**Reporte Scrum Master semana hasta Sábado 6 de mayo**

**Iván David Barrantes Barrantes**

**Jair Darío Muñoz Aguilar**

**Poli Fighters**

****

**Tabla de contenido**

[1. Introducción. 5](#_Toc479119346)

[2. Reporte semanal hasta 6 de mayo 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 6 de mayo.

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 6 de mayo

## 2.1 Jaime Bernal

### 2.1.1 Issues

* #461.
* No Issue

### 2.1.2 Actividades

* Revisar entregas Sprint 11.
* Toma de asistencia.

### 2.1.3 Conclusiones

* Se entrega un documento en el cual se describe si los reportes del Sprint 11 están correctamente entregados, refiriéndose a correctos en temas como tener Usuario, buena ortografía, orden y haber retirado marcas; el documento se entrega directamente al profesor.

## 2.2 Cristian Garzón

### 2.2.1 Issues

* #473.

### 2.2.2 Actividades

* Algoritmo de desbloqueo de personajes por mundo.

### 2.2.3 Conclusiones

* Al comienzo de la semana se tuvieron probleas pues se necesitaba un servicio para saber si el personaje estaba o no desbloqueado, pero después se crea un JSON para representar el estado del personaje y se le hacen modificaciones a este JSON ya que estaba mal definido.

## 2.3 David Yepes

### 2.3.1 Issues

* #472.
* #495.
* #469

### 2.3.2 Actividades

* Encriptar datos.
* Creación de manual de usuario.
* Integración login y juego.

### 2.3.3 Conclusiones

* Se lee sobre dos algoritmos con los cuales se puede hacer el trabajo de encriptar datos, estos algoritmos se implementan y después de ver los requerimientos de la base de datos se elige solamente uno del cual se crea un documento que contiene una explicación, implementación y la razón más clara de la elección.
* Se revisan todas las características del juego, gracias a esto se crea un documento en el cual se detallan todas las funciones del juego en los componentes que existen, luego de verificar el documento se sube a la rama master.
* Se realizó un reunión con los integrantes del grupo encargado de realizar la tarea [Gabriel Álvarez-Ernesto Rodríguez] para que se hiciera fácil la lectura y entendimiento del código, luego se crea un servidor local para probar le funcionamiento pero al final se tienen problemas con la unión al juego.

## 2.4 Nicolás Martínez

### 2.4.1 Issues

* #464.
* #466.
* #483.

### 2.4.2 Actividades

* Implementación de escudos.
* Encapsulamiento de variables campo de batalla.
* Servicios REST campo de batalla.

### 2.4.3 Conclusiones

* Durante el comienzo de la semana se implementan algunas funciones como la de salto para saber también en que momento podrían usar los escudos, ya en el final de la semana se realiza la implementación de los escudos que defienden diferentes tipos de ataques.
* Se investiga sobre el encapsulamiento de variables y algunas librerías de phaser, al repositorio se sube un documento en el cual se especifica cómo se debe hacer el encapsulamiento, se llega a la conclusión de que se debe hacer mediante un objeto.
* La tarea se congela.

## 2.5 Iván Barrantes

### 2.5.1 Issues

* #452.
* Reportes SCRUM MASTER.
* Documento de reportes por persona.

### 2.5.2 Actividades

* Imágenes de diálogos e imágenes que están por separado.

### 2.5.3 Conclusiones

* Se descargan las imágenes que se deben separar primero mediante Photoshop y luego cambiar su tamaño para que quede acorde a lo pacto en un documento anterior, luego de tener todo listo se empieza a trabajar en el JavaScript en la cual se logran unir estas imágenes y estos textos con los mismo colores y tamaños de letras que se tenían originalmente.
* Se revisa el trabajo de los días miércoles 3 y sábado 6 de mayo y se sube el reporte a github.
* Utilizando los reportes subidos por los dos Scrum Master se realiza un documento en el cual se especifica el trabajo realizado por cada integrante del grupo y se sube a github.

## 2.6 Ernesto Rincón

### 2.6.1 Issues

* #469.
* #474.
* #475.

### 2.6.2 Actividades

* Integración login y juego.
* Login redes sociales.
* Integración login con otros esquemas de login.

### 2.6.3 Conclusiones

* Se investiga sobre StringTokeneizer para realizar un token con el cual se podría hacer la integración con el juego mediante el paso a sesiones, también se trabaja con la clase UUID identificador único universal.
* Se estructuran las tareas a realizar y se crea un cuenta en Facebook con la cuenta de Gmail creada para el envió de correos, ya con el Facebook se accede a la página de developers para asi crear la aplicación con la cual se hará el login.
* Se investiga sobre la clase ServerSocket, para asi crear un clase conexión que proporciona datos de los sockets y los flujos de mensaje, se realiza también la clase servidor que maneja el puerto 8080 y se trabaja también en la clase cliente que hereda de la clase conexión para utilizar los sockets.

## 2.7 Darío Muñoz

### 2.7.1 Issues

* #447.
* Reportes SCRUM MASTER.

### 2.7.2 Actividades

* Documentación del código.

### 2.7.3 Conclusiones

* Se explican los archivos **boot.js, box.js, pruebasPsicotecnicas.js, logro.js , verificacionDeCodigo.js, cookies.js, desbloqueoPersonajes.js, cajaMisteriosa** y se modifica el archivo **game.js** pues se agregaron nuevas líneas de código.
* 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 diseñan los sprites de los botones faltantes y se corrigen algunos diseños de los botones que ya estaban.

## 2.9 Gabriel Álvarez

### 2.9.1 Issues

* #471.
* #496.
* #494.

### 2.9.2 Actividades

* Cookies.
* Integración login y juego.
* Unificar rutas de las imágenes.

### 2.9.3 Conclusiones

* Se implementó un script para el manejo de cookies y se intenta hacer esto en la selección de personajes pero no se logra pues los botones están en arreglo, luego esta tarea queda aplazada para el sprint 13.
* Se intentó cambiar la extensión del archivo de .jsp a .html con lo cual y con ayuda de William tautiva se llega a la conclusión de que se debe ejecutar el juego con neatbeans pero aún no se logra la integración. **[David Yepes – Ernesto Rodriguez].**
* Se modificaron las imágenes de los personajes y de los botones ya que tenían diferentes tamaños y se unifican las rutas de las imágenes en una sola carpeta.

## 2.10 Sebastián Rodríguez

### 2.10.1 Issues

* #447.
* #476.

### 2.10.2 Actividades

* Barra de carga.
* Implementación sonidos faltantes en el juego.

### 2.10.3 Conclusiones

* Se implementó una barra de carga con un archivo html de prueba, funciona pero no como se esperaba ya que había un error en el codigo pero, luego se realizó un preloader circular con html y css, esto se une al juego pero se genera un error al tratar de sincronizar en github y finalmente se realizó un segunda implementación usando phaser y sprites.
* Se realizó la implementación de los sonidos de batalla y se trata de sincronizar en github pero hay problemas.

## 2.11 Jeimy Sosa

### 2.11.1 Issues

* #481.
* #482.

### 2.11.2 Actividades

* Acciones anteriores a guardar en la base de datos.
* Realizar descripción de servicios de pruebas Psicotécnicas y su JSON.

### 2.11.3 Conclusiones

* Se realiza un documento en el cual se especifican las acciones anteriores que se van a guardar en la base de datos para el correcto funcionamiento de las pruebas Psicotécnicas.
* Se realiza un documento en el cual se encuentra la descripción de los servicios para las pruebas Psicotécnicas, luego de hablar con Juan Camilo surgen nuevas modificaciones las cuales se hacen en el Excel (Archivo del cual se había hablado).

## 2.12 Camila Gutiérrez

### 2.12.1 Issues

* #480.

### 2.12.2 Actividades

* Modificación módulo de compra.

### 2.12.3 Conclusiones

* Se realizan 3 métodos los cuales cada uno recibe un JSON y se les realiza prueba a cada uno, a la par se realiza una prueba general pero se realizan algunos cambios y se decide que se deben volver a realizar pruebas. .

## 2.13 Juan Quintana y Juan Celemín

### 2.13.1 Issues

* #452.

### Actividades

* Implementación de la caja sorpresa en el mapa.

### Conclusiones

* Se agrega el botón en el mapa en el cual se muestran los distintos tipos de caja sorpresa que hay, se definen las recompensas de cada caja sorpresa, se cambia también el tamaño de estas cajas para que se más agradable visualmente, estas recompensas de cada caja se implementan y funcionan al ser presionadas, se deben borrar algunas variables que no se están utilizando.

# Conclusiones trabajo semana

Luego de hacer la revisión de las actividades de los integrantes del grupo se llega a la conclusión que se deben realizar bien algunas especificaciones de los servicios, por lo cual se decide encargar a alguien de realizar un formato que deben llenar los integrantes del grupo que estén o deban solicitar servicios.

Con respecto al trabajo individual no se han notado muchos problemas, el grupo está trabajando bien y cumpliendo con las tareas que se les asignan.