**Reporte Scrum Master Sábado 27 de mayo**

**Jair Darío Muñoz Aguilar**

**Poli Fighters**

****

**Tabla de contenido**

[1. Introducción. 6](#_Toc483643056)

[2. Reporte 27 de mayo 7](#_Toc483643057)

[2.1 Reporte SCRUM Master (27 de mayo) 7](#_Toc483643058)

[2.1.1 Issues 7](#_Toc483643059)

[2.1.2 Encargado 7](#_Toc483643060)

[2.1.3 Conclusiones 7](#_Toc483643061)

[2.2 Documentación del código 7](#_Toc483643062)

[2.2.1 Issue 7](#_Toc483643063)

[2.2.2 Encargado 7](#_Toc483643064)

[2.2.3 Conclusiones 7](#_Toc483643065)

[2.3 Documentación del código 7](#_Toc483643066)

[2.3.1 Issue 7](#_Toc483643067)

[2.3.2 Encargado 7](#_Toc483643068)

[2.3.3 Conclusiones 7](#_Toc483643069)

[2.4 Modificar módulo códigos alfanuméricos 8](#_Toc483643070)

[2.4.1 Issue 8](#_Toc483643071)

[2.4.2 Encargado 8](#_Toc483643072)

[2.4.3 Conclusiones 8](#_Toc483643073)

[2.5 Agregar archivos nuevos a la librería 8](#_Toc483643074)

[2.5.1 Issue 8](#_Toc483643075)

[2.5.2 Encargado 8](#_Toc483643076)

[2.5.3 Conclusiones 8](#_Toc483643077)

[2.6 Login Facebook 9](#_Toc483643078)

[2.6.1 Issue 9](#_Toc483643079)

[2.6.2 Encargado 9](#_Toc483643080)

[2.6.3 Conclusiones 9](#_Toc483643081)

[2.7 Re-estructuración del Login 9](#_Toc483643082)

[2.7.1 Issue 9](#_Toc483643083)

[2.7.2 Encargados 9](#_Toc483643084)

[2.7.3 Conclusiones 9](#_Toc483643085)

[2.8 Revisión de entregas Sprint 14 9](#_Toc483643086)

[2.8.1 Issue 9](#_Toc483643087)

[2.8.2 Encargado 9](#_Toc483643088)

[2.8.3 Conclusiones 9](#_Toc483643089)

[2.9 Tutorial del juego para móviles 9](#_Toc483643090)

[2.9.1 Issue 9](#_Toc483643091)

[2.9.2 Encargado 9](#_Toc483643092)

[2.9.3 Conclusiones 10](#_Toc483643093)

[2.10 Reporte reposición de horas 10](#_Toc483643094)

[2.10.1 Issue 10](#_Toc483643095)

[2.10.2 Encargadas 10](#_Toc483643096)

[2.10.3 Conclusiones 10](#_Toc483643097)

[2.10 Documento de revisión para la entrega del juego 10](#_Toc483643098)

[2.10.1 Issue 10](#_Toc483643099)

[2.10.2 Encargada 10](#_Toc483643100)

[2.10.3 Conclusiones 10](#_Toc483643101)

[2.11 Plan de pruebas 10](#_Toc483643102)

[2.11.1 Issue 10](#_Toc483643103)

[2.11.2 Encargada 10](#_Toc483643104)

[2.11.3 Conclusiones 10](#_Toc483643105)

[2.12 Mejorar la secuencia de cada personaje en cada mundo 11](#_Toc483643106)

[2.12.1 Issue 11](#_Toc483643107)

[2.12.2 Encargado 11](#_Toc483643108)

[2.12.3 Conclusiones 11](#_Toc483643109)

[2.13 Creación de la aplicación móvil 11](#_Toc483643110)

[2.13.1 Issue 11](#_Toc483643111)

[2.13.2 Encargado 11](#_Toc483643112)

[2.13.3 Conclusiones 11](#_Toc483643113)

[2.14 Implementación pruebas psicotécnicas 11](#_Toc483643114)

[2.14.1 Issue 11](#_Toc483643115)

[2.14.2 Encargados 11](#_Toc483643116)

[2.14.3 Conclusiones 11](#_Toc483643117)

[2.15 Prueba módulo de compra 11](#_Toc483643118)

[2.15.1 Issue 11](#_Toc483643119)

[2.15.2 Encargado 11](#_Toc483643120)

[2.15.3 Conclusiones 12](#_Toc483643121)

[2.16 Pantalla de personajes desbloqueados y jefes derrotados 12](#_Toc483643122)

[2.16.1 Issue 12](#_Toc483643123)

[2.16.2 Encargados 12](#_Toc483643124)

[2.16.3 Conclusiones 12](#_Toc483643125)

[2.17 Creación de la aplicación móvil 12](#_Toc483643126)

[2.17.1 Issue 12](#_Toc483643127)

[2.17.2 Encargado 12](#_Toc483643128)

[2.17.3 Conclusiones 12](#_Toc483643129)

[2.18 Login GMAIL 12](#_Toc483643130)

[2.18.1 Issue 12](#_Toc483643131)

[2.18.2 Encargado 12](#_Toc483643132)

[2.18.3 Conclusiones 12](#_Toc483643133)

[2.19 Culminación página Story Mapping - Poli Fighters 13](#_Toc483643134)

[2.19.1 Issue 13](#_Toc483643135)

[2.19.2 Encargado 13](#_Toc483643136)

[2.19.3 Conclusiones 13](#_Toc483643137)

[2.20 Virtual Story Mapping a Sprint 15 13](#_Toc483643138)

[2.20.1 Issue 13](#_Toc483643139)

[2.20.2 Encargado 13](#_Toc483643140)

[2.20.3 Conclusiones 13](#_Toc483643141)

[2.21 Registro estadístico de la actividad diaria en informes 13](#_Toc483643142)

[2.21.1 Issue 13](#_Toc483643143)

[2.21.2 Encargado 13](#_Toc483643144)

[2.21.3 Conclusiones 13](#_Toc483643145)

[2.22 Revisar entregas Sprint 14 13](#_Toc483643146)

[2.22.1 Issue 13](#_Toc483643147)

[2.22.2 Encargado 13](#_Toc483643148)

[2.22.3 Conclusiones 13](#_Toc483643149)

[2.23 Asistencia 14](#_Toc483643150)

[2.23.1 Issue 14](#_Toc483643151)

[2.23.2 Encargado 14](#_Toc483643152)

[2.23.3 Conclusiones 14](#_Toc483643153)

# 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 sábado 27 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 27 de mayo

## 2.1 Reporte SCRUM Master (27 de mayo)

### 2.1.1 Issues

* #699.

### 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 modificó explicación y documentación del archivo llamado **desbloqueoPersonaje.js**.
* Se explicó y documentó el archivo llamado **campeones.js**.
* Se explicó y documentó el archivo llamado **jefes.js**.

## 2.3 Documentación del código

### 2.3.1 Issue

* #591.

### 2.3.2 Encargado

* Camilo D’achiardi

### 2.3.3 Conclusiones

* Se terminó el diseño de la estructura del formato.
* Se explicaron y documentaron los archivos de la carpeta **logros**.
* Se explicaron y documentaron los archivos de la carpeta **mapaDeNavegacion**.
* Se explicaron y documentaron los archivos de la carpeta **perfilJugador**.
* Se explicaron y documentaron los archivos de la carpeta **phaser**.
* Se explicaron y documentaron los archivos de la carpeta **pruebasJSON**.
* Se explicaron y documentaron los archivos de la carpeta **pruebasPsicotecnicas**.
* Se explicaron y documentaron los archivos de la carpeta **rankings**.
* Se explicaron y documentaron los archivos de la carpeta **resultado**.
* Se explicaron y documentaron los archivos de la carpeta **seleccionAvatar**.
* Se explicaron y documentaron los archivos de la carpeta **seleccionPersonaje**.
* Se explicaron y documentaron los archivos de la carpeta **serviciosREST**.
* Se explicó y documentó el archivo **main.css**.
* Aún hace falta explicar y documentar el manual del desarrollador.

## 2.4 Modificar módulo códigos alfanuméricos

### 2.4.1 Issue

* #527.

### 2.4.2 Encargado

* Cristian Garzón

### 2.4.3 Conclusiones

* No se puede realizar las pruebas de este módulo ya que no hay servlet.

## 2.5 Agregar archivos nuevos a la librería

### 2.5.1 Issue

* Sin Issue.

### 2.5.2 Encargado

* Darío Muñoz

### 2.5.3 Conclusiones

* Se agregó contenido al archivo llamado **campeones.html** de la librería.
* Se agregó contenido al archivo llamado **jefes.html** de la librería.

## 2.6 Login Facebook

### 2.6.1 Issue

* #660.

### 2.6.2 Encargado

* Cristian Garzón

### 2.6.3 Conclusiones

* Se investigó como se invitan amigos de facebook al juego.
* Se subió el código que toca implementar.

## 2.7 Re-estructuración del Login

### 2.7.1 Issue

* #601.

### 2.7.2 Encargados

* Iván Barrantes
* David Yepes

### 2.7.3 Conclusiones

* Se crearon otro Servlet para comprobar los datos de la base de datos.
* Este Servlet aún no funciona porque las entidades no están bien.
* Aún no hay avances en esta tarea por parte de Iván.

## 2.8 Revisión de entregas Sprint 14

### 2.8.1 Issue

* #642.

### 2.8.2 Encargado

* Iván Barrantes

### 2.8.3 Conclusiones

* Se terminó la revisión de entregas del Sprint 14.
* Se subió el documento a la Issue.

## 2.9 Tutorial del juego para móviles

### 2.9.1 Issue

* #682.

### 2.9.2 Encargado

* Iván Barrantes

### 2.9.3 Conclusiones

* Se implementó el tutorial de móviles para el juego y se subió al repositorio.

## 2.10 Reporte reposición de horas

### 2.10.1 Issue

* #662.

### 2.10.2 Encargadas

* Camila Gutiérrez
* Jeimy Sosa

### 2.10.3 Conclusiones

* Se cambió el formato del documento.
* Se envió documento a los profesores.

## 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

* Se realizó plantilla del documento final.
* Se avanzó en la realización del documento del resumen de todas las Issues creadas en el semestre.

## 2.11 Plan de pruebas

### 2.11.1 Issue

* #664.

### 2.11.2 Encargada

* Camila Gutiérrez

### 2.11.3 Conclusiones

* Se creó 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

* Se configuro la dificultad de los enemigos de cada nivel.

## 2.13 Creación de la aplicación móvil

### 2.13.1 Issue

* #689.

### 2.13.2 Encargado

* Gabriel Álvarez

### 2.13.3 Conclusiones

* Se generó el apk con apache cordova.
* Hubo conflictos con rutas y no despliegan las imágenes correctamente.

## 2.14 Implementación pruebas psicotécnicas

### 2.14.1 Issue

* #534.

### 2.14.2 Encargados

* David Yepes
* Sebastián Rodríguez

### 2.14.3 Conclusiones

* Se implementaron los JSON de pruebas psicotécnicas que faltaban (Subtarea realizada por Sebastián Rodríguez).
* 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 modificaron los archivos **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 generó el apk junto a Gabriel Álvarez.
* Se realizó documento para integral visual Studio con apache cordova.

## 2.18 Login GMAIL

### 2.18.1 Issue

* #644.

### 2.18.2 Encargado

* Juan Carlos Quintana

### 2.18.3 Conclusiones

* Se creó el proyecto dentro de google.
* Se habilitaron las API's que se necesitan de Google.
* Se añadieron las credenciales al proyecto.
* Se creó el id cliente, pero aún falta agregar el manifiesto del apk (Depende de Gabriel Álvarez).
* Se realizó la autenticación con Oauth 2, y está quedo activada.

## 2.19 Culminación página Story Mapping - Poli Fighters

### 2.19.1 Issue

* Sin Issue.

### 2.19.2 Encargado

* Jaime Bernal

### 2.19.3 Conclusiones

* Se terminó la página con todos los Sprints de cada equipo.

## 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 actualiza los entregables del 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 la entrega completa del log de actividades diarias por estudiantes y fechas como fue solicitado.

## 2.22 Revisar entregas Sprint 14

### 2.22.1 Issue

* #646.

### 2.22.2 Encargado

* Jaime Bernal

### 2.22.3 Conclusiones

* Se realiza la entrega del documento consolidado por estudiante para el Sprint 14.

## 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 el día 27 de mayo.