**Reporte Scrum Master Miércoles 26 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 26 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 26 de abril

## 2.1 Reporte SCRUM MASTER (miércoles 26 de abril)

### 2.1.1 Issue

* #407.

### 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

* #409.

### 2.2.2 Encargado

* Darío Muñoz

### 2.2.3 Conclusiones

* Se modificó el archivo **personajes.js**, ya que se agregaron nuevas líneas de código.
* Se explicó y documentó el archivo **funcionesBatalla.js**.

## 2.3 Estandarización de botones

### 2.3.1 Issue

* #421.

### 2.3.2 Encargado

* Camilo D’achiardi

### 2.3.3 Conclusiones

* Camilo no asiste a clase del día 26 de abril.

## 2.4 Documentación Modelo de Negocio

### 2.4.1 Issue

* #317.

### 2.4.2 Encargada

* Jeimy Sosa

### 2.4.3 Conclusiones

* Se avanzó en la realización del documento sobre compra de accesorios personajes.

## 2.5 Modificación Sección logros

### 2.5.1 Issue

* #414.

### 2.5.2 Encargada

* Jeimy Sosa

### 2.5.3 Conclusiones

* Se terminó la modificación del archivo **logros.js**.
* Al implementarlo se descubrió un error.

## 2.6 Implementación sonidos del juego

### 2.6.1 Issue

* #374.

### 2.6.2 Encargados

* Sebastián Rodríguez
* Iván Barrantes

### 2.6.3 Conclusiones

* Se solucionaron algunos de los problemas que había con la implementación.
* Se implementan los sonidos de: Selección de avatar, Historieta, Mapa de navegación y Perfil de jugador.
* Se implementan los sonidos los más de 60 botones que hay hasta el momento.
* Se hace commit de este trabajo.
* Los sonidos se deben hacer más cortos para que se puedan implementar mejor, o que funcionen mejor.
* Se realiza y se sube un documento en el cual se describe el trabajo semanal dependiendo de la persona.

## 2.7 Realizar implementación pruebas psicotécnicas

### 2.7.1 Issue

* #378.

### 2.7.2 Encargados

* Nicolás Martínez
* David Yepes
* Gabriel Álvarez

### 2.7.3 Conclusiones

* Se revisó el documento Excel de las pruebas psicotécnicas entre Gabriel y Nicolás.
* Se revisó el código para saber que funciones hay que implementar.

## 2.8 Implementación móvil del juego

### 2.8.1 Issue

* #373.

### 2.8.2 Encargados

* Nicolás Martínez
* David Yepes
* Gabriel Álvarez

### 2.8.3 Conclusiones

* Se revisó el código que hay para verificar en que dispositivo se está ejecutando el juego.
* Se hace que el juego reconozca el dispositivo desde el cual se abre.
* Se hacen métodos para organizar los componentes dependiendo desde el dispositivo desde el cual se accede al juego.
* Implementación del joystick para móviles, luego de que ya se reconoce el dispositivo.
* Se agregan funciones para reconocer desde que dispositivo se visualiza el juego.
* Se corrige el problema de cuando se reingresa al campo de batalla.
* Se hace la implementación del joystick usando un complemento de phaser.

## 2.9 Creación de los JSON para todos los módulos

### 2.9.1 Issue

* #412.

### 2.9.2 Encargada

* Camila Gutiérrez

### 2.9.3 Conclusiones

* Se creó el JSON de compra de personajes.
* Se creó el JSON de campo de batalla.
* Se creó el JSON de jefes derrotados.
* Aún falta por crear JSON.

## 2.10 Implementación de las cajas sorpresa

### 2.10.1 Issue

* #375.

### 2.10.2 Encargados

* Juan Carlos Quintana
* Juan Guillermo Celemín

### 2.10.3 Conclusiones

* Se implementó un botón que representa la caja sorpresa.
* Se implementó la aparición de cajas sorpresa aleatorias durante la batalla.
* Aún falta que cuando se oprima la caja sorpresa de recompensas al jugador.
* Aún falta implementar un botón en la sección de navegación en el que aparezca las características de cada caja sorpresa.

## 2.11 Textos tipo plagio

### 2.11.1 Issue

* #338.

### 2.11.2 Encargado

* Jaime Bernal

### 2.11.3 Conclusiones

* Se separa el texto de las imágenes para implementar en XML.
* tarea realizada por nuevas órdenes.

## 2.12 Propuesta de incentivos y reconocimientos

### 2.12.1 Issue

* Sin Issue.

### 2.12.2 Encargado

* Jaime Bernal

### 2.12.3 Conclusiones

* Se reúne con el profesor para validar los puntos del documento.

## 2.13 Toma de asistencia

### 2.13.1 Issue

* Sin Issue.

### 2.13.2 Encargado

* Jaime Bernal

### 2.13.3 Conclusiones

* Modificar el archivo de toma de asistencia pues no funcionaba después de las 24 horas.

## 2.14 Realizar proceso de derechos de autor

### 2.14.1 Issue

* #410.

### 2.14.2 Encargado

* Jaime Bernal

### 2.14.3 Conclusiones

* Se están diligenciando los formatos que se necesitan para los derechos de autor.
* En el formato de inscripción soporte lógico se hacen los puntos del 3 al 7, faltan la 1 y la 2 pues no se tiene suficiente espacio para poner a todos los integrantes del grupo, es decir, no hay suficientes espacios.

## 2.15 Login funcional modificado

### 2.15.1 Issue

* #220.

### 2.15.2 Encargado

* Julio Ernesto Rodríguez

### 2.15.3 Conclusiones

* Se solucionan los problemas que se tenían con las consultas a la base de datos para enviar la clave del usuario.
* Se hacen también los registros y funciones que tiene el Login, pero faltan cosas pequeñas por arreglar.