**Reporte Scrum Master Miércoles 29 de marzo**

**Iván David Barrantes Barrantes**

**Jair Darío Muñoz Aguilar**

**Poli Fighters**

****

**Tabla de contenido**

[1. Introducción. 6](#_Toc478690055)

[2. Reporte 29 de marzo 7](#_Toc478690056)

[2.1 Creación de los poderes de los mini personajes 7](#_Toc478690057)

[2.1.1 Issue 7](#_Toc478690058)

[2.1.2 Encargado 7](#_Toc478690059)

[2.1.3 Conclusiones 7](#_Toc478690060)

[2.2 Diseño de portal en wordpress 7](#_Toc478690061)

[2.2.1 Issue 7](#_Toc478690062)

[2.2.2 Encargado 7](#_Toc478690063)

[2.2.3 Conclusiones 7](#_Toc478690064)

[2.3 Perfil del jugador funcional 7](#_Toc478690065)

[2.3.1 Issue 7](#_Toc478690066)

[2.3.2 Encargado 7](#_Toc478690067)

[2.3.3 Conclusiones 7](#_Toc478690068)

[2.4 Perfil del jugador 8](#_Toc478690069)

[2.4.1 Issue 8](#_Toc478690070)

[2.4.2 Encargado 8](#_Toc478690071)

[2.4.3 Conclusiones 8](#_Toc478690072)

[2.5 Algoritmo de navegación del juego Mapa de navegación 8](#_Toc478690073)

[2.5.1 Issue 8](#_Toc478690074)

[2.5.2 Encargados 8](#_Toc478690075)

[2.5.3 Conclusiones 8](#_Toc478690076)

[2.6 Login Funcional 8](#_Toc478690077)

[2.6.1 Issue 8](#_Toc478690078)

[2.6.2 Encargados 8](#_Toc478690079)

[2.6.3 Conclusiones 8](#_Toc478690080)

[2.7 Login funcional modificado 8](#_Toc478690081)

[2.7.1 Issue 8](#_Toc478690082)

[2.7.2 Encargado 9](#_Toc478690083)

[2.7.3 Conclusiones 9](#_Toc478690084)

[2.8 Implementación compra de personajes 9](#_Toc478690085)

[2.8.1 Issue 9](#_Toc478690086)

[2.8.2 Encargada 9](#_Toc478690087)

[2.8.3 Conclusiones 9](#_Toc478690088)

[2.9 Reunión con el decano Rafael García 10](#_Toc478690089)

[2.9.1 Issue 10](#_Toc478690090)

[2.9.2 Encargados 10](#_Toc478690091)

[2.9.3 Conclusiones 10](#_Toc478690092)

[2.10 Modificar escenarios 10](#_Toc478690093)

[2.10.1 Issue 10](#_Toc478690094)

[2.10.2 Encargado 10](#_Toc478690095)

[2.10.3 Conclusiones 10](#_Toc478690096)

[2.11 Creación de los sprites de los mini personajes 10](#_Toc478690097)

[2.11.1 Issue 10](#_Toc478690098)

[2.11.2 Encargado 10](#_Toc478690099)

[2.11.3 Conclusiones 10](#_Toc478690100)

[2.12 Leer libro prueba NEO PI-R 10](#_Toc478690101)

[2.12.1 Issue 10](#_Toc478690102)

[2.12.2 Encargado 10](#_Toc478690103)

[2.12.3 Conclusiones 10](#_Toc478690104)

[2.13 Consolidar la documentación del código 11](#_Toc478690105)

[2.13.1 Issue 11](#_Toc478690106)

[2.13.2 Encargado 11](#_Toc478690107)

[2.13.3 Conclusiones 11](#_Toc478690108)

[2.14 Reportes Scrum master (miércoles 29 de marzo) 11](#_Toc478690109)

[2.14.1 Issue 11](#_Toc478690110)

[2.14.2 Encargado 11](#_Toc478690111)

[2.14.3 Conclusiones 11](#_Toc478690112)

[2.15 Modificar el mapa de navegación-invitar Amigos 11](#_Toc478690113)

[2.15.1 Issue 11](#_Toc478690114)

[2.15.2 Encargado 12](#_Toc478690115)

[2.15.3 Conclusiones 12](#_Toc478690116)

[2.16 Frases retadoras, de victoria y de derrota 12](#_Toc478690117)

[2.16.1 Issue 12](#_Toc478690118)

[2.16.2 Encargado 12](#_Toc478690119)

[2.16.3 Conclusiones 12](#_Toc478690120)

[2.17 Recopilar los documentos para la carpeta de documentación del proyecto 12](#_Toc478690121)

[2.17.1 Issue 12](#_Toc478690122)

[2.17.2 Encargada 12](#_Toc478690123)

[2.17.3 Conclusiones 12](#_Toc478690124)

[2.18 Realizar propuesta final de interacciones sociales 13](#_Toc478690125)

[2.18.1 Issue 13](#_Toc478690126)

[2.18.2 Encargado 13](#_Toc478690127)

[2.18.3 Conclusiones 13](#_Toc478690128)

[2.19 Otras tareas 13](#_Toc478690129)

[2.19.1 Issue 13](#_Toc478690130)

[2.19.2 Encargada 13](#_Toc478690131)

[2.19.3 Conclusiones 13](#_Toc478690132)

[2.20 Realizar documento de interacción social con Gmail y Microsoft 13](#_Toc478690133)

[2.20.1 Issue 13](#_Toc478690134)

[2.20.2 Encargado 13](#_Toc478690135)

[2.20.3 Conclusiones 13](#_Toc478690136)

[2.21 Virtual Story Mapping 13](#_Toc478690137)

[2.21.1 Issue 13](#_Toc478690138)

[2.21.2 Encargado 14](#_Toc478690139)

[2.21.3 Conclusiones 14](#_Toc478690140)

[2.22 Implementación de códigos alfanuméricos 14](#_Toc478690141)

[2.22.1 Issue 14](#_Toc478690142)

[2.22.2 Encargado 14](#_Toc478690143)

[2.22.3 Conclusiones 14](#_Toc478690144)

[2.23 Implementación para móviles 14](#_Toc478690145)

[2.23.1 Issue 14](#_Toc478690146)

[2.23.2 Encargado 14](#_Toc478690147)

[2.23.3 Conclusiones 14](#_Toc478690148)

[2.24 Organizar Carpetas 14](#_Toc478690149)

[2.24.1 Issue 14](#_Toc478690150)

[2.24.2 Encargado 15](#_Toc478690151)

[2.24.3 Conclusiones 15](#_Toc478690152)

[2.24 Documento de reunión con Backend 15](#_Toc478690153)

[2.24.1 Issue 15](#_Toc478690154)

[2.24.2 Encargado 15](#_Toc478690155)

[2.24.3 Conclusiones 15](#_Toc478690156)

[2.24 Algoritmo de navegación de juego y batalla 15](#_Toc478690157)

[2.24.1 Issue 15](#_Toc478690158)

[2.24.2 Encargado 15](#_Toc478690159)

[2.24.3 Conclusiones 15](#_Toc478690160)

[2.24 Leer libro prueba NEO PI-R 15](#_Toc478690161)

[2.24.1 Issue 15](#_Toc478690162)

[2.24.2 Encargada 15](#_Toc478690163)

[2.24.3 Conclusiones 15](#_Toc478690164)

# 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 29 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 29 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

* Se terminaron de crear los 48 logos de los poderes.
* Se terminaron de crear las 48 visualizaciones de los poderes

## 2.2 Diseño de portal en wordpress

### 2.2.1 Issue

* #257.

### 2.2.2 Encargado

* Camilo D’achiardi.

### 2.2.3 Conclusiones

* Se creó portal en wordpress, pero aún no está terminado.
* Se está incluyendo los textos que se tenían anteriormente.

## 2.3 Perfil del jugador funcional

### 2.3.1 Issue

* #219.

### 2.3.2 Encargado

* Juan Carlos Quintana

### 2.3.3 Conclusiones

* Se eliminó la imagen que representaba el botón, en vez de esto se añadió un texto el cual es "personajes".
* Aún no está terminado, ya que falta agregar los botones.
* Se implementó un scroll que representara los personajes del jugador, pero aún no se ha probado.

## 2.4 Perfil del jugador

### 2.4.1 Issue

* #192.

### 2.4.2 Encargado

* Juan Carlos Quintana

### 2.4.3 Conclusiones

* Aun no se han realizado las imagenes de los logros que estaran dentro del scroll.
* Se tiene pensado agregar gif (en sprites) al 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 realizado el Servlet de inicio de sesión
* esta el controlador de identidades.
* Se conectó el jsp con el Servlet.
* Se conectó el Servlet con EntityManagerFactory (Manejador de entidades).
* Se conecta EntityManagerFactory con el controlador de entidades.

## 2.8 Implementación compra de personajes

### 2.8.1 Issue

* #209.

### 2.8.2 Encargada

* Camila Gutiérrez

### 2.8.3 Conclusiones

* Se volvió a modificar el documento de logros, modificándole las recompensas al obtener un logro.
* Se modificó el documento de comprar los personajes, separando las abejas, el león y el ratón.
* Se miró el código de selección de avatar realizado por Darío Muñoz como referencia.
* Se implementó un scroll añadiéndole como imágenes las realizadas por Iván Barrantes en la Issue #194.
* Se implementaron los textos de la recompensa que se obtiene al comprar cada uno de los personajes.
* Aún no está implementado para que las monedas estén habilitadas en el juego.
* Aún falta crear el sprite de la imagen de monedas e integrarlo al mapa de navegación.
* Aún falta crear el sprite que representara el label comprando".
* Aún falta implementar el algoritmo que indique cuando un personaje este comprado o no.
* Aún falta integrar el algoritmo que aumente las recompensas correspondientes

## 2.9 Reunión con el decano Rafael García

### 2.9.1 Issue

* #183.

### 2.9.2 Encargados

* Jeimy Sosa
* Camila Gutiérrez
* Nicolás Martínez
* Juan Camilo Lancheros o Manuel Sánchez

### 2.9.3 Conclusiones

* Se tiene pensado realizar la reunión el día viernes 31 de marzo.

## 2.10 Modificar escenarios

### 2.10.1 Issue

* #261.

### 2.10.2 Encargado

* Darío Muñoz

### 2.10.3 Conclusiones

* Ya se convirtieron todos los 38 escenarios .gif a sprites con el tamaño indicado.

## 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 terminó la realización de todos los sprites de los mini personajes (48 en total).

## 2.12 Leer libro prueba NEO PI-R

### 2.12.1 Issue

* #264.

### 2.12.2 Encargado

* Sebastián Rodríguez

### 2.12.3 Conclusiones

* Hubo reunión con Julián Olarte para la entrega del manual.
* Se leyó el manual y se realizó un documento explicando sus características.
* No se ha terminado con la realización del documento, aún falta el significado de la escala que se usa.
* Se realizó una presentación en PowerPoint, donde se propone como se presentarán las preguntas al jugador.
* Se realizó un documento explicando cómo implementar las preguntas según el manual.

## 2.13 Consolidar la documentación del código

### 2.13.1 Issue

* #188.

### 2.13.2 Encargado

* Darío Muñoz.

### 2.13.3 Conclusiones

* Ya se explicó y documentó el archivo selecciondepersonaje.js
* Ya se explicó y documentó el archivo selecciondeavatar.js
* Ya se explicó y documentó el archivo historieta.js
* Ya se explicó y documentó el archivo game.js
* Ya se explicó y documentó el archivo indexGame.html
* Ya se explicó y documentó el archivo navegacion.js
* Ya se explicó y documentó el archivo creditos.js
* Aun no se ha terminado la documentación del código, faltan algunos archivos.

## 2.14 Reportes Scrum master (miércoles 29 de marzo)

### 2.14.1 Issue

* #266.

### 2.14.2 Encargado

* Darío Muñoz

### 2.14.3 Conclusiones

* Se revisaron avances en las tareas de 8 integrantes del grupo de FrontEnd.

## 2.15 Modificar el mapa de navegación-invitar Amigos

### 2.15.1 Issue

* #229.

### 2.15.2 Encargado

* Gabriel Álvarez

### 2.15.3 Conclusiones

* Se creó un nuevo estado que representara la sección de invitar-amigos.
* Se implementó un botón para abrir la sección de invitar-amigos.
* Aún no está funcional ya que se necesita que esté terminado el Login, y que el juego este en un servidor.

## 2.16 Frases retadoras, de victoria y de derrota

### 2.16.1 Issue

* #256.

### 2.16.2 Encargado

* Juan Guillermo Celemín

### 2.16.3 Conclusiones

* Se han realizado las 3 frases de Víctor Hiena.
* Se han realizado las 3 frases de Nicolás Lagarto.
* Se realizó una frase de Fabián Babuino (la retadora).
* Aún falta realizar 11 frases.

## 2.17 Recopilar los documentos para la carpeta de documentación del proyecto

### 2.17.1 Issue

* #280.

### 2.17.2 Encargada

* Camila Gutiérrez

### 2.17.3 Conclusiones

* Se han recopilado 10 documentos.
* Se modificó el documento de consolidación de personajes, arreglando su redacción.
* Aun no se está recopilado el documento del manual de diseño, pero ya está hecho, solo hace falta subirlo.
* Aun no se está recopilado el repositorio de mockups actualizado, ya que está en proceso.

## 2.18 Realizar propuesta final de interacciones sociales

### 2.18.1 Issue

* #197.

### 2.18.2 Encargado

* Cristian Garzón

### 2.18.3 Conclusiones

* Se hace la implementación de los códigos alfanuméricos, se entrega un documento en el que se especifican algunas reglas que tienen que ver con la seguridad y el uso de estos códigos, además como se hace la captura de estos datos en la BD.

## 2.19 Otras tareas

### 2.19.1 Issue

* Sin Issue.

### 2.19.2 Encargada

* Jeimy Sosa

### 2.19.3 Conclusiones

* Las tareas pendientes se entregarán el sábado, es decir, se realizará en el transcurso de la semana.
* Se realizan tareas asignadas como trabajo de product owner.

## 2.20 Realizar documento de interacción social con Gmail y Microsoft

### 2.20.1 Issue

* #263.

### 2.20.2 Encargado

* Jaime Bernal

### 2.20.3 Conclusiones

* No se encuentra información referente a la tarea.
* Se hará una reunión con personas que trabajan en desarrollo web y se recibirá ayuda.
* Se recibe información de Cristian Garzon.

## 2.21 Virtual Story Mapping

### 2.21.1 Issue

* Sin Issue.

### 2.21.2 Encargado

* Jaime Bernal

### 2.21.3 Conclusiones

* Se completa el VSM de los Sprint 6, 7 y 8.
* Se realiza la actualización hasta el día de hoy del Product Backlog

## 2.22 Implementación de códigos alfanuméricos

### 2.22.1 Issue

* #278.

### 2.22.2 Encargado

* Cristian Garzón

### 2.22.3 Conclusiones

* Se hacen los mockups del desbloqueo de personajes por medio de interacciones sociales, en ellos se muestran cada una de las pantallas y textos que se muestran al utilizar un código regalado por un amigo.
* Se realizará un mockup faltante, pues solo se puede regalar un código por cuenta.

## 2.23 Implementación para móviles

### 2.23.1 Issue

* #210.

### 2.23.2 Encargado

* David Yepes

### 2.23.3 Conclusiones

* Se recibe un documento en el cual se muestra el código de funcionamiento del joystick con un ejemplo en un juego de Phaser, sin embargo, en el documento no se encuentra la explicación del funcionamiento.
* Se empieza a realizar una investigación debido al problema con el documento recibido.

## 2.24 Organizar Carpetas

### 2.24.1 Issue

* Sin Issue.

### 2.24.2 Encargado

* David Yepes

### 2.24.3 Conclusiones

* Reorganizar algunas carpetas de imágenes y modificar el código para su correcto funcionamiento.

## 2.24 Documento de reunión con Backend

### 2.24.1 Issue

* Sin Issue.

### 2.24.2 Encargado

* Nicolás Martínez

### 2.24.3 Conclusiones

* Se entrega el documento en el que se especifica los niveles de los personajes, el documento ya estaba, pero después de la reunión se actualizan algunas cosas.

## 2.24 Algoritmo de navegación de juego y batalla

### 2.24.1 Issue

* #252.

### 2.24.2 Encargado

* Nicolás Martínez

### 2.24.3 Conclusiones

* Revisar el código para solucionar errores y pulir el código.

## 2.24 Leer libro prueba NEO PI-R

### 2.24.1 Issue

* #256.

### 2.24.2 Encargada

* Jeimy Sosa

### 2.24.3 Conclusiones

* Se realiza la lectura del libro y se entrega el documento resumen de la lectura.