**Reporte Scrum Master Miércoles 29 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 29 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 29 de abril

## 2.1 Reporte SCRUM MASTER (sábado 29 de abril)

### 2.1.1 Issue

* #478.

### 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 explicó y documentó el archivo **batalla.js**.
* Se modificó el archivo **compraPersonajes.js**, ya que se agregaron nuevas líneas de código.
* Se modificó el archivo **creditos.js**, ya que se agregaron nuevas líneas de código.
* Se modificó el archivo **historieta.js**, ya que se agregaron nuevas líneas de código.
* Se modificó el archivo **invitarAmigos.js**, ya que se agregaron nuevas líneas de código.
* Se modificó el archivo **perfilJugador.js**, ya que se agregaron nuevas líneas de código.

## 2.3 Estandarización de botones

### 2.3.1 Issue

* #421.

### 2.3.2 Encargado

* Camilo D’achiardi

### 2.3.3 Conclusiones

* Se realizó una plantilla para realizar todos los botones iguales.
* Se realizaron 20 botones de acuerdo al manual de diseño.
* Aún falta la realización de algunos botones.

## 2.4 Documentación Modelo de Negocio

### 2.4.1 Issue

* #317.

### 2.4.2 Encargada

* Jeimy Sosa

### 2.4.3 Conclusiones

* Se realizó documento de modelo de negocio con accesorios personaje, ganancias del juego, modelo de pago.

## 2.5 Modificación Sección logros

### 2.5.1 Issue

* #414.

### 2.5.2 Encargada

* Jeimy Sosa

### 2.5.3 Conclusiones

* Se arreglaron los errores que había en el archivo **logros.js**.

## 2.6 Implementación móvil del juego

### 2.6.1 Issue

* #373.

### 2.6.2 Encargados

* Gabriel Álvarez
* David Yepes
* Nicolás Martínez

### 2.6.3 Conclusiones

* Se incluyó un script para avisar al usuario que debe poner el dispositivo en landscape (Subtarea realizada por Gabriel).
* Se realizan las componentes para móviles (Subtarea realizada por David).
* Se organizan estos componentes en los archivos, campodebatalla.js, fin.js, mapaDeNavegacion.js (Subtarea realizada por David).
* se ajustaron los tamaños de las componentes para celulares para que se pudiera visualizar de la mejor manera (Subtarea realizada por David).

## 2.7 Ausencia

### 2.7.1 Issue

* Sin Issue.

### 2.7.2 Encargado

* Cristian Garzón

### 2.7.3 Conclusiones

* No asiste a la clase y se presenta excusa.

## 2.8 Implementación de las cajas sorpresa

### 2.8.1 Issue

* #375.

### 2.8.2 Encargados

* Juan Carlos Quintana
* Juan Guillermo Celemín

### 2.8.3 Conclusiones

* Se implementó botón en el mapa de navegación, el cual al ser oprimido muestra una descripción de cada caja sorpresa.
* No se ha implementado que las cajas sorpresas le sumen recompensas al jugador.

## 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 Toma de asistencia

### 2.10.1 Issue

* Sin Issue.

### 2.10.2 Encargado

* Jaime Bernal

### 2.10.3 Conclusiones

* Se realiza la toma de asistencia como es habitual.

## 2.11 Virtual Story Mapping

### 2.11.1 Issue

* Sin Issue.

### 2.11.2 Encargado

* Jaime Bernal

### 2.11.3 Conclusiones

* Se actualiza hasta el sprint 11.
* Se actualiza e archivo de product backlog.

## 2.12 Realizar proceso de derechos de autor

### 2.12.1 Issue

* #410.

### 2.12.2 Encargado

* Jaime Bernal

### 2.12.3 Conclusiones

* Como solución al problema de llenar el formulario se decide al hablar con los docentes para solicitar información y subir el formulario completo.

## 2.13 Implementación de sonidos en el juego

### 2.13.1 Issue

* #374.

### 2.13.2 Encargados

* Sebastián Rodríguez
* Iván Barrantes

### 2.13.3 Conclusiones

* Se modifican los sonidos (Subtarea realizada por Sebastián).
* Se implementan los sonidos para el campo de batalla, correspondiente a patadas y puños (Subtarea realizada por Sebastián).
* Se modifican los sonidos para que sean menos pesado y más cortos, y así hacer más fácil la implementación (Subtarea realizada por Iván).
* Se implementación estos nuevos sonidos a los archivos historieta.js, mapaDeNavegacion.js y perfilDeJugador.js; estos sonidos se trabajan junto con un loop para que no deje de sonar siempre que se encuentre en el state (Subtarea realizada por Iván).
* Se implementan los sonidos a todos los botones que hay en el juego (Subtarea realizada por Iván).

## 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 Realizar implementación pruebas psicotécnicas

### 2.15.1 Issue

* #378.

### 2.15.2 Encargados

* Gabriel Álvarez
* Nicolás Martínez

### 2.15.3 Conclusiones

* Se implementó una primera versión de las pruebas psicotécnicas (Subtarea realizada por Gabriel y Nicolás).
* Se implementa la primera versión de las pruebas psicotecnias según lo planteado por Jeimy.
* No se puede terminar la tarea pues faltan algunas funciones en los módulos para poder registrar los cambios.
* Hace falta unir con los servicios.

## 2.16 Login funcional modificado

### 2.16.1 Issue

* #220.

### 2.16.2 Encargado

* Julio Ernesto Rodríguez

### 2.16.3 Conclusiones

* Se valida el registro del estudiante en la base de datos.
* Se realiza la validación del Login.