**Reportes SCRUM MASTER**

**Iván David Barrantes Barrantes**

**Jair Darío Muñoz Aguilar**

**Poli Fighters**

****

**Tabla de contenido**

[1. Introducción. 14](#_Toc477477685)

[2. Reporte 18 de febrero. 15](#_Toc477477686)

[2.1 Realizar sprites de cada uno de los personajes. 15](#_Toc477477687)

[2.1.1 Encargados. 15](#_Toc477477688)

[2.1.2 Issue. 15](#_Toc477477689)

[2.2 Recopilar subidas a GitHub y consolidar la documentación. 15](#_Toc477477690)

[2.2.1 Encargado. 15](#_Toc477477691)

[2.2.2 Issue. 16](#_Toc477477692)

[2.3 Creación de Recompensas. 16](#_Toc477477693)

[2.3.1 Encargado. 16](#_Toc477477694)

[2.3.2 Issue. 16](#_Toc477477695)

[2.4 Historieta introductoria con la historia. 16](#_Toc477477696)

[2.4.1 Encargado. 16](#_Toc477477697)

[2.4.2 Issue. 16](#_Toc477477698)

[2.5 Sección del avatar, mockups, mini-personajes de diferentes colores (4 por nivel). 16](#_Toc477477699)

[2.5.1 Encargado. 16](#_Toc477477700)

[2.5.2 Issue. 16](#_Toc477477701)

[2.6 Terminar y complementar los escenarios. 16](#_Toc477477702)

[2.6.1 Encargados. 16](#_Toc477477703)

[2.6.2 Issue. 16](#_Toc477477704)

[2.7 Pantallas de ranking (componentes y mockups) y creación de escudos. 16](#_Toc477477705)

[2.7.1 Encargado. 16](#_Toc477477706)

[2.7.2 Issue. 16](#_Toc477477707)

[2.8 Creación de logros, descripción y logos. 17](#_Toc477477708)

[2.8.1 Encargado. 17](#_Toc477477709)

[2.8.2 Issue. 17](#_Toc477477710)

[2.9 Estructura del código fuente, diseño arquitectónico y modulación. 17](#_Toc477477711)

[2.9.1 Encargados. 17](#_Toc477477712)

[2.9.2 Issue. 17](#_Toc477477713)

[2.10 Diálogos pre-batalla, mockups, componentes campo de batalla y mockup campo de batalla. 17](#_Toc477477714)

[2.10.1 Encargadas. 17](#_Toc477477715)

[2.10.2 Issue. 17](#_Toc477477716)

[2.11 Limitaciones del juego (puntos de vida, puntos de experiencia, impacto y consecuencias de los poderes). 17](#_Toc477477717)

[2.11.1 Encargado. 17](#_Toc477477718)

[2.11.2 Issue. 17](#_Toc477477719)

[3. Reporte 22 de febrero. 17](#_Toc477477720)

[3.1 Realizar sprites de cada uno de los personajes. 18](#_Toc477477721)

[3.1.1 Encargados. 18](#_Toc477477722)

[3.1.2 Conclusiones. 18](#_Toc477477723)

[3.2 Recopilar lo subido a GitHub y consolidar la documentación. 18](#_Toc477477724)

[3.2.1 Encargado. 18](#_Toc477477725)

[3.2.2 Conclusiones. 18](#_Toc477477726)

[3.3 Creación de Recompensas. 18](#_Toc477477727)

[3.3.1 Encargado. 18](#_Toc477477728)

[3.3.2 Conclusiones. 18](#_Toc477477729)

[3.4 Historieta introductoria con la historia. 19](#_Toc477477730)

[3.4.1 Encargado. 19](#_Toc477477731)

[3.4.2 Conclusiones. 19](#_Toc477477732)

[3.5 Sección del avatar, mockups, mini-personajes de diferentes colores (4 por nivel). 19](#_Toc477477733)

[3.5.1 Encargado. 19](#_Toc477477734)

[3.5.2 Conclusiones. 19](#_Toc477477735)

[3.6 Terminar y complementar los escenarios. 19](#_Toc477477736)

[3.6.1 Encargados. 19](#_Toc477477737)

[3.6.2 Conclusiones. 19](#_Toc477477738)

[3.7 Creación de logros, descripción y logos. 20](#_Toc477477739)

[3.7.1 Encargado. 20](#_Toc477477740)

[3.7.2 Conclusiones. 20](#_Toc477477741)

[3.8 Estructura del código fuente, diseño arquitectónico y modulación. 20](#_Toc477477742)

[3.8.1 Encargados. 20](#_Toc477477743)

[3.8.2 Conclusiones. 20](#_Toc477477744)

[3.9 Diálogos pre-batalla, mockups, componentes campo de batalla y mockup campo de batalla. 20](#_Toc477477745)

[3.9.1 Encargadas. 20](#_Toc477477746)

[3.9.2 Conclusiones. 20](#_Toc477477747)

[3.10 Limitaciones del juego (puntos de vida, puntos de experiencia, impacto y consecuencias de los poderes). 21](#_Toc477477748)

[3.10.1 Encargado. 21](#_Toc477477749)

[3.10.2 Conclusiones. 21](#_Toc477477750)

[4. Reporte 25 de febrero. 21](#_Toc477477751)

[4.1 Cambiar mockups de navegación de acuerdo al tipo de letra y color de la misma. 21](#_Toc477477752)

[4.1.1 Encargado. 21](#_Toc477477753)

[4.1.2 Issue. 21](#_Toc477477754)

[4.2 Mockup final de combate web y celular con joystick y botones. 21](#_Toc477477755)

[4.2.1 Encargado. 21](#_Toc477477756)

[4.2.2 Issue. 21](#_Toc477477757)

[4.3 Desarrollar algoritmo de batalla (Batalla final y los 4 subniveles) (3 casos). 21](#_Toc477477758)

[4.3.1 Encargados. 21](#_Toc477477759)

[4.3.2 Issue. 22](#_Toc477477760)

[4.4 Desarrollar algoritmo de navegación mapa, entrada a nivel, historieta, escoger personaje, historia de cada nivel. 22](#_Toc477477761)

[4.4.1 Encargados. 22](#_Toc477477762)

[4.4.2 Issue. 22](#_Toc477477763)

[4.5 Arreglar escenarios de las 4 facultades: 22](#_Toc477477764)

[4.5.1 Encargado. 22](#_Toc477477765)

[4.5.2 Issue. 22](#_Toc477477766)

[4.6 Revisar e implementar logros. 22](#_Toc477477767)

[4.6.1 Encargada. 22](#_Toc477477768)

[4.6.2 Issue. 22](#_Toc477477769)

[4.7 Recopilar y consolidar información. 22](#_Toc477477770)

[4.7.1 Encargados. 22](#_Toc477477771)

[4.7.2 Issue. 22](#_Toc477477772)

[4.8 Terminar sección del avatar y mini personaje. 22](#_Toc477477773)

[4.8.1 Encargado. 22](#_Toc477477774)

[4.8.2 Issue. 22](#_Toc477477775)

[4.9 Crear mockups batallas mundos 1 y 2. 23](#_Toc477477776)

[4.9.1 Encargado. 23](#_Toc477477777)

[4.9.2 Issue. 23](#_Toc477477778)

[4.10 Modificar Sprites personajes. 23](#_Toc477477779)

[4.10.1 Encargado. 23](#_Toc477477780)

[4.10.2 Issue. 23](#_Toc477477781)

[5. Reporte 1 de marzo. 23](#_Toc477477782)

[5.1 Camila Andrea Gutiérrez. 23](#_Toc477477783)

[5.1.1 Trabajado en casa. 23](#_Toc477477784)

[5.1.2 Trabajado en clase. 23](#_Toc477477785)

[5.2 Camilo Arturo D’Achiardi: 23](#_Toc477477786)

[5.2.1 Trabajado en casa. 23](#_Toc477477787)

[5.2.2 Trabajado en clase. 24](#_Toc477477788)

[5.3 Cristian Leonardo Garzón. 24](#_Toc477477789)

[5.3.1 Trabajado en casa. 24](#_Toc477477790)

[5.3.2 Trabajado en clase. 24](#_Toc477477791)

[5.4 David Yepes Buitrago. 24](#_Toc477477792)

[5.4.1 Trabajado en casa. 24](#_Toc477477793)

[5.4.2 Trabajado en clase. 24](#_Toc477477794)

[5.5 Gabriel Santiago Álvarez. 24](#_Toc477477795)

[5.5.1 Trabajado en casa. 24](#_Toc477477796)

[5.5.2 Trabajado en clase. 25](#_Toc477477797)

[5.6 Iván David Barrantes. 25](#_Toc477477798)

[5.6.1 Trabajado en casa. 25](#_Toc477477799)

[5.6.2 Trabajado en clase. 25](#_Toc477477800)

[5.7 Jaime Bernal. 25](#_Toc477477801)

[5.7.1 Trabajado en casa. 25](#_Toc477477802)

[5.7.2 Trabajado en clase. 25](#_Toc477477803)

[5.8 Jeimy Roció Sosa. 25](#_Toc477477804)

[5.8.1 Trabajado en casa. 25](#_Toc477477805)

[5.8.2 Trabajado en clase. 26](#_Toc477477806)

[5.9 Juan Carlos Quintana. 26](#_Toc477477807)

[5.9.1 Trabajado en casa. 26](#_Toc477477808)

[5.9.2 Trabajado en clase. 26](#_Toc477477809)

[5.10 Julio Ernesto Rodríguez. 26](#_Toc477477810)

[5.10.1 Trabajado en casa. 26](#_Toc477477811)

[5.10.2 Trabajado en clase. 26](#_Toc477477812)

[5.11 Nicolás Martínez. 26](#_Toc477477813)

[5.11.1 Trabajado en casa. 26](#_Toc477477814)

[5.11.2 Trabajado en clase. 27](#_Toc477477815)

[5.12 Ricardo Andrés Zambrano. 27](#_Toc477477816)

[5.12.1 Trabajado en casa. 27](#_Toc477477817)

[5.12.2 Trabajado en clase. 27](#_Toc477477818)

[5.13 Sebastián Rodríguez. 27](#_Toc477477819)

[5.13.1 Trabajado en casa. 27](#_Toc477477820)

[5.13.2 Trabajado en clase. 27](#_Toc477477821)

[5.14 Darío Muñoz. 27](#_Toc477477822)

[5.14.1 Trabajado en casa. 27](#_Toc477477823)

[5.14.2 Trabajado en clase. 28](#_Toc477477824)

[6. Reporte 8 de marzo. 28](#_Toc477477825)

[6.1 Realizar poderes en Phaser. 28](#_Toc477477826)

[6.1.1 Encargado. 28](#_Toc477477827)

[6.1.2 Conclusiones. 28](#_Toc477477828)

[6.2 Realización de sprites de los mini personajes. 28](#_Toc477477829)

[6.2.1 Encargado. 28](#_Toc477477830)

[6.2.2 Conclusiones. 28](#_Toc477477831)

[6.3 Caricaturizar escenarios, 4 facultades. 28](#_Toc477477832)

[6.3.1 Encargado. 28](#_Toc477477833)

[6.3.2 Conclusiones. 28](#_Toc477477834)

[6.4 Descripción y sprite de impactos. 29](#_Toc477477835)

[6.4.1 Encargado. 29](#_Toc477477836)

[6.4.2 Conclusiones. 29](#_Toc477477837)

[6.5 Definir plataforma de desarrollo. 29](#_Toc477477838)

[6.5.1 Encargado. 29](#_Toc477477839)

[6.5.2 Conclusiones. 29](#_Toc477477840)

[6.6 Realización e implementación del mundo uno con cada uno de sus niveles en Phaser. 29](#_Toc477477841)

[6.6.1 Encargado. 29](#_Toc477477842)

[6.6.2 Conclusiones. 29](#_Toc477477843)

[6.7 Realización e implementación del mundo 2 con cada subnivel en phaser. 29](#_Toc477477844)

[6.7.1 Encargado. 29](#_Toc477477845)

[6.7.2 Conclusiones. 29](#_Toc477477846)

[6.8 Algoritmo de batalla implementado en Phaser. 29](#_Toc477477847)

[6.8.1 Encargados. 29](#_Toc477477848)

[6.8.2 Conclusiones. 29](#_Toc477477849)

[6.9 Prueba psicotécnicas 30](#_Toc477477850)

[6.9.1 Encargados. 30](#_Toc477477851)

[6.9.2 Conclusiones. 30](#_Toc477477852)

[6.10 Creación de módulos y organización de carpetas. 30](#_Toc477477853)

[6.10.1 Encargados. 30](#_Toc477477854)

[6.10.2 Conclusiones. 30](#_Toc477477855)

[6.11 Manual de diseño. 30](#_Toc477477856)

[6.11.1 Encargado. 30](#_Toc477477857)

[6.11.2 Conclusiones. 30](#_Toc477477858)

[6.12 Bosquejos y logos de poderes buenos y malos. 30](#_Toc477477859)

[6.12.1 Encargado. 30](#_Toc477477860)

[6.12.2 Conclusiones. 31](#_Toc477477861)

[6.13 Creación de repositorio Mockups finales. 31](#_Toc477477862)

[6.13.1 Encargada. 31](#_Toc477477863)

[6.13.2 Conclusiones. 31](#_Toc477477864)

[6.14 Diálogos inicio de batalla. 31](#_Toc477477865)

[6.14.1 Encargada. 31](#_Toc477477866)

[6.14.2 Conclusiones. 31](#_Toc477477867)

[6.15 Revisión de historias. 31](#_Toc477477868)

[6.15.1 Encargado. 31](#_Toc477477869)

[6.15.2 Conclusiones. 31](#_Toc477477870)

[6.16 Descripción de mini personajes. 31](#_Toc477477871)

[6.16.1 Encargado. 31](#_Toc477477872)

[6.16.2 Conclusiones. 31](#_Toc477477873)

[6.17 Documentación. 31](#_Toc477477874)

[6.17.1 Encargada. 31](#_Toc477477875)

[6.17.2 Conclusiones. 32](#_Toc477477876)

[6.18 Implementación de logros. 32](#_Toc477477877)

[6.18.1 Encargada. 32](#_Toc477477878)

[6.18.2 Conclusiones. 32](#_Toc477477879)

[6.19 Investigación sobre interacción social. 32](#_Toc477477880)

[6.19.1 Encargado. 32](#_Toc477477881)

[6.19.2 Conclusiones. 32](#_Toc477477882)

[6.20 Listar interacciones entre jugadores y juego 32](#_Toc477477883)

[6.20.1 Encargado. 32](#_Toc477477884)

[6.20.2 Conclusiones. 32](#_Toc477477885)

[6.21 Login funcional. 32](#_Toc477477886)

[6.21.1 Encargados. 32](#_Toc477477887)

[6.21.2 Conclusiones. 32](#_Toc477477888)

[6.22 Descripción, realización e implementación de selección de personajes en Phaser. 33](#_Toc477477889)

[6.22.1 Encargado. 33](#_Toc477477890)

[6.22.2 Conclusiones. 33](#_Toc477477891)

[7. Reporte 11 de marzo. 33](#_Toc477477892)

[7.1 Creación de módulos y organización de carpetas. 33](#_Toc477477893)

[7.1.1 Issue. 33](#_Toc477477894)

[7.1.2 Encargados. 33](#_Toc477477895)

[7.1.3 Conclusiones. 33](#_Toc477477896)

[7.2 Ventana Administrador. 33](#_Toc477477897)

[7.2.1 Issue. 33](#_Toc477477898)

[7.2.2 Encargado. 33](#_Toc477477899)

[7.2.3 Conclusiones. 33](#_Toc477477900)

[7.3 Investigación pruebas psicotécnicas. 34](#_Toc477477901)

[7.3.1 Issue. 34](#_Toc477477902)

[7.3.2 Encargados. 34](#_Toc477477903)

[7.3.3 Conclusiones. 34](#_Toc477477904)

[7.4 Bosquejos de todos los poderes y sus logos. 34](#_Toc477477905)

[7.4.1 Issue. 34](#_Toc477477906)

[7.4.2 Encargado. 34](#_Toc477477907)

[7.4.3 Conclusiones. 34](#_Toc477477908)

[7.5 Integración de todos los JavaScript 34](#_Toc477477909)

[7.5.1 Issue. 34](#_Toc477477910)

[7.5.2 Encargados. 34](#_Toc477477911)

[7.5.3 Conclusiones. 35](#_Toc477477912)

[7.6 Pasar las historias de usuario a requerimientos. 35](#_Toc477477913)

[7.6.1 Issue. 35](#_Toc477477914)

[7.6.2 Encargada. 35](#_Toc477477915)

[7.6.3 Conclusiones. 35](#_Toc477477916)

[7.7 Revisar, definir, mockups e implementación logros. 35](#_Toc477477917)

[7.7.1 Issue. 35](#_Toc477477918)

[7.7.2 Encargada. 35](#_Toc477477919)

[7.7.3 Conclusiones. 35](#_Toc477477920)

[7.8 Login Funcional. 35](#_Toc477477921)

[7.8.1 Issue. 35](#_Toc477477922)

[7.8.2 Encargados. 35](#_Toc477477923)

[7.8.3 Conclusiones. 35](#_Toc477477924)

[7.9 Investigación sobre interacción social y códigos alfanuméricos. 36](#_Toc477477925)

[7.9.1 Issue. 36](#_Toc477477926)

[7.9.2 Encargado. 36](#_Toc477477927)

[7.9.3 Conclusiones. 36](#_Toc477477928)

[7.10 Descripción de los mini personajes de los 10 mundos restantes. 36](#_Toc477477929)

[7.10.1 Issue. 36](#_Toc477477930)

[7.10.2 Encargado. 36](#_Toc477477931)

[7.10.3 Conclusiones. 36](#_Toc477477932)

[7.11 Algoritmo de navegación del juego. 36](#_Toc477477933)

[7.11.1 Issue. 36](#_Toc477477934)

[7.11.2 Encargado. 36](#_Toc477477935)

[7.11.3 Conclusiones. 36](#_Toc477477936)

[7.12 Diálogos de inicio de batalla 37](#_Toc477477937)

[7.12.1 Issue. 37](#_Toc477477938)

[7.12.2 Encargada. 37](#_Toc477477939)

[7.12.3 Conclusiones. 37](#_Toc477477940)

[7.13 Recopilación de mockups. 37](#_Toc477477941)

[7.13.1 Issue. 37](#_Toc477477942)

[7.13.2 Encargada. 37](#_Toc477477943)

[7.13.3 Conclusiones. 37](#_Toc477477944)

[7.14 Algoritmo de batalla 37](#_Toc477477945)

[7.14.1 Issue. 37](#_Toc477477946)

[7.14.2 Encargados. 37](#_Toc477477947)

[7.14.3 Conclusiones. 37](#_Toc477477948)

[7.15 Reunión de revisión con Juanita Ríos. 37](#_Toc477477949)

[7.15.1 Issue. 37](#_Toc477477950)

[7.15.2 Encargados. 37](#_Toc477477951)

[7.14.3 Conclusiones. 38](#_Toc477477952)

[8. Reporte 15 de marzo. 38](#_Toc477477953)

[8.1 Revisar todo lo necesario para móvil. 38](#_Toc477477954)

[8.1.1 Issue 38](#_Toc477477955)

[8.1.2 Encargado 38](#_Toc477477956)

[8.1.3 Conclusiones 38](#_Toc477477957)

[8.2 Pagina web. 38](#_Toc477477958)

[8.2.1 Issue 38](#_Toc477477959)

[8.2.2 Encargado 38](#_Toc477477960)

[8.2.3 Conclusiones 38](#_Toc477477961)

[8.3 Creación de los sprites de los mini personajes. 39](#_Toc477477962)

[8.3.1 Issue 39](#_Toc477477963)

[8.3.2 Encargado 39](#_Toc477477964)

[8.3.3 Conclusiones 39](#_Toc477477965)

[8.4 Algoritmo de navegación de juego. 39](#_Toc477477966)

[8.4.1 Issue 39](#_Toc477477967)

[8.4.2 Encargados 39](#_Toc477477968)

[8.4.3 Conclusiones 39](#_Toc477477969)

[8.5 Modificar sprites. 39](#_Toc477477970)

[8.5.1 Issue 39](#_Toc477477971)

[8.5.2 Encargado 39](#_Toc477477972)

[8.5.3 Conclusiones 39](#_Toc477477973)

[8.6 Implementación de la sección de créditos. 39](#_Toc477477974)

[8.6.1 Issue 39](#_Toc477477975)

[8.6.2 Encargado 39](#_Toc477477976)

[8.6.3 Conclusiones 40](#_Toc477477977)

[8.7 Perfil del jugador. 40](#_Toc477477978)

[8.7.1 Issue 40](#_Toc477477979)

[8.7.2 Encargado 40](#_Toc477477980)

[8.7.3 Conclusiones 40](#_Toc477477981)

[8.8 Diseño del Login respecto al manual de diseño. 40](#_Toc477477982)

[8.8.1 Issue 40](#_Toc477477983)

[8.8.2 Encargado 40](#_Toc477477984)

[8.8.3 Conclusiones 40](#_Toc477477985)

[8.9 Login Funcional. 40](#_Toc477477986)

[8.9.1 Issue 40](#_Toc477477987)

[8.9.2 Encargados 40](#_Toc477477988)

[8.9.3 Conclusiones 40](#_Toc477477989)

[8.10 Creación de las plantillas Portal Web. 41](#_Toc477477990)

[8.10.1 Issue 41](#_Toc477477991)

[8.10.2 Encargada 41](#_Toc477477992)

[8.10.3 Conclusiones 41](#_Toc477477993)

[8.11 Pedir escenarios y animar los escenarios de los CSU. 41](#_Toc477477994)

[8.11.1 Issue 41](#_Toc477477995)

[8.11.2 Encargados 41](#_Toc477477996)

[8.11.3 Conclusiones 41](#_Toc477477997)

[8.12 Creación de logros. 41](#_Toc477477998)

[8.12.1 Issue 41](#_Toc477477999)

[8.12.2 Encargada 41](#_Toc477478000)

[8.12.3 Conclusiones 41](#_Toc477478001)

[8.13 Documento en formato IEEE. 42](#_Toc477478002)

[8.13.1 Issue 42](#_Toc477478003)

[8.13.2 Encargada 42](#_Toc477478004)

[8.13.3 Conclusiones 42](#_Toc477478005)

[8.14 Documentación del código fuente. 42](#_Toc477478006)

[8.14.1 Issue 42](#_Toc477478007)

[8.14.2 Encargado 42](#_Toc477478008)

[8.14.3 Conclusiones 42](#_Toc477478009)

[8.15 Reportes Scrum Master. 42](#_Toc477478010)

[8.15.1 Issue 42](#_Toc477478011)

[8.15.2 Encargados 42](#_Toc477478012)

[8.15.3 Conclusiones 42](#_Toc477478013)

[8.16 Pruebas psicotécnicas. 42](#_Toc477478014)

[8.16.1 Issue 42](#_Toc477478015)

[8.16.2 Encargados 43](#_Toc477478016)

[8.16.3 Conclusiones 43](#_Toc477478017)

[8.17 Documentación Sprint 4. 43](#_Toc477478018)

[8.17.1 Issue 43](#_Toc477478019)

[8.17.2 Encargados 43](#_Toc477478020)

[8.17.3 Conclusiones 43](#_Toc477478021)

[8.18 Investigación pruebas psicotécnicas. 43](#_Toc477478022)

[8.18.1 Issue 43](#_Toc477478023)

[8.18.2 Encargado 43](#_Toc477478024)

[8.18.3 Conclusiones 43](#_Toc477478025)

[8.19 Revisión de historias. 44](#_Toc477478026)

[8.19.1 Issue 44](#_Toc477478027)

[8.19.2 Encargado 44](#_Toc477478028)

[8.19.3 Conclusiones 44](#_Toc477478029)

[8.20 Creación de la sección de créditos. 44](#_Toc477478030)

[8.20.1 Issue 44](#_Toc477478031)

[8.20.2 Encargado 44](#_Toc477478032)

[8.20.3 Conclusiones 44](#_Toc477478033)

[8.21 Algoritmo de navegación del juego. 44](#_Toc477478034)

[8.21.1 Issue 44](#_Toc477478035)

[8.21.2 Encargado 44](#_Toc477478036)

[8.21.3 Conclusiones 44](#_Toc477478037)

[8.22 Implementar interacciones sociales. 44](#_Toc477478038)

[8.22.1 Issue 44](#_Toc477478039)

[8.22.2 Encargado 45](#_Toc477478040)

[8.22.3 Conclusiones 45](#_Toc477478041)

[8.23 Mundos funcionales. 45](#_Toc477478042)

[8.23.1 Issue 45](#_Toc477478043)

[8.23.2 Encargado 45](#_Toc477478044)

[8.23.3 Conclusiones 45](#_Toc477478045)

[8.24 Algoritmo de batalla. 45](#_Toc477478046)

[8.24.1 Issue 45](#_Toc477478047)

[8.24.2 Encargados 45](#_Toc477478048)

[8.24.3 Conclusiones 45](#_Toc477478049)

[8.25 Investigar sobre animaciones en Phaser. 45](#_Toc477478050)

[8.25.1 Issue 45](#_Toc477478051)

[8.25.2 Encargado 45](#_Toc477478052)

[8.25.3 Conclusiones 46](#_Toc477478053)

[8.26 Investigación pruebas psicotecnias. 46](#_Toc477478054)

[8.26.1 Issue 46](#_Toc477478055)

[8.26.2 Encargado 46](#_Toc477478056)

[8.26.3 Conclusiones 46](#_Toc477478057)

[8.27 Análisis de riesgos. 46](#_Toc477478058)

[8.27.1 Issue 46](#_Toc477478059)

[8.27.2 Encargado 46](#_Toc477478060)

[8.27.3 Conclusiones 46](#_Toc477478061)

[8.28 Consolidación archivos originales personajes buenos. 46](#_Toc477478062)

[8.28.1 Issue 46](#_Toc477478063)

[8.28.2 Encargado 46](#_Toc477478064)

[8.28.3 Conclusiones 46](#_Toc477478065)

[8.29 Consolidación archivos originales personajes malos. 47](#_Toc477478066)

[8.29.1 Issue 47](#_Toc477478067)

[8.29.2 Encargado 47](#_Toc477478068)

[8.29.3 Conclusiones 47](#_Toc477478069)

# 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).

Hay dos tipos de reportes, de asignación de tareas, en el cual se describen las tareas que cada integrante tiene y el de revisión de avances, en el cual se describen que avances ha tenido cada integrante con respecto a una tarea asignada previamente.

# ****Reporte 18 de febrero.****

Se asignaron diferentes tareas a nivel individual y grupal a los integrantes del grupo No. 1, a continuación, está el nombre de la tarea, encargados de realizarla y su respectivo Issue en GitHub:

## 2.1 Realizar sprites de cada uno de los personajes.

### 2.1.1 Encargados.

* Camilo DAchiardi.
* Sebastián Rodríguez.
* Gabriel Álvarez.

### 2.1.2 Issue.

* Realización de Sprites #33.

## 2.2 Recopilar subidas a GitHub y consolidar la documentación.

### 2.2.1 Encargado.

* Jaime Bernal.

### 2.2.2 Issue.

* Recopilar y consolidar documentación #34.

## 2.3 Creación de Recompensas.

## 2.3.1 Encargado.

* Cristian Garzón.

### 2.3.2 Issue.

* Creación de Mockups y descripción de recompensas #35.

## 2.4 Historieta introductoria con la historia.

### 2.4.1 Encargado.

* Darío Muñoz.

### 2.4.2 Issue.

* Creación de la historieta de introducción al juego #36.

## 2.5 Sección del avatar, mockups, mini-personajes de diferentes colores (4 por nivel).

### 2.5.1 Encargado.

* Iván Barrantes.

### 2.5.2 Issue.

* Sección del avatar y mini personajes #37.

## 2.6 Terminar y complementar los escenarios.

### 2.6.1 Encargados.

* Iván Barrantes.
* Darío Muñoz.
* Cristian Garzón.

### 2.6.2 Issue.

* Terminar y complementar escenarios #44.

## 2.7 Pantallas de ranking (componentes y mockups) y creación de escudos.

### 2.7.1 Encargado.

* Gabriel Álvarez.

### 2.7.2 Issue.

* Pantallas de rankings y creación de escudos #38.

## 2.8 Creación de logros, descripción y logos.

### 2.8.1 Encargado.

* Ricardo Zambrano.

### 2.8.2 Issue.

* Creación y definición de logros #39.

## 2.9 Estructura del código fuente, diseño arquitectónico y modulación.

### 2.9.1 Encargados.

* Julio Ernesto Rodríguez.
* Juan Carlos Quintana.
* David Yepes.

### 2.9.2 Issue.

* Creación de la estructura del código fuente #40.

## 2.10 Diálogos pre-batalla, mockups, componentes campo de batalla y mockup campo de batalla.

### 2.10.1 Encargadas.

* Camila Gutiérrez.
* Jeimy Sosa.

### 2.10.2 Issue.

* Diálogos pre - combate y mockup de componentes de un combate #43

## 2.11 Limitaciones del juego (puntos de vida, puntos de experiencia, impacto y consecuencias de los poderes).

### 2.11.1 Encargado.

* Nicolás Martínez.

### 2.11.2 Issue.

* Limitaciones del juego #41.

# Reporte 22 de febrero.

Se revisó que avances había para cada una de las tareas asignadas anteriormente, a continuación, están las tareas específicas de cada Issue y sus conclusiones:

## 3.1 Realizar sprites de cada uno de los personajes.

### 3.1.1 Encargados.

* Camilo D’achiardi.
* Sebastián Rodríguez.
* Gabriel Álvarez.

### 3.1.2 Conclusiones.

* Para personajes como Pedro Ratón, Daniel León, Daniela Jirafa, Felipe Oso, Juan Rata, Iván Ruiseñor hay avances significativos de los sprites.
* De los demás personajes todavía no hay características definidas por lo que quedan pendientes.
* Se terminarán los sprites de todos los personajes, con las modificaciones requeridas, todo ordenado en carpetas con los sprites en formato .png para el sábado 25 de febrero.

## 3.2 Recopilar lo subido a GitHub y consolidar la documentación.

### 3.2.1 Encargado.

* Jaime Bernal.

### 3.2.2 Conclusiones.

* Se descargó el material subidos en los 16 Issues.
* Jaime tuvo un encuentro con cada encargado de los Issues, para entender cómo funciona el material subido.
* Se avanzó en un 15% de la consolidación.
* Jaime nos comenta que podría haber retrasos en la consolidación, por lo cual nos pide a alguien que talvez le pueda colaborar.

## 3.3 Creación de Recompensas.

### 3.3.1 Encargado.

* Cristian Garzón.

### 3.3.2 Conclusiones.

* Se hicieron 3 tipos de mockups para cada recompensa (Monedas, puntos de vida y puntos de experiencia) por lo cual se escogió uno de cada uno.
* Hubo una confusión respecto al incremento de la barra de vida, ya que se creía que aumentaba por nivel, pero no era así, el incremento de vida es por mundos.
* Se sugirió cambiar el mockup de puntos de experiencia ya que no eran entendibles y se cambió.

## 3.4 Historieta introductoria con la historia.

### 3.4.1 Encargado.

* Darío Muñoz.

### 3.4.2 Conclusiones.

* Se realizó una historieta que consta de 12 viñetas.
* Se creó un escenario donde está ubicada la villa del poli y la villa de Chitedosrra.
* En una viñeta enuncia el objetivo del juego.

## 3.5 Sección del avatar, mockups, mini-personajes de diferentes colores (4 por nivel).

### 3.5.1 Encargado.

* Iván Barrantes.

### 3.5.2 Conclusiones.

* Se listaron ítems necesarios y se realizaron mockups de ellos.
* Se realizó el mockup del tablero con todos los ítems, pero se cambió ya que las imágenes usadas no eran adecuadas.
* Se realizó la descripción de los 8 mini personajes (4 de Andrés Zorro y 4 de Felipe oso), a cada mini personaje se le realizo documentación de un poder diferente.
* Queda pendiente la realización de los 8 mini personajes.

## 3.6 Terminar y complementar los escenarios.

### 3.6.1 Encargados.

* Iván Barrantes.
* Darío Muñoz.
* Cristian Garzón.

### 3.6.2 Conclusiones.

* Se crearon escenarios para las 4 facultades, pero se sugirió cambiarlos, ya que no eran de un total agrado.
* Los escenarios estaban hechos en formato .gif por lo cual no podían ser integrados a phaser, se cambiaron a Sprites en formato .png.

## 3.7 Creación de logros, descripción y logos.

### 3.7.1 Encargado.

* Ricardo Zambrano.

### 3.7.2 Conclusiones.

* Quedo pendiente el mockup del tablero donde se verán los logros porque Ricardo necesitaba hablar con el encargado de las limitaciones del juego (Nicolás Martínez) y con el encargado de las recompensas (Cristian Garzón).
* Después que Ricardo hablara con Nicolás y Cristian se decide modificar el alcance de los logros porque no se tenían muy claras las recompensas y los poderes.

## 3.8 Estructura del código fuente, diseño arquitectónico y modulación.

### 3.8.1 Encargados.

* Juan Carlos Quintana.
* Julio Ernesto.
* David Yepes.

### 3.8.2 Conclusiones.

* El marco de trabajo fue realizado en Canvas.
* Se realizó diagrama de clases de la batalla inicial.
* Ellos nos comentan que sin insumos (Assets de personajes, assets de escenarios, modulación de personajes), no pueden pasar todo a phaser, pero ellos realizaron mockups con personajes realizados por ellos.
* Ellos solicitan las limitaciones del juego, los escenarios y los personajes, para poder codificar en phaser.
* Se les brinda los componentes del juego para que ellos puedan trabajar.

## 3.9 Diálogos pre-batalla, mockups, componentes campo de batalla y mockup campo de batalla.

### 3.9.1 Encargadas.

* Camila Gutiérrez.
* Jeimy Sosa.

### 3.9.2 Conclusiones.

* Se definieron los diálogos pre-batallas de cada uno de los personajes, se realizaron mockup de dichos diálogos, se listaron componentes del combate.

## 3.10 Limitaciones del juego (puntos de vida, puntos de experiencia, impacto y consecuencias de los poderes).

### 3.10.1 Encargado.

* Nicolás Martínez.

### 3.10.2 Conclusiones.

* Se definió cuantos puntos son necesarios para pasar de nivel.
* Se definió que no hay límite de nivel para los usuarios.
* Se definió que cuando se sube de nivel hay recompensas.
* Se definió unas condiciones iniciales del juego (Barra de vida, barra de energía, barra de escudo y el daño de cada ataque).
* Se definió el tiempo de recarga de cada uno de los 3 escudos.
* Se definió como se van a visualizar los golpes.

# Reporte 25 de febrero.

Se asignaron nuevas tareas a los integrantes del grupo No. 1, a continuación, está el nombre de la tarea, encargado(s) de realizarla y su respectivo Issue en GitHub:

## 4.1 Cambiar mockups de navegación de acuerdo al tipo de letra y color de la misma.

### 4.1.1 Encargado.

* Iván Barrantes.

### 4.1.2 Issue.

* Mockups finales de mapa de navegación #126.

## 4.2 Mockup final de combate web y celular con joystick y botones.

### 4.2.1 Encargado.

* Camilo D'Achiardi.

### 4.2.2 Issue.

* Mockups de combates en computador y celular #125.

## 4.3 Desarrollar algoritmo de batalla (Batalla final y los 4 subniveles) (3 casos).

### 4.3.1 Encargados.

* David Yepes.
* Jeimy Sosa.
* Nicolás Martínez.

### 4.3.2 Issue.

* Algoritmo de batalla #128.

## 4.4 Desarrollar algoritmo de navegación mapa, entrada a nivel, historieta, escoger personaje, historia de cada nivel.

### 4.4.1 Encargados.

* Juan Carlos Quintana.
* Sebastián Rodríguez.
* Julio Ernesto.

### 4.4.2 Issue.

* Algoritmo de navegación del juego.

## 4.5 Arreglar escenarios de las 4 facultades:

### 4.5.1 Encargado.

* Cristian Garzón.

### 4.5.2 Issue.

* Arreglar Mockups de las 4 facultades #130.

## 4.6 Revisar e implementar logros.

### 4.6.1 Encargada.

* Camila Gutiérrez.

### 4.6.2 Issue.

* Revisar, definir, mockups e implementación logros #132.

## 4.7 Recopilar y consolidar información.

### 4.7.1 Encargados.

* Jaime Bernal.
* Camila Gutiérrez.

### 4.7.2 Issue.

* Recopilación de documentación.

## 4.8 Terminar sección del avatar y mini personaje.

### 4.8.1 Encargado.

* Iván Barrantes.

### 4.8.2 Issue.

* Sección del avatar y mini personajes #37.

## 4.9 Crear mockups batallas mundos 1 y 2.

### 4.9.1 Encargado.

* Darío Muñoz.

### 4.9.2 Issue.

* Mockups mapa primer y segundo mundo #122.

## 4.10 Modificar Sprites personajes.

### 4.10.1 Encargado.

* Gabriel Álvarez.

### 4.10.2 Issue.

* Modificar sprites #131.

# Reporte 1 de marzo.

En el siguiente reporte se describe el trabajo realizado en casa para el día miércoles 1 de marzo por cada integrante del grupo # 1 (FrontEnd) y el avance realizado durante la clase (6:40pm – 10:00 pm).

## 5.1 Camila Andrea Gutiérrez.

### 5.1.1 Trabajado en casa.

* Se describieron 10 logros.
* Se diseñaron imágenes para los logos.
* Se describieron las recompensas ganadas al ganar un logro.

### 5.1.2 Trabajado en clase.

* Se asignó 2 nuevos Issues en la característica 5.1 y 5.2.
* Se inició con el trabajo de documentación con el formato de requerimientos IEEE.
* Camila se reunió con Diego Oliveros y Julián Olarte.
* Camila se reunió con el líder técnico Juan Camilo.
* Se crearon tareas pendientes.
* Se inició con la definición de sprints que vienen y sus entregables.

## 5.2 Camilo Arturo D’Achiardi:

### 5.2.1 Trabajado en casa.

* Se diseñaron 27 logos de los poderes.
* Falto diseñar como se van a visualizar los poderes después de ser usados.
* Se diseñaron los Mockups para versión web y versión móvil.

### 5.2.2 Trabajado en clase.

* Se empezó 15 minutos después porque no se encontraba un computador con acceso a internet.
* Se inició con el diseño de la visualización de los poderes.

## 5.3 Cristian Leonardo Garzón.

### 5.3.1 Trabajado en casa.

* Se modificaron los 4 escenarios de las facultades, pero aún falta animarlos.
* Hubo un avance con la codificación de la navegación al seleccionar el primer mundo y sus subniveles, pero aún no se terminó.

### 5.3.2 Trabajado en clase.

* Se hizo una investigación sobre las funciones que sean de utilidad para terminar de codificar la navegación del primer mundo para ser implementadas en Phaser.
* Se continuo con la codificación en phaser.

## 5.4 David Yepes Buitrago.

### 5.4.1 Trabajado en casa.

* Se realizó organigrama de las tareas.
* Se describió como se debería llevar la comunicación entre los equipos.
* Se realizó un seudocódigo para el algoritmo de batalla, contemplando los 3 casos posibles de victoria.

### 5.4.2 Trabajado en clase.

* Se creó algoritmo de batalla para el enemigo.
* Se diseñó la interfaz del perfil del jugador con logros, personajes desbloqueados, nivel en el ranking del juego y una imagen de un avatar del usuario.
* Se continuo con la realización del organigrama con todo el equipo de trabajo.

## 5.5 Gabriel Santiago Álvarez.

### 5.5.1 Trabajado en casa.

* Se corrigieron todos los Sprites.
* Se implementaron todos los sprites en phaser.
* Falto implementar las especiales tipo plagio en phaser.
* Falto implementar los poderes en phaser (depende de Camilo DAchiardi, quien en el momento no había terminado de diseñarlos).

### 5.5.2 Trabajado en clase.

* Se realizó el sprite del poder tipo plagio “Copia” y se implementó en phaser.
* Se realizó el sprite del poder tipo plagio “Error 404” y se implementó en phaser.

## 5.6 Iván David Barrantes.

### 5.6.1 Trabajado en casa.

* Se avanzó en la codificación en phaser, pero aún no se había terminado ya que al seleccionar un nivel se abría la imagen del escenario, pero sin subniveles.
* Se modificaron todos los Mockups de acuerdo al tipo y color de letra establecidos.
* En un mockup no hay imagen de escenario ya que aún no estaba disponible (El encargado de realizar esta, era Cristian Garzón).

### 5.6.2 Trabajado en clase.

* Se crearon los sprites de 8 subniveles, 4 del primer mundo y 4 del segundo.
* Se utilizaron 4 para ser utilizados en la codificación de la navegación del primer mundo, los otros 4 fueron enviados a Cristian Garzón.

## 5.7 Jaime Bernal.

### 5.7.1 Trabajado en casa.

* Se recopilo y consolido la información solicitada en GitHub en un documento sin formato IEEE.

### 5.7.2 Trabajado en clase.

* Se verificó la asignación del nuevo Issue #144.
* Se realizó introducción del documento con formato IEEE.
* Se tuvo una charla con Camila Gutiérrez con el motivo de organizar ideas y empezar a diligenciar correctamente el documento de requerimientos en formato IEEE.

## 5.8 Jeimy Roció Sosa.

### 5.8.1 Trabajado en casa.

* Se realizó un seudocódigo para el algoritmo de batalla, contemplando los 3 casos posibles de victoria, pero aún faltaba implementarlo.

### 5.8.2 Trabajado en clase.

* Se tuvo una charla con Ricardo Zambrano ya que hubo una confusión con la realización de un Issue.
* Se tuvo una charla con Ricardo Zambrano y con Jaime Bernal acerca de la documentación.
* Se tuvo una charla con Nicolás Martínez y con David Yepes acerca de los algoritmos de batalla.
* Se tuvo una charla con Camila Gutiérrez acerca de una reorganización en GitHub.

## 5.9 Juan Carlos Quintana.

### 5.9.1 Trabajado en casa.

* Se describió cómo será el algoritmo de mapa navegación.
* Se implementó un menú en la selección de escenario (se adaptó para dispositivos móviles).

### 5.9.2 Trabajado en clase.

* Se verificó que las tareas entregadas fueran válidas y que sirvieran como prototipos para la realización de una estructura.
* Hubo una reunión con Julián Olarte y Diego Oliveros, en donde se les comunico que los elementos debían ser manejados en JavaScript.

## 5.10 Julio Ernesto Rodríguez.

### 5.10.1 Trabajado en casa.

* Se describió cómo iba a ser el algoritmo de integración del Login con la historieta introductoria.
* Se realizó el Login, con botón de Facebook.

### 5.10.2 Trabajado en clase.

* Se determinaron requerimientos para el Login.
* Se codifico el pach para la historieta de usuario.
* Se verifico las tareas anteriores con un feddback del profesor Julián Olarte, y se indicó que se va trabajar la parte de Login funcional se asignan nuevas tareas y se hace la repartición de tareas de generar el Login funcional en JavaScript.

## 5.11 Nicolás Martínez.

### 5.11.1 Trabajado en casa.

* Se realizó un seudocódigo para el algoritmo de batalla, contemplando los 3 casos posibles de victoria, pero aún faltaba implementarlo.
* Se realizó organigrama de las tareas.
* Se describió como se debería llevar la comunicación entre los equipos.

### 5.11.2 Trabajado en clase.

* Se Identificó los roles de trabajo por dos semanas.
* Se modificó el organigrama de trabajo.
* Se subió el informe de la estructura de la base de datos.
* Se subió la ventana funcional de la selección de avatar.
* Se definió los algoritmos para las ventanas de combate en los distintos tipos de resultados además de los comportamientos que van a tener los personajes malos.
* Se planteó el algoritmo de batalla del personaje malo y se investigó como se puede implementar en phaser.

## 5.12 Ricardo Andrés Zambrano.

### 5.12.1 Trabajado en casa.

* Hubo una confusión, ya que Ricardo hizo una tarea que no le correspondía.
* Se realizaron logros diferentes a los de Camila.
* Se recomienda integrar el trabajo de Camila y de Ricardo.

### 5.12.2 Trabajado en clase.

* Se inició con la recopilación de Mockups para consolidar en un documento.

## 5.13 Sebastián Rodríguez.

### 5.13.1 Trabajado en casa.

* Se describió cómo iba a ser el algoritmo de selección de avatar.
* No se realizó la selección de avatar, ya que Nicolás Martínez ya la había realizado.
* Faltó capturar los eventos de selección de personaje para pasar a la selección de escenario.

### 5.13.2 Trabajado en clase.

* Se revisaron y reportaron junto a Darío Muñoz avances de todas las tareas cuyos encargados eran los integrantes de FrontEnd.

## 5.14 Darío Muñoz.

### 5.14.1 Trabajado en casa.

* Se realizaron 22 Mockups de batalla del primer y segundo mundo y sus subniveles.
* Se subió a GitHub el tipo de letra a usar.
* Se diseñó logo para el juego.
* Se cambió el nombre del juego a “Poli Fighters”.

### 5.14.2 Trabajado en clase.

* Se revisaron y reportaron junto a Sebastián Rodríguez avances de todas las tareas cuyos encargados eran los integrantes de FrontEnd.

# Reporte 8 de marzo.

Se revisó que avances había para cada una de las tareas asignadas anteriormente, a continuación, están las tareas específicas de cada Issue y sus conclusiones:

## 6.1 Realizar poderes en Phaser.

### 6.1.1 Encargado.

* Gabriel Álvarez.

### 6.1.2 Conclusiones.

* Se implementaron poderes de tipo plagio en Phaser.
* Hace falta los poderes de personalidad de cada uno de los personajes en Phaser.
* Se implementaron todos los personajes en Phaser.
* No se implementó el poder de tipo plagio de Camilo Perezoso (depende de Camilo D'Achiardi).

## 6.2 Realización de sprites de los mini personajes.

### 6.2.1 Encargado.

* Gabriel Álvarez.

### 6.2.2 Conclusiones.

* No se ha realizaron sprites de los mini personajes porque se está en espera del documento de la descripción de los mini personajes (depende de Jaime Bernal).

## 6.3 Caricaturizar escenarios, 4 facultades.

### 6.3.1 Encargado.

* Cristian Garzón.

### 6.3.2 Conclusiones.

* Se caricaturizaron los 4 escenarios.

## 6.4 Descripción y sprite de impactos.

### 6.4.1 Encargado.

* Cristian Garzón.

### 6.4.2 Conclusiones.

* Se realizaron sprites de cómo se van a visualizar el impacto de los poderes.
* Aún faltan los sprites de visualización de puños.
* Se enviaron los sprites hecho a Gabriel Álvarez.

## 6.5 Definir plataforma de desarrollo.

### 6.5.1 Encargado.

* Cristian Garzón.

### 6.5.2 Conclusiones.

* Se describieron las especificaciones técnicas y características de MYSQ.

## 6.6 Realización e implementación del mundo uno con cada uno de sus niveles en Phaser.

### 6.6.1 Encargado.

* Cristian Garzón.

### 6.6.2 Conclusiones.

* Aún no se ha terminado.

## 6.7 Realización e implementación del mundo 2 con cada subnivel en phaser.

### 6.7.1 Encargado.

* Iván Barrantes.

### 6.7.2 Conclusiones.

* Se implementó en phaser el mapa del mundo 2, y sus subniveles.

## 6.8 Algoritmo de batalla implementado en Phaser.

### 6.8.1 Encargados.

* Iván Barrantes.
* David Yepes.
* Nicolás Martínez.

### 6.8.2 Conclusiones.

* Se implementó barra de vida y barra de energía.
* Se implementó el contador de tiempo.
* Aún falta implementar el menú de pausa.
* Aún falta implementar colisiones (Cuando un ataque de un personaje impacte con otro.

## 6.9 Prueba psicotécnicas

### 6.9.1 Encargados.

* Jeimy Sosa.
* Sebastián Rodríguez.

### 6.9.2 Conclusiones.

* Se reunieron con el departamento De psicología y se explicó el juego, pero el Departamento No dio pruebas porque se necesita algo más específico para evaluar.
* Se está en espera de una nueva reunión con director de laboratorio de psicología para las pruebas psicotécnicas.

## 6.10 Creación de módulos y organización de carpetas.

### 6.10.1 Encargados.

* Camila Gutiérrez.
* Sebastián Rodríguez.

### 6.10.2 Conclusiones.

* Se reunieron con Diego y se le preguntó cómo se podía realizar la organización de carpetas.
* Se definió una estructura de organización
* Se está en espera de reunión con Camila para agregar archivos y verificar que esta estructura funcione
* Falta agregar la plantilla HTML donde se van a cargar la hoja de estilos y los documentos JavaScript

## 6.11 Manual de diseño.

### 6.11.1 Encargado.

* Camilo D’Achiardi.

### 6.11.2 Conclusiones.

* Se realizó el manual de diseño especificando colores de letra, tamaño de letra, tipo de letra, colores de la interfaz, tamaño de los botones.
* Falta definir el color para cada estado del botón.

## 6.12 Bosquejos y logos de poderes buenos y malos.

### 6.12.1 Encargado.

* Camilo D’Achiardi.

### 6.12.2 Conclusiones.

* Hace falta realizar poder de Camilo Perezoso.

## 6.13 Creación de repositorio Mockups finales.

### 6.13.1 Encargada.

* Jeimy Sosa.

### 6.13.2 Conclusiones.

* Se recopilaron los mockups de escenarios, de sprites, de escudos y poderes.
* Aún alta recopilar las siguientes cosas: Mockup campo de batalla, de Login, de mapa de navegación, de selección de personajes, de perfil de jugador, historieta, de navegación web, de navegación versión móvil.

## 6.14 Diálogos inicio de batalla.

### 6.14.1 Encargada.

* Jeimy Sosa.

### 6.14.2 Conclusiones.

* Se ha avanzado en la realización de diálogos de los mundos 3, 5 y 8.
* Aún hace falta la realización de los diálogos de los mundos restantes.

## 6.15 Revisión de historias.

### 6.15.1 Encargado.

* Jaime Bernal.

### 6.15.2 Conclusiones.

* Se terminó el reporte de product Backlog con las 180 Issues y sus características.

## 6.16 Descripción de mini personajes.

### 6.16.1 Encargado.

* Jaime Bernal.

### 6.16.2 Conclusiones.

* Aún faltan descripciones de los últimos 8 mini personajes (mundo 11 y 12).

## 6.17 Documentación.

### 6.17.1 Encargada.

* Camila Gutiérrez.

### 6.17.2 Conclusiones.

* Faltan requerimientos funcionales y no funcionales en el documento con formato IEEE (depende del grupo de Backend.

## 6.18 Implementación de logros.

### 6.18.1 Encargada.

* Camila Gutiérrez.

### 6.18.2 Conclusiones.

* Ya se tiene el tablero de logros, pero aún no está la implementación en phaser.

## 6.19 Investigación sobre interacción social.

### 6.19.1 Encargado.

* Ricardo Zambrano.

### 6.19.2 Conclusiones.

* Se realizó investigación de las interacciones de usuario, en la cual se identificó la interacción usuario-usuario, como la que más se va a usar en el prototipo de juego, esto mediante SRS (Servicios de Redes Sociales).

## 6.20 Listar interacciones entre jugadores y juego

### 6.20.1 Encargado.

* Ricardo Zambrano.

### 6.20.2 Conclusiones.

* Se realizó el listado, pero a medida que se creen componentes se irá modificando la lista.

## 6.21 Login funcional.

### 6.21.1 Encargados.

* Juan Carlos Quintana.
* Julio Ernesto.

### 6.21.2 Conclusiones.

* Se creó Login con JavaScript y HTML, y ya funciona.
* Aún no se ha terminó de hacer el Login, falta realizar validaciones, ingresar con Facebook, Google y Microsoft.
* Se creó una base de datos en phpMyAdmin para realizar pruebas.
* El Login no se realizó de acuerdo al manual del diseño, porque hasta hace poco fue subido, pero ellos dicen que lo modifican, si se les asigna una nueva historia.

## 6.22 Descripción, realización e implementación de selección de personajes en Phaser.

### 6.22.1 Encargado.

* Darío Muñoz.

### 6.22.2 Conclusiones.

* Se realizaron sprites para los botones utilizados.
* Se realizó e implemento la selección de avatar inicial.
* Se realizó e implemento la selección de personajes.

# Reporte 11 de marzo.

Se revisaron avances en la realización de tareas a nivel individual y grupal de los integrantes del grupo de Frontend.

## 7.1 Creación de módulos y organización de carpetas.

### 7.1.1 Issue.

* #169.

### 7.1.2 Encargados.

* Sebastián Rodríguez.
* Camila Gutiérrez.

### 7.1.3 Conclusiones.

* Hubo una reunión con el profesor Diego Oliveros y se definieron los módulos.
* Se creó un esquema temporal, esté se dividió en carpetas, en GitHub.
* Faltan plantillas del portal web (Subtarea encargada para Sebastián Rodríguez).

## 7.2 Ventana Administrador.

### 7.2.1 Issue.

* #152.

### 7.2.2 Encargado.

* Sebastián Rodríguez.

### 7.2.3 Conclusiones.

* Se creó formulario de Login para el administrador (Aún está en proceso, está en su primera versión).
* Se creó modulo, el cual hace graficas estadísticas (Diagrama de Pie) en tiempo real.
* Se creó modulo, el cual hace graficas estadísticas (Graficas de barra) en tiempo real.
* No hubo reunión con el grupo de Backend, ya que el profesor Diego Oliveros dijo que no era necesario para el prototipo que se desarrolló.
* Hubo una reunión con los profesores Julián Olarte y Diego Oliveros y se acordó que esta tarea para Sebastián debe cerrarse, debido a que esta parte corresponde a Backend.

## 7.3 Investigación pruebas psicotécnicas.

### 7.3.1 Issue.

* #186.

### 7.3.2 Encargados.

* Sebastián rodríguez.
* Jeimy Sosa.

### 7.3.3 Conclusiones.

* Hubo una reunión con Julián Olarte, Jeimy Sosa y Fabio Martínez (Director de laboratorio de psicología), se recomendó a Sebastián Rodríguez leer el P-IPG (Perfil - Inventario de la Personalidad) y a Jeimy Sosa 16PF-5.

## 7.4 Bosquejos de todos los poderes y sus logos.

### 7.4.1 Issue.

* #134.

### 7.4.2 Encargado.

* Camilo D’Achiardi.

### 7.4.3 Conclusiones.

* Se diseñó el poder de Camilo Perezoso, el cual era el único que faltaba.

## 7.5 Integración de todos los JavaScript

### 7.5.1 Issue.

* #129.

### 7.5.2 Encargados.

* Camilo D’Achiardi.
* Gabriel Álvarez.
* Cristian Garzón.

### 7.5.3 Conclusiones.

* Se realizó la integración de la Historieta introductoria, la selección de avatar, la selección de personaje, la selección de nivel.
* Aún falta integrar el Login.

## 7.6 Pasar las historias de usuario a requerimientos.

### 7.6.1 Issue.

* #144.

### 7.6.2 Encargada.

* Camila Gutiérrez.

### 7.6.3 Conclusiones.

* Aún no se ha terminado, queda pendiente para el sprint 5.

## 7.7 Revisar, definir, mockups e implementación logros.

### 7.7.1 Issue.

* #132.

### 7.7.2 Encargada.

* Camila Gutiérrez.

### 7.7.3 Conclusiones.

* Aún está pendiente la implementación de logros.

## 7.8 Login Funcional.

### 7.8.1 Issue.

* #149.

### 7.8.2 Encargados.

* Juan Carlos Quintana.
* Julio Ernesto.

### 7.8.3 Conclusiones.

* Aún no se ha terminado porque hubo problemas con la base de datos.
* Toca hacer pruebas con la base de datos de Backend, y conectarla.
* Ingreso de Facebook ya está funcionando.
* Ingreso con Google pendiente.

## 7.9 Investigación sobre interacción social y códigos alfanuméricos.

### 7.9.1 Issue.

* #170.

### 7.9.2 Encargado.

* Ricardo Zambrano.

### 7.9.3 Conclusiones.

* Se completan las tareas pendientes, se habían realizado 2 de 5 y el día de hoy se entregan los 3 restantes.
* Con respecto a la tarea de describir el desbloqueo de personajes no se realiza, pues hay tareas similares en la cual se codifica, pero el asignado estudia todo acerca de Phaser.

## 7.10 Descripción de los mini personajes de los 10 mundos restantes.

### 7.10.1 Issue.

* #169.

### 7.10.2 Encargado.

* Jaime Bernal.

### 7.10.3 Conclusiones.

* Se realiza la descripción de los 48 mini personajes.
* Se hace una reunión con Gabriel Álvarez quien lee y aprueba dicha descripción.
* Con respecto a todo lo relacionado con Product Backlog se envía el archivo al correo de todos.
* Con respecto a la Issue #155 no se sabía que tenía que hacerla, pero se aclara la situación y la tarea será realizada.

## 7.11 Algoritmo de navegación del juego.

### 7.11.1 Issue.

* #129.

### 7.11.2 Encargado.

* Cristian Garzón.

### 7.11.3 Conclusiones.

* Se está trabajando en la creación de los 10 mundos, es decir, algoritmo de navegación del juego.
* La tarea se entregará el miércoles según lo pactado.
* No hay problemas y la tarea será terminada.

## 7.12 Diálogos de inicio de batalla

### 7.12.1 Issue.

* #148.

### 7.12.2 Encargada.

* Jeimy Sosa.

### 7.12.3 Conclusiones.

* Se realizan satisfactoriamente los diálogos y se presentan como mockups en los escenarios.

## 7.13 Recopilación de mockups.

### 7.13.1 Issue.

* #145.

### 7.13.2 Encargada.

* Jeimy Sosa.

### 7.13.3 Conclusiones.

* Esta tarea se termina por Jeimy quien recopila satisfactoriamente los mockups que faltaban.

## 7.14 Algoritmo de batalla

### 7.14.1 Issue.

* #128.

### 7.14.2 Encargados.

* Iván Barrantes.
* Nicolás Martínez.
* David Yepes.

### 7.14.3 Conclusiones.

* Se muestran avances en materia de funciones propias de las barras de poder y tiempo que van directamente conectadas a la determinación del jugador que gana la partida.
* La tarea esta propuesta para el miércoles y actualmente se está solucionando un problema con la función collider.
* La tarea se podrá entregar.

## 7.15 Reunión de revisión con Juanita Ríos.

### 7.15.1 Issue.

* #171.

### 7.15.2 Encargados.

* Darío Muñoz.
* Camila Gutiérrez.

### 7.14.3 Conclusiones.

* Se realiza presentación de producto a Juana ríos.
* Se exponen los logros, las limitaciones, los personajes, los poderes y los archivos implementados en phaser.
* Juana recomienda hacer otras 3 reuniones, una con el vicerrector, otra con el decano y otra con la agencia de TROMPO.

# Reporte 15 de marzo.

Se revisaron avances de los integrantes del grupo de FrontEnd, a continuación, se encuentra la Issue de la tarea, seguido de las conclusiones:

## 8.1 Revisar todo lo necesario para móvil.

### 8.1.1 Issue

* #195.

### 8.1.2 Encargado

* Camilo D’achiardi.

### 8.1.3 Conclusiones

* Se realizó un documento explicando lo necesario para pasar de phaser a móvil.
* Hay dos alternativas Apache Cordova y CocoonJs.
* Ya se tiene una plantilla para el joystick, pero no se sabía dónde implementarlo.

## 8.2 Pagina web.

### 8.2.1 Issue

* No tiene.

### 8.2.2 Encargado

* Camilo D’achiardi.

### 8.2.3 Conclusiones

* Se diseñó una página web, donde está el objetivo del juego, características, mockups, descripción y personalidad de personajes, y explicaciones de tipos de plagio.

## 8.3 Creación de los sprites de los mini personajes.

### 8.3.1 Issue

* #168.

### 8.3.2 Encargado

* Gabriel Álvarez.

### 8.3.3 Conclusiones

* Se han realizado 8 sprites de mini personajes.

## 8.4 Algoritmo de navegación de juego.

### 8.4.1 Issue

* #129.

### 8.4.2 Encargados

* Cristian Garzón.
* Camilo D’achiardi.
* Gabriel Álvarez.

### 8.4.3 Conclusiones

* Ya se conectó el Login con la historieta y se terminaron de integrar los códigos.

## 8.5 Modificar sprites.

### 8.5.1 Issue

* #131.

### 8.5.2 Encargado

* Gabriel Álvarez.

### 8.5.3 Conclusiones

* Se implementaron los poderes de personalidad de buenos y malos, y el poder "reutilización de plagio" que faltaba.

## 8.6 Implementación de la sección de créditos.

### 8.6.1 Issue

* #203.

### 8.6.2 Encargado

* Gabriel Álvarez.

### 8.6.3 Conclusiones

* Ya se recibió el documento por parte de Jaime Bernal.
* Se implementó el botón de créditos, pero hay una falla y aun no funciona.

## 8.7 Perfil del jugador.

### 8.7.1 Issue

* #192.

### 8.7.2 Encargado

* Juan Carlos Quintana

### 8.7.3 Conclusiones

* Se avanzó en la implementación en phaser, pero aún no se ha terminado, está pendiente poner los logos de los logros.

## 8.8 Diseño del Login respecto al manual de diseño.

### 8.8.1 Issue

* #191.

### 8.8.2 Encargado

* Julio Ernesto Rincón.

### 8.8.3 Conclusiones

* hay avances, pero aún no se ha culminado la tarea.

## 8.9 Login Funcional.

### 8.9.1 Issue

* #149

### 8.9.2 Encargados

* Julio Ernesto Rincón.
* Juan Carlos Quintana.

### 8.9.3 Conclusiones

* Ya se realizaron archivos .java que permiten la conexión con la base de datos.
* Aun no se ha realizado el ingreso por Google, porque no se ha podido debido a un problema con el OAUTH.

## 8.10 Creación de las plantillas Portal Web.

### 8.10.1 Issue

* #205.

### 8.10.2 Encargada

* Camila Gutiérrez.

### 8.10.3 Conclusiones

* Falta agregar las imágenes de los personajes al portal web.
* Queda pendiente una reunión con Camilo D'achiardi para acordar como se va a manejar el portal web (Estructura de Camilo o estructura de Camila).

## 8.11 Pedir escenarios y animar los escenarios de los CSU.

### 8.11.1 Issue

* #196.

### 8.11.2 Encargados

* Darío Muñoz.
* Camila Gutiérrez.

### 8.11.3 Conclusiones

* Se realizó la solicitud de los escenarios por parte de Camila, pero aún no ha habido respuesta.
* Queda pendiente animar los escenarios (Subtarea encargada a Darío Muñoz).

## 8.12 Creación de logros.

### 8.12.1 Issue

* #132.

### 8.12.2 Encargada

* Camila Gutiérrez.

### 8.12.3 Conclusiones

* Hubo un acuerdo con Juan Carlos Quintana par que el los implemente.

## 8.13 Documento en formato IEEE.

### 8.13.1 Issue

* #144.

### 8.13.2 Encargada

* Camila Gutiérrez.

### 8.13.3 Conclusiones

* Aún no está terminado, falta colocar requerimientos funcionales de Backend en el formato.

## 8.14 Documentación del código fuente.

### 8.14.1 Issue

* #188.

### 8.14.2 Encargado

* Darío Muñoz.

### 8.14.3 Conclusiones

* Se documentó el código del Login y el código de selección de personaje.
* Se recomienda utilizar un formato para documentar el código.

## 8.15 Reportes Scrum Master.

### 8.15.1 Issue

* #181.

### 8.15.2 Encargados

* Darío Muñoz.
* Iván Barrantes.

### 8.15.3 Conclusiones

* Se consolidaron reportes de Scrum master en un documento formal.

## 8.16 Pruebas psicotécnicas.

### 8.16.1 Issue

* #11.

### 8.16.2 Encargados

* Sebastián Rodríguez.
* Jeimy Sosa.

### 8.16.3 Conclusiones

* Ya se realizó la lectura del documento P-IPG por parte de Sebastián, este documento maneja dos escalas, de perfil y de inventario.

## 8.17 Documentación Sprint 4.

### 8.17.1 Issue

* #181.

### 8.17.2 Encargados

* Darío Muñoz.
* Camila Gutiérrez.
* Sebastián Rodríguez.
* Jeimy Sosa.

### 8.17.3 Conclusiones

* Aún no se ha subido la documentación de psicología.
* Se subieron los reportes de Scrum master en un documento formal.
* Se subieron los archivos presentados a Juana Ríos.

## 8.18 Investigación pruebas psicotécnicas.

### 8.18.1 Issue

* #186.

### 8.18.2 Encargado

* Sebastián Rodríguez.

### 8.18.3 Conclusiones

* Se avanzó en la lectura de la prueba SIV, pero aún no se ha terminado.
* Falta realizar la lectura de la prueba IPV, y realizar el documento de explicación.

## 8.19 Revisión de historias.

### 8.19.1 Issue

* #173.

### 8.19.2 Encargado

* Jaime Bernal.

### 8.19.3 Conclusiones

* La historia se cierra por parte de Diego Oliveros.

## 8.20 Creación de la sección de créditos.

### 8.20.1 Issue

* #155.

### 8.20.2 Encargado

* Jaime Bernal.

### 8.20.3 Conclusiones

* Se realiza la entrega del documento que muestra lo que saldrá en la sección de créditos.
* La Issue se cierra.

## 8.21 Algoritmo de navegación del juego.

### 8.21.1 Issue

* #129.

### 8.21.2 Encargado

* Cristian Garzón.

### 8.21.3 Conclusiones

* La tarea se termina satisfactoriamente y se muestran los mockups.
* Estos mockups corresponden a la parte programada entregada también.

## 8.22 Implementar interacciones sociales.

### 8.22.1 Issue

* #197.

### 8.22.2 Encargado

* Cristian Garzón.

### 8.22.3 Conclusiones

* No se realiza la tarea pues se ve un poco sobrecargado de trabajo ya que se le habían asignado otras tareas para el mismo día y se hicieron las de mayor prioridad.

## 8.23 Mundos funcionales.

### 8.23.1 Issue

* #190.

### 8.23.2 Encargado

* Cristian Garzón.

### 8.23.3 Conclusiones

* Es la misma ya realizada en la Issue #129.

## 8.24 Algoritmo de batalla.

### 8.24.1 Issue

* #128.

### 8.24.2 Encargados

* Iván Barrantes.
* David Yepes.
* Nicolás Martínez.

### 8.24.3 Conclusiones

* Después de realizar una ardua investigación y corregir problemas en el código fuente, se logran crear las colisiones y se añaden efectos para eliminar los personajes, bajar vida, mover automáticamente y separar al momento de la colisión.

## 8.25 Investigar sobre animaciones en Phaser.

### 8.25.1 Issue

* #204.

### 8.25.2 Encargado

* David Yepes.

### 8.25.3 Conclusiones

* Se realiza la investigación.
* No se realiza aun la entrega del documento pues no se ha encontrado la aplicación para hacer la simulación con archivos .JSON.
* El documento se entregará el viernes.

## 8.26 Investigación pruebas psicotecnias.

### 8.26.1 Issue

* #185.

### 8.26.2 Encargado

* Jeimy Sosa.

### 8.26.3 Conclusiones

* Se lee la prueba MMPI-A y se realiza su respectivo documento.
* Se va al departamento de psicología y se investiga sobre más pruebas.

## 8.27 Análisis de riesgos.

### 8.27.1 Issue

* Sin Issue.

### 8.27.2 Encargado

* Jeimy Sosa.

### 8.27.3 Conclusiones

* Se está realizando la propuesto y se entregara el viernes.

## 8.28 Consolidación archivos originales personajes buenos.

### 8.28.1 Issue

* #193.

### 8.28.2 Encargado

* Iván Barrantes.

### 8.28.3 Conclusiones

* Se consiguen los archivos originales de los personajes del pacto de honor.
* Se realizan las modificaciones de estas imágenes para luego ser usadas en el juego.
* A cada imagen se le pone un recuadro y fondo semi transparente.

## 8.29 Consolidación archivos originales personajes malos.

### 8.29.1 Issue

* #194.

### 8.29.2 Encargado

* Iván Barrantes.

### 8.29.3 Conclusiones

* Se consiguen los archivos originales de los personajes del pacto de honor.
* Se realizan las modificaciones de estas imágenes para luego ser usadas en el juego.
* A cada imagen se le pone un recuadro y fondo semi transparente.