**Reporte Scrum Master semana hasta Sábado 29 de abril**

**Iván David Barrantes Barrantes**

**Jair Darío Muñoz Aguilar**

**Poli Fighters**

****

**Tabla de contenido**

[1. Introducción. 5](#_Toc479119346)

[2. Reporte semanal hasta 29 de abril 6](#_Toc479119347)

[2.1 Jaime Bernal 6](#_Toc479119348)

[2.1.1 Issues 6](#_Toc479119349)

[2.1.2 Actividades 6](#_Toc479119350)

[2.1.3 Conclusiones 6](#_Toc479119351)

[2.2 Cristian Garzon 7](#_Toc479119352)

[2.2.1 Issues 7](#_Toc479119353)

[2.2.2 Actividades 7](#_Toc479119354)

[2.2.3 Conclusiones 7](#_Toc479119355)

[2.3 David Yepes 7](#_Toc479119356)

[2.3.1 Issues 7](#_Toc479119357)

[2.3.2 Actividades 7](#_Toc479119358)

[2.3.3 Conclusiones 7](#_Toc479119359)

[2.4 Nicolas Martinez 7](#_Toc479119360)

[2.4.1 Issues 7](#_Toc479119361)

[2.4.2 Actividades 7](#_Toc479119362)

[2.4.3 Conclusiones 7](#_Toc479119363)

[2.5 Ivan Barrantes 7](#_Toc479119364)

[2.5.1 Issues 7](#_Toc479119365)

[2.5.2 Actividades 8](#_Toc479119366)

[2.5.3 Conclusiones 8](#_Toc479119367)

[2.6 Ernesto Rincon 8](#_Toc479119368)

[2.6.1 Issues 8](#_Toc479119369)

[2.6.2 Actividades 8](#_Toc479119370)

[2.6.3 Conclusiones 8](#_Toc479119371)

[2.7 Dario Muñoz 8](#_Toc479119372)

[2.7.1 Issues 8](#_Toc479119373)

[2.7.2 Actividades 8](#_Toc479119374)

[2.7.3 Conclusiones 8](#_Toc479119375)

[2.8 Camilo D’achiardi 9](#_Toc479119376)

[2.8.1 Issues 9](#_Toc479119377)

[2.8.2 Actividades 9](#_Toc479119378)

[2.8.3 Conclusiones 9](#_Toc479119379)

[2.9 Gabriel Alvares 9](#_Toc479119380)

[2.9.1 Issues 9](#_Toc479119381)

[2.9.2 Actividades 9](#_Toc479119382)

[2.9.3 Conclusiones 9](#_Toc479119383)

[2.10 Sebastian Rodriguez 9](#_Toc479119384)

[2.10.1 Issues 9](#_Toc479119385)

[2.10.2 Actividades 9](#_Toc479119386)

[2.10.3 Conclusiones 9](#_Toc479119387)

[2.11 Jeimy Sosa 10](#_Toc479119388)

[2.11.1 Issues 10](#_Toc479119389)

[2.11.2 Actividades 10](#_Toc479119390)

[2.11.3 Conclusiones 10](#_Toc479119391)

[2.12 Camila Gutierrez 10](#_Toc479119392)

[2.12.1 Issues 10](#_Toc479119393)

[2.12.2 Actividades 10](#_Toc479119394)

[2.12.3 Conclusiones 10](#_Toc479119395)

[2.13 Jua Quintana 10](#_Toc479119396)

[2.13.1 Issues 10](#_Toc479119397)

[2.13.2 Actividades 10](#_Toc479119398)

[2.13.3 Conclusiones 10](#_Toc479119399)

[2.14 Juan Celemin 10](#_Toc479119396)

[2.14.1 Issues 10](#_Toc479119397)

[2.14.2 Actividades 10](#_Toc479119398)

[2.14.3 Conclusiones 10](#_Toc479119399)

# 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) de la semana hasta el 29 de abril.

El reporte que se muestra en este documento se estructura de manera tal que se puede observar la o las actividades realizadas por cada integrante del grupo frontend, respectivamente se podrá ver el número de las issues trabajadas, sus nombres y las conclusiones de trabajo.

# Reporte semanal hasta 29 de abril

## 2.1 Jaime Bernal

### 2.1.1 Issues

* #338.
* #410.
* No Issue
* No Issue

### 2.1.2 Actividades

* Texto tipos de plagio.
* Realizar procesos de derechos de autor.
* Virtual Story Mapping.
* Propuesta de incentivos y reconocimientos.

### 2.1.3 Conclusiones

* Se separa el texto para ser implementado en XML.
* Se estaba diligenciando el formulario pero se tuvo un problema con uno datos del desarrollador, este problema se logra solucionar y así se llena el formulario completo.
* El VSM se actualiza hasta el Sprint 11 y se actualiza el archivo de product nacklog.
* Se hace una reunión en la cual se entrega el documento anteriormente realizado al docente quien validara los puntos del documento.

## 2.2 Cristian Garzon

### 2.2.1 Issues

* #415.

### 2.2.2 Actividades

* Modificación de escenarios.

### 2.2.3 Conclusiones

* Se pasa el proyecto al servidor apache cordova para asi modificar los botones del mapa de navegación pues estaban muy pequeños.

## 2.3 David Yepes

### 2.3.1 Issues

* #373.

### 2.3.2 Actividades

* Implementación móvil del juego.

### 2.3.3 Conclusiones

* Se realiza una función en la cual el juego reconoce el dispositivo desde el cual se accede al juego, asi se crean métodos para organizar los componentes e implementar el joystic, estos componentes se se organizan en archivos como campoDeBatalla.js, fin.js, mapaDeNavegacion.js; estas modificación con el fin de hacer mejor el ambiente a los usuarios.

## 2.4 Nicolás Martínez

### 2.4.1 Issues

* #378.
* #373.

### 2.4.2 Actividades

* Realizar implementación pruebas psicotécnicas.
* Implementación móvil del juego.

### 2.4.3 Conclusiones

* Se realiza una primera versión de las pruebas junto a Gabriel y jeimy, la tarea no se pueden terminar pues faltan algunas funciones en los módulos para poder registrar los cambios y unir con los servicios.
* Se hacen las funciones para reconocer el dispositivo desde el cual se accede, se corrige un problema con respecto a un bug que se tenía al tratar de reingresar al mapa de navegación y se implementa el joystic con un complemento de phaser.

## 2.5 Iván Barrantes

### 2.5.1 Issues

* #374.
* Reportes SCRUM MASTER.

### 2.5.2 Actividades

* Implementación de sonidos de juego.

### 2.5.3 Conclusiones

* Durante la semana se reciben los sonidos y se implementan en los state para los que se tenía sonidos, además de todos los botones que hay en el juego o imágenes que tienen alguna acción, hubo un problema con el tamaño de los sonidos por lo cual se modifican y se les agrega una función de loop para que sonaran durante toda la acción del state.
* Se revisan los trabajos realizados por los estudiantes los días miércoles 26 y sábado 29 de abril y se suben a github.

## 2.6 Ernesto Rincón

### 2.6.1 Issues

* #220.

### 2.6.2 Actividades

* Login funcional modificado.

### 2.6.3 Conclusiones

* Se soluciona el problema que había al tratar de hacer la consulta de la clave en la base de datos, también se logra validar el registro del usuario en la base de datos así como la validación de todo el login.

## 2.7 Darío Muñoz

### 2.7.1 Issues

* #409.
* Reportes SCRUM MASTER.

### 2.7.2 Actividades

* Documentación del código.

### 2.7.3 Conclusiones

* Se modificaron los archivos **personajes.js, compraPersonajes.js, créditos.js, historieta.js, invitarAmigos.js, perfilJuador.js** pues se agregaron nuevas líneas de código, además se documentó el archivo **funcionesBatalla.js** y **batalla.js**.
* Se revisaron y aportaron los avances de 8 integrantes del grupo y se suben a la correspondiente issue.

## 2.8 Camilo D’achiardi

### 2.8.1 Issue

* #421.

### 2.8.2 Actividades

* Estandarización de botones.

### 2.8.3 Conclusiones

* Se realizó una plantilla para realizar todos los botones iguales, con esto se hacen 20 botones basándose también en el manual de diseño pero aún faltan realizar botones.

## 2.9 Gabriel Álvarez

### 2.9.1 Issues

* #378.
* #373.

### 2.9.2 Actividades

* Realizar implementación pruebas psicotécnicas.
* Implementación móvil del juego

### 2.9.3 Conclusiones

* Se revisó el documento de las pruebas entre Gabriel y Nicolás, a partir de este se revisa el código para saber que funciones hay que implementar y finalmente se implementa una primera versión de estas pruebas. **[David Yepes – Nicolás Martínez]**
* Se revisa el código que se realizó para verificar el dispositivo desde el cual se accede y se incluye un script para avisar al usuario que debe poner el dispositivo en landscape **[David Yepes – Nicolás Martínez]**

## 2.10 Sebastián Rodríguez

### 2.10.1 Issues

* #374

### 2.10.2 Actividades

* Implementación sonidos del juego.

### 2.10.3 Conclusiones

* Se solucionan algunos problemas que se tenían con la implementación, luego se modifican los sonidos para después utilizarlos en campo de batalla, en patadas, puños, etc.

## 2.11 Jeimy Sosa

### 2.11.1 Issues

* #414
* #317.

### 2.11.2 Actividades

* Modificación sección de logros.
* Documentación modelo de negocio.

### 2.11.3 Conclusiones

* Se terminó la modificación del archivo **logros.js** cuando se trató de implementar se tuvo un error el cual se solucionó después.
* Se avanzó en el documento sobre la compra de accesorios de personajes, ganancias del juego y modelo o formas de pago.

## 2.12 Camila Gutiérrez

### 2.12.1 Issues

* #412.

### 2.12.2 Actividades

* Creación de los JSON para todos los módulos.

### 2.12.3 Conclusiones

* Se crearon los JSON para **compra de personajes, campo de batalla, jefes derrotados** y los demás que se habían planteado.

## 2.13 Juan Quintana y Juan Celemín

### 2.13.1 Issues

* #375

### Actividades

* Implementación de las cajas sorpresa.

### Conclusiones

* Se implementó un botón que representa la caja sorpresa así como su aparición en el juego de manera aleatoria, se agrega un botón en el mapa de navegación el cual al ser presionado muestra la descripción de cada caja sorpresa, pero aún no se implementan los cambios al ser recompensado el jugador.

# Conclusiones trabajo semana

Luego de hacer la revisión de las actividades de los integrantes del grupo se llega a la conclusión que se debe hacer unas uniones como la del login para asi modificar algunos campos según los datos del registro, así como la unión con el grupo de backend .

Con respecto al trabajo individual se puede concluir que se está trabajando muy bien, durante la semana y gracias a los reportes se pueden observar cómo se entregan y cierran las actividades por lo cual cada sprint es muy productivo.