**Reporte Scrum Master Sábado 1 de marzo**

**Iván David Barrantes Barrantes**

**Jair Darío Muñoz Aguilar**

**Poli Fighters**

****

**Tabla de contenido**

[1. Introducción. 5](#_Toc479119346)

[2. Reporte 29 de marzo 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) del día sábado 1 de marzo.

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 29 de marzo

## 2.1 Jaime Bernal

### 2.1.1 Issues

* #338.
* #377.
* No Issue
* No Issue
* No Issue

### 2.1.2 Actividades

* Texto tipos de plagio.
* Derechos de autor.
* Trabajo en portal web.
* Virtual Story Mapping.
* Propuesta de incentivos y reconocimientos.

### 2.1.3 Conclusiones

* L a tarea se cumple con la entrega de un documento y unos mockups en los cuales se presentan los tipos de plagio con texto e imagen cada uno.
* Se hace la entrega de un documento en el cual se explica lo que se debe hacer para darle derechos del autor al código que actualmente se está trabajando.
* Se trabajó junto a Camilo D’achiardi, quien hace una explicación sobre el uso de wordpress.
* Se hace todo lo relacionado con actualización del VSM, referente a colores, trabajo adelantado.
* Se realiza y explica a la clase un documento n el cual se muestran algunos incentivos que se podrían aplicar a los integrantes del grupo de trabajo.

## 2.2 Cristian Garzon

### 2.2.1 Issues

* #336.
* #278.
* #357.

### 2.2.2 Actividades

* Agregar escenario de Sara y Ana, modificar números de los botones.
* Implementación códigos alfanuméricos.
* Implementación códigos alfanuméricos.

### 2.2.3 Conclusiones

* Se agrega el escenario, se agregan número a los botones y se modifican algunos por su escritura.
* Se implementa la clase de códigos, se crean nuevas imágenes para la selección del personaje y se realiza una investigación de imputField.
* Se corrigen errores, se empieza la codificación, se comparte un documento de imputField, se codifica la pantalla para cuando el código ya se haya utilizado y se hacen cambios en los requerimientos de los servicios REST.

## 2.3 David Yepes

### 2.3.1 Issues

* #346.
* #345.
* #354.

### 2.3.2 Actividades

* Documento de servicios.
* Consumo de servicios REST.
* Servicios REST logros: Pruebas.

### 2.3.3 Conclusiones

* Se envían los requerimientos al grupo de backend.
* Se investiga como solicitar un servicio y consumirlo, además se prueban los servicios localmente.
* Se asignara una nueva persona a esta Issue.

## 2.4 Nicolás Martínez

### 2.4.1 Issues

* #339.
* #373.

### 2.4.2 Actividades

* Finalizar módulo de batalla / responsive.
* Implementación móvil del juego.

### 2.4.3 Conclusiones

* Se modifica el campo de batalla utilizando JSON, se terminan ataques de los personajes, se pulen las colisiones, se modifican las barras de poder, se investiga sobre responsive, también se implementa el responsive, se investiga uso de servidor para ver el juego en dispositivos móviles y finalmente se usa PhoneGab para hacer la conexión.
* Se termina el responsive y se hace una pantalla de precarga para los ajustes del mismo.

## 2.5 Iván Barrantes

### 2.5.1 Issues

* #220.
* #348.
* #374.
* Reportes SCRUM MASTER.

### 2.5.2 Actividades

* Login funcional modificado.
* Login de Facebook.
* Implementación de sonidos de juego.

### 2.5.3 Conclusiones

* Se modifican los servlets para poder implementar una clase que también se creó en la cual se hacen los envíos de correo con la contraseña desde un correo creado y configurado para esto.
* Se termina el JSP del login de Facebook en el cual se tuvo que configurar el app de Facebook.
* Se realiza una investigación de como implementar los sonidos, se hace un código para probar pero no funciona por lo cual se pide ayuda y se soluciona el problema el sábado.

## 2.6 Ernesto Rincón

### 2.6.1 Issues

* #220.

### 2.6.2 Actividades

* Login funcional modificado.

### 2.6.3 Conclusiones

* Se une el código con el servlets y la clase de envió de correos, también se una la parte que guarda la fecha de registro y esto se ve reflejado en la base de datos la cual ya muestra esta fecha, actualmente se está solucionando un problema en el envió de la clave pues no se está realizando correctamente la consulta.

## 2.7 Darío Muñoz

### 2.7.1 Issues

* #337.
* #370.
* #369.
* Reportes SCRUM MASTER.

### 2.7.2 Actividades

* Consolidar documentación del código (Semana de receso).
* Documentación del código (Sprint 9).
* Historias de usuario.

### 2.7.3 Conclusiones

* Se documentan los archivos: **invitarAmigos.js, perfilJugador.js, logros.js, abstractFacade.java, registrologin.java, registrologinFacade.java, javaBeansLogin.java.**
* Se documentan los archivos: **rankings.js, jugadores.js, bloqueMoviles.css, móvil.js, indexGame.html, game.js, compraPersonajes.js, funcionesBatalla.js.**
* Se listan todas las tareas a asignar y se envían a Camila y a Jeimy.

## 2.8 Camilo D’achiardi

### 2.8.1 Issue

* #340.

### 2.8.2 Actividades

* Creación de la librería del juego.

### 2.8.3 Conclusiones

* Se investiga cómo crear una librería, se revisan todos los códigos realizados, se empieza la creación de la librería con los códigos de **batalla, historieta**  y **navegación**, se descargan todos los archivos del código, se agregan algunas funciones como **preload, créate, verMapa, ver, verbatalla,** se decide cerrar a tarea pues es común con la documentación de código.

## 2.9 Gabriel Álvarez

### 2.9.1 Issues

* #293.
* #252.
* #368.
* #339.
* #363.
* #392.

### 2.9.2 Actividades

* Conectar perfil jugador, mapa y monedas.
* Algoritmo de navegación del juego y batalla.
* Implementación sección ranking.
* Finalizar módulo de batalla / responsive.
* Integrar módulo de compra de personajes.
* Modificar módulo de compra de personajes.

### 2.9.3 Conclusiones

* Se une el perfil de jugador con el mapa de navegación, se implementa la imagen de monedas y se implementa un label que representa la cantidad de monedas de jugador.
* Se implementa el botón de poder de los personajes buenos, funciona con errores**. [David Yepes – Nicolás Martínez]**
* Se realizó el modulo y se implementó a la ventana de navegación y se creó el JSON.
* Se corrigen los errores que presentaba el botón de poder de los personajes buenos y se adapta el juego para que funcione en diferentes pantallas. **[David Yepes – Nicolás Martínez]**
* Se recibe el módulo de compra de personajes, se hacen los ajustes para adaptar y se encuentran conflictos al tratar de hacer el merge.
* Esta issue se crea pues la #363 ya se había cerrado, la encargada del módulo de personajes corrige los errores y se recibe de nuevo el archivo, se verifica y se logra hacer el merge. **[Camila Gutiérrez]**

## 2.10 Sebastián Rodríguez

### 2.10.1 Issues

* #349.
* #350.
* #347.

### 2.10.2 Actividades

* Modelo entidad-relación de pruebas Psicotécnicas.
* Sonidos finales del juego.
* Implementación sonidos del juego.

### 2.10.3 Conclusiones

* Se realiza un boceto del modelo, se realizan dos diagramas UML los cuales son avance y modelo final, se realiza un documento de perfilamiento sin tener en cuenta las pruebas psicotécnicas. **[Jeimy Sosa].**
* Se reciben los sonidos escogidos y la presentación de cómo implementarlos en phaser, se agregan nuevos sonidos, se intenta implementar pero no funciona, se encarga la tarea de implementación a **Iván Barrantes.**
* Se presentan problemas con la implementación. **[Iván Barrantes].**

## 2.11 Jeimy Sosa

### 2.11.1 Issues

* #351.
* #183.
* #317.

### 2.11.2 Actividades

* Definir servicios que necesitan las pruebas Psicotécnicas.
* Reunión con el decano Rafael García.
* Documentación modelo de negocio.

### 2.11.3 Conclusiones

* Se habla con el grupo de Backend para intercambiar tablas relacionadas con la psicotecnia, se define como se enviaran los datos a los servicios, se define también la implementación de las pruebas, las preguntas, las acciones y los puntos obtenidos y se sube al repositorio una simulación de la implementación.
* Se preparó una presentación que se muestra en la reunión con el decano el día 20 de abril, se sube el video, la presentación y las conclusiones de la reunión a la Issue. **[Camila Gutiérrez]**
* Hay avances en el documento pero al hablar con el profesor Diego Oliveros se decide aplazar la tarea.

## 2.12 Camila Gutiérrez

### 2.12.1 Issues

* #302.
* #220.
* #209.
* #343.

### 2.12.2 Actividades

* Documento de control de cambios.
* Login funcional modificado.
* Implementación compra de personajes.
* Consolidación de requerimientos y pruebas de consumo de los servicios.

### 2.12.3 Conclusiones

* Se reunieron todos los requerimientos en un documento y se le entrega a Juan Camilo.
* El servlet ya captura la fecha desde la base de datos y se cierra el Issue pues se asignara solo a Ernesto. **[Iván Barrantes – Ernesto Rodríguez].**
* Se realizó la tarea y se subió al repositorio.
* Se investiga sobre servicios REST, Jquery, método GETJSON, se solicita a William un servicio de prueba, se crean archivos JSON para realizar pruebas y se hacen, ya se consume el servicio REST y queda faltando devolver el JSON al servicio.

## 2.13 Juan Quintana

### 2.13.1 Issues

* #297.
* #341.

### 2.13.2 Actividades

* Modificaciones perfil de jugador.
* Propuesta de manejo de las cajas sorpresa.

### 2.13.3 Conclusiones

* Se pasó el requerimiento a Backend para implementar lo que faltaba en la parte gráfica.
* Se proponen 7 tipos de cajas sorpresa de las cuales 3 afectan al jugador, se define también el contenido de estas 7 cajas, se implementó una imagen que representa la caja sorpresa durante la batalla. **[Juan Celemín]**

## 2.14 Juan Celemín

### 2.14.1 Issues

* #342.

### 2.14.2 Actividades

* Construcción final del módulo de logros.

### 2.14.3 Conclusiones

* Se modifican los Sprites de los logros para que estén en gris cuando estén bloqueados, se define una nueva propuesto para que el jugador obtenga logros, se definen los datos que consumirán los servicios REST, se modifican los botones respecto al manual de diseño y se implementó una función que utiliza JSON devuelto por los servicios.

# Conclusiones trabajo semana

Al hacer la revisión de todas las actividades de cada uno de los integrantes del grupo se evidencia que ya se debe empezar hacer la unión entre los dos grupos de trabajo, por lo mismo se concluye que el trabajo individual es muy bueno y se avanza de buena manera.