

Pokeñon (Nombre)

1. Objetivos generales:

- Desarrollar un juego de Rol basado en Pokémon con interfaz gráfica Swing en Java.
- Permitir al jugador elegir un personaje y viajar a través de un mapa.
- Implementar la captura de Pokémon y la recolección de objetos.
- Proporcionar funcionalidades para curar la salud de los Pokémon del jugador.
- Permitir al jugador guardar y cargar la partida.
- Incluir una gestión flexible y ordenable de la mochila del entrenador.

Sprint 1:

- Crear los paneles necesarios para el juego así como los Dialog.
 - Crear los botones necesarios en cada panel.
- Creación de funcionalidades del panel de los dos primeros paneles.
 - Funciones de cargar partida y nueva partida
 - Funciones del panel para seleccionar Pokemon inicial y registrar usuario.

Sprint 2:

- Introducción de clip de sonido.
- Creación de funciones del mapa y evento de botón Inventario.
 - Implementar el movimiento del personaje en el mapa.
 - Implementación de funciones de encontrar Pokéñon y Objetos.

Sprint 3:

- Implementaciones de funciones de inventario
 - Ordenamientos, usar, soltar, y guardar.
- Implementación de funciones de combate.
 - Atacar, capturar e información del combate.
- Mejorar los gráficos y los detalles del juego.
 - Introducción de imágenes
 - Posicionamiento de componentes
 - Depuración de errores.

3. Ceremonias Scrum:

- **Reunión de planificación del sprint:** Al comienzo de cada sprint, hemos planificado la tareas y subtareas para definir el trabajo a realizar.
- **Reunión diaria de seguimiento:** Durante el sprint, discutimos posibles mejoras y ajustes sobre las tareas que estamos realizando según necesidad.
- **Revisión del sprint:** Al finalizar cada sprint, se realiza un comprobación de que las funcionalidades implementadas funcionan correctamente.
- **Retrospectiva del sprint:** Después de la revisión del sprint, ajustamos el resto de tareas y próximos objetivos según los resultados obtenidos.

4. Ventajas o manifiestos Scrum:

Scrum es una metodología que sirve para facilitar el trabajo, ya que nos permite ver de forma clara cómo avanza un proyecto y qué tareas se han realizado.

Scrum nos proporciona una gran adaptabilidad a los cambios, si algo no funciona como se espera podemos enfocarnos en ello y solucionarlo rápidamente, se puede ser mas flexible con esta metodología.

Otra ventaja de la metodología Scrum es que mejora la colaboración y comunicación entre los integrantes del proyecto. Esta colaboración ayuda a resolver problemas de forma eficiente y a alcanzar lo resultados con más rapidez y mayor calidad

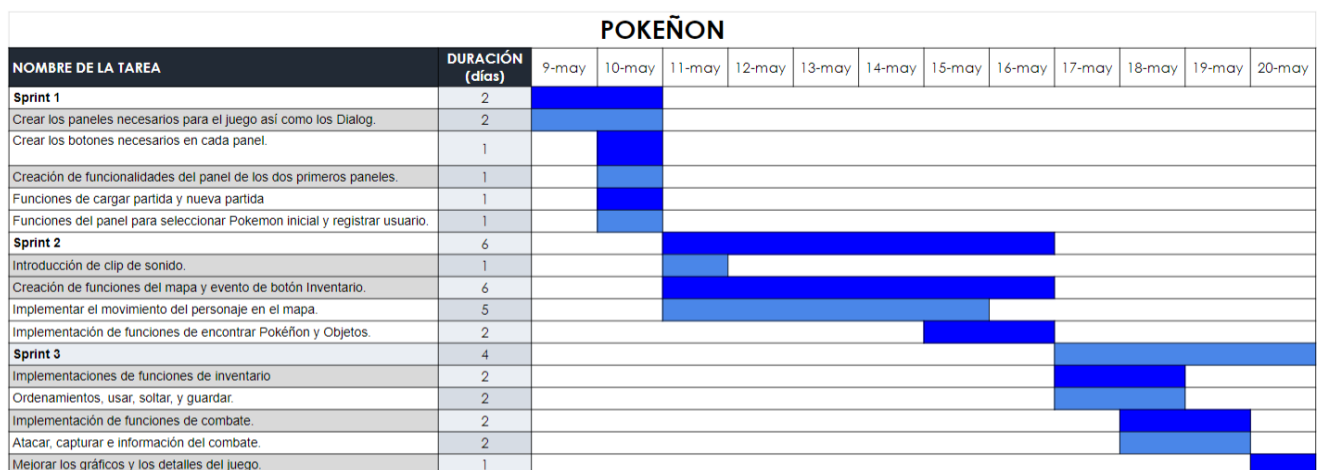
Gracias a scrum podemos mostrar el avance del proyecto, esto nos ayuda a progresar más rápido y nos ayuda a mostrar lo que ya hemos realizado.

Scrum nos proporciona transparencia, adaptabilidad, colaboración y un mejor entorno de trabajo.

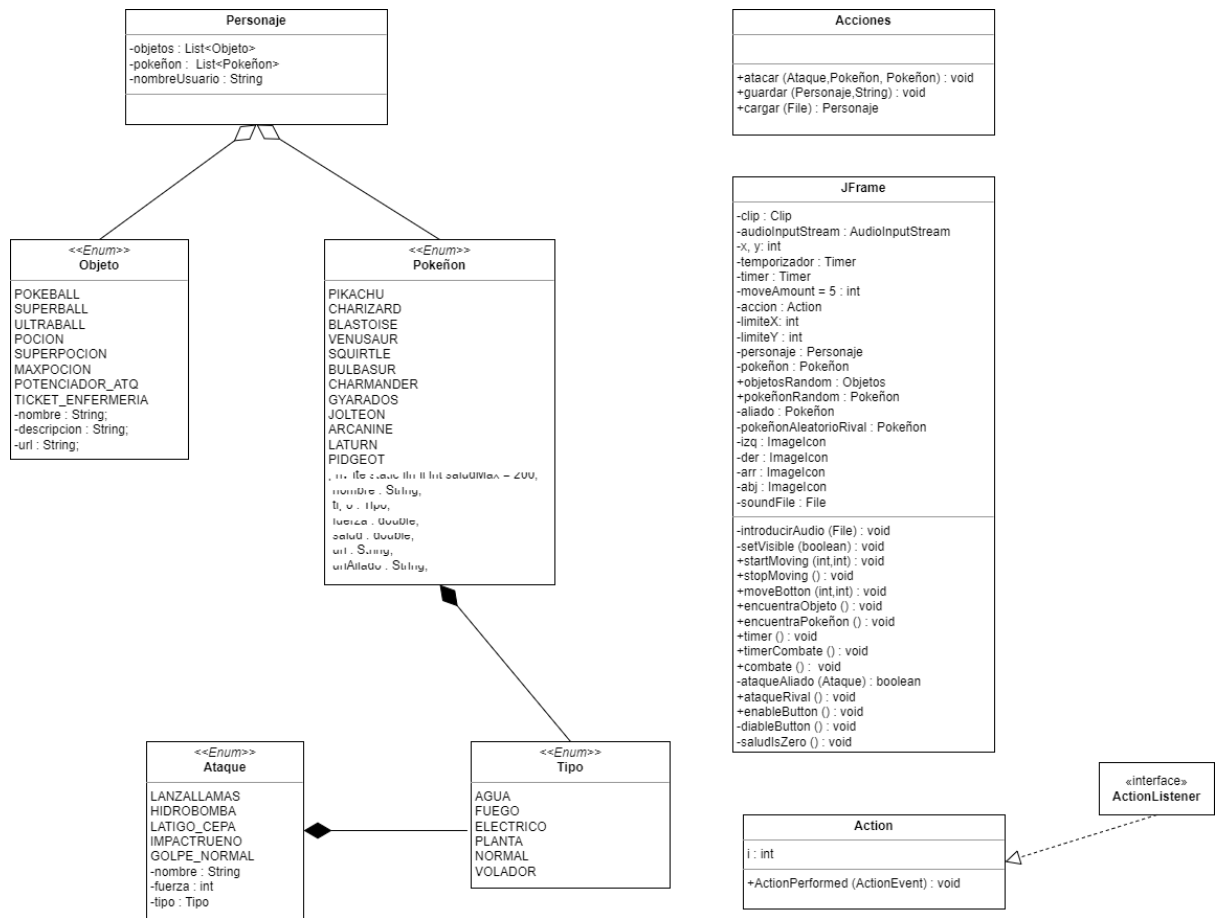
5. Gestion de tareas y estado actual de los sprints en Asana:

<https://app.asana.com/0/1204540411531747/list>

6. Diagrama de Gantt:.



8. Diagrama de clases y diagramas de casos de uso:



Francisco Barragán Cortés
Ismael Alcalá Espigares