado

* Darío Muñoz.

### 2.13.3 Conclusiones

* Se cerró la tarea ya que se habló con el profesor Diego Oliveros y se decide que no se usara animaciones en phaser, ya que esto toma mucho tiempo, por lo tanto, se decide que se seguirá manejando en forma de sprites. Por lo tanto, esta Issue queda así, y se cierra.

## 2.14 Reportes Scrum master

### 2.14.1 Issue

* #42.

### 2.14.2 Encargados

* Darío Muñoz
* Iván Barrantes

### 2.14.3 Conclusiones

* Se revisaron y consolidaron reportes de los avances en las tareas de los integrantes de Frontend.

## 2.15 Documentación sobre los costos de presupuesto

### 2.15.1 Issue

* #218.

### 2.15.2 Encargado

* Jaime Bernal

### 2.15.3 Conclusiones

* Se termina la tarea en la cual hacía falta el documento sobre dispositivos IOS, este se consolida junto a lo que ya había todo esto en un documento.

## 2.16 Asistencia

### 2.16.1 Issue

* Sin Issue.

### 2.16.2 Encargado

* Jaime Bernal

### 2.16.3 Conclusiones

* Se modifica el Excel de la asistencia para que calcule número de horas que se deben reponer automáticamente, esto a partir de la hora de entrada de los dos bloques.

## 2.17 Otras tareas

### 2.17.1 Issue

* Sin Issue.

### 2.17.2 Encargado

* Jaime Bernal

### 2.17.3 Conclusiones

* Se actualiza el reporte de product Backlog.
* Se empieza hacer el proceso de Virtual Story Mapping.

## 2.18 Realizar propuesta final de interacciones sociales

### 2.18.1 Issue

* #197.

### 2.18.2 Encargado

* Cristian Garzón

### 2.18.3 Conclusiones

* Se agrega el documento de códigos alfanuméricos con el fin de que en el juego se puedan regalar personajes.
* En el documento se especifica la cantidad de regalos, donde se realizará y como.
* Se entregan dos mockups.

## 2.19 Otras tareas

### 2.19.1 Issue

* Sin Issue.

### 2.19.2 Encargado

* Cristian Garzón

### 2.19.3 Conclusiones

* Separar el código de navegación de acuerdo a lo planteado por el grupo de programadores.

## 2.20 Otras tareas

### 2.20.1 Issue

* Sin Issue.

### 2.20.2 Encargado

* David Yepes

### 2.20.3 Conclusiones

* Se agrega al repositorio las carpetas con cambios en la sección de niveles y créditos que fue entregado por Gabriel Álvarez.
* Se modifican la dirección de algunas imágenes para que funcionara el código, se hace el commit y se une a la rama master.
* Modifica algunos avances entregados por el grupo.

## 2.21 Algoritmo de batalla

### 2.21.1 Issue

* #128.

### 2.21.2 Encargado

* Nicolás Martínez

### 2.21.3 Conclusiones

* Se crea la acción para bajar la vida solo cuando hay golpes.
* Se crea un algoritmo para el uso de poderes de los malos.
* Se agregan las actualizaciones al commit.
* Se hace que el malo ataque, pero no baje vida si el bueno se está defendiendo.
* Se mejora el algoritmo de movimiento del villano.

## 2.22 Algoritmo de batalla

### 2.22.1 Issue

* #128.

### 2.22.2 Encargado

* Iván Barrantes

### 2.22.3 Conclusiones

* Se mejoran aspectos visuales del campo de batalla.
* Se crea un menú de pausa, es decir la imagen.
* Se agrega el menú de pausa con la función de reinicio, falta implementar las otras.
* Se hace la pantalla que da el ganador con una nueva imagen del POLI en la noche.

## 2.23 Crear preguntas psicotecnias

### 2.23.1 Issue

* #212.

### 2.23.2 Encargada

* Jeimy Sosa

### 2.23.3 Conclusiones

* Se hace la lectura de la prueba NEO PI-R y se leen más de 200 preguntas de las cuales se sacan 40 en un primer filtro para finalmente después del segundo filtro tener solo 20 preguntas.
* Se sube con Excel que contiene 3 hojas; Una con preguntas, otra con acciones en el juego y una propuesta para implementarlas en el juego.

## 2.24 Otras tareas

### 2.24.1 Issue

* Sin Issue.

### 2.24.2 Encargado

* Jeimy Sosa

### 2.24.3 Conclusiones

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

# Conclusiones trabajo de semana

## 3.1 Camila Gutiérrez

* Se revisa el reporte semanal subido el día 24 de marzo por Camila a la plataforma moodle.
* Se compara este reporte con lo subido a GitHub.
* Se compara este reporte con lo dicho el día 25 de marzo.
* Lo estipulado en el reporte semanal concuerda con lo subido a GitHub, no hay observaciones.

## 3.2 Camilo D’achiardi

* Se revisa el reporte semanal subido el día 24 de marzo por Camilo a la plataforma moodle.
* Se compara este reporte con lo subido a GitHub.
* Se compara este reporte con lo dicho el día 25 de marzo.
* Lo estipulado en el reporte semanal concuerda con lo subido a GitHub, no hay observaciones.
* la implementación del joystick ya está, aunque no se ha verificado su funcionamiento, ya que no se ha probado.

## 3.3 Gabriel Álvarez

* Se revisa el reporte semanal subido el día 24 de marzo por Gabriel a la plataforma moodle.
* Se compara este reporte con lo subido a GitHub.
* Se compara este reporte con lo dicho el día 25 de marzo.
* Lo estipulado en el reporte semanal concuerda con lo subido a GitHub, no hay observaciones.

## Darío Muñoz

* Se revisa el reporte semanal subido el día 24 de marzo por Darío a la plataforma moodle.
* Se compara este reporte con lo subido a GitHub.
* Se compara este reporte con lo dicho el día 25 de marzo.
* Lo estipulado en el reporte semanal concuerda con lo subido a GitHub, no hay observaciones.

## Sebastián Rodríguez

* Se revisa el reporte semanal subido el día 24 de marzo por Sebastián a la plataforma moodle.
* No se usó el formato definido.
* En el documento subido, no se especifican las tareas o subtareas que se realizaron.
* Lo estipulado en el reporte semanal no es suficiente para comparar y obtener conclusiones.

## Juan Carlos Quintana

* Se revisa el reporte semanal subido el día 24 de marzo por Juan Carlos a la plataforma moodle.
* Se compara este reporte con lo subido a GitHub.
* No hay archivos subidos en GitHub, solo hay texto explicando que se hizo.
* Se compara este reporte con lo dicho el día 25 de marzo.
* No se pueden sacar conclusiones porque no hay forma de comparar con lo subido a GitHub.

## Juan Guillermo Celemín

* Se revisa el reporte semanal subido el día 24 de marzo por Juan Guillermo a la plataforma moodle.
* Se compara este reporte con lo subido a GitHub.
* No se tomó el reporte de Juan Guillermo el día 25 por motivo de olvido.
* Lo estipulado en el reporte semanal concuerda con lo subido a GitHub, no hay observaciones.

## Julio Ernesto Rodríguez

* Se revisa el reporte semanal subido el día 24 de marzo por Julio Ernesto a la plataforma moodle.
* Se compara este reporte con lo subido a GitHub.
* Se compara este reporte con lo dicho el día 25 de marzo.
* Lo estipulado en el reporte semanal concuerda con lo subido a GitHub, no hay observaciones.

## Demás estudiantes

* Se observan los reportes entregados por cada uno de los integrantes del grupo y de contrastan con el reporte hecho por el SCRUM MASTER en la clase del día sábado; en el reporte hecho en GitHub se dan por escrito las tareas realizadas y en los reportes entregados por los estudiantes, se verifica la realización de estas tareas con documentos entregados y/o pantallas de las tareas subidas.
* En general no se presentan inconvenientes para realizar las tareas y se dispone a asignar nuevas Issues.