

PRÁCTICA 1

Agile Inception



The Video Game Box

INTEGRANTES DEL GRUPO:

MARIO CAMPOS SOBRINO
CARLOS CARNERO MÉRIDA
JOSÉ DÍAZ REVIEJO
DAVID ELÍAS PIÑEIRO
CARLOS GÓMEZ LÓPEZ
ÁLVARO GÓMEZ SITTIMA
JULIÁN MOFFATT
JUAN ROMO IRIBARREN
JAVIER DE VICENTE VÁZQUEZ
GONZALO VÍLCHEZ RODRÍGUEZ

0. Índice

1.	Equipo de Trabajo	2
	Puntos Débiles y Fuertes de cada Integrante	2
	Mario Campos Sobrino.....	2
	Carlos Carnero Mérida.....	2
	José Díaz Reviejo	2
	David Elías Piñeiro	3
	Carlos Gómez López	3
	Álvaro Gómez Sittima.....	3
	Julián Moffatt	3
	Juan Romo Iribarren	4
	Javier De Vicente Vázquez.....	4
	Gonzalo Vílchez Rodríguez	4
	Roles asignados en el proyecto	5
	Mario Campos Sobrino.....	5
	Carlos Carnero Mérida.....	5
	José Díaz Reviejo	5
	David Elías Piñeiro	5
	Carlos Gómez López	5
	Álvaro Gómez Sittima.....	6
	Julián Moffatt	6
	Juan Romo Iribarren	6
	Javier De Vicente Vázquez.....	6
	Gonzalo Vílchez Rodríguez	6
	Soluciones para vencer los puntos débiles	7
	Composición del Equipo.....	7
	Individualmente	8
2.	Descripción del proyecto	9
	Lista del “NO”	9
	Descripción del proyecto	9
3.	Parte Opcional.....	11
	Team Building	11

1. Equipo de Trabajo

Puntos Débiles y Fuertes de cada Integrante

The Video Game Box es un proyecto realizado por un equipo de 10 personas, donde cada uno tiene sus puntos fuertes y débiles, así como su rol de equipo o su personalidad, entre otros atributos. Lo primero a destacar son los diversos puntos fuertes y débiles del equipo:

Mario Campos Sobrino

Considero como mis puntos fuertes que soy sociable, simpático, gracioso, y trabajador en lo que me propongo, así como creativo y una gran imaginación. Entrando más a fondo; puedo aportar mucho al equipo en tema social, asegurar que se llevan todos bien, ofrecer planes para establecer una conexión más íntima, etc. A parte de esto, se seguir órdenes y cumplo los plazos de tiempo. No permitiré que un trabajo se vaya "al garete" por mi culpa, haré lo que me toca como mínimo, y no dudo en ayudar al resto.

También claramente tengo puntos débiles, entre ellos que me cuesta mucho ponerme a estudiar, y soy muy despistado. Me distraigo muy fácilmente entonces hacer un trabajo de seguido puede que me lleve mucho tiempo. También, al distraerme yo, puedo distraer a mis compañeros estableciendo conversación de algún otro tema insignificante, provocando que no solo me distraiga yo del trabajo, sino que a otros también.

Carlos Carnero Mérida

Considero como mis puntos fuertes, que soy una persona con gran facilidad para socializar y trabajar en equipo. Suelo conectar bien con nuevos compañeros ya que valoro y respeto siempre el trabajo de los demás, me gusta ayudar a crear un buen ambiente de trabajo y no me importa adaptarme o ceder ante cualquier situación con tal de que el proyecto salga adelante. Además, soy muy cuidadoso a la hora de entregar cualquier cosa asegurándome de que hacemos todo lo que se nos pide y no me gusta sentir que entorpezco al equipo por lo que siempre trato de estar a la altura de mis compañeros.

Pese a ello, tengo mis puntos débiles como mi dificultad para ponerme a hacer las cosas desde el principio, suelo rendir más cuanto más cerca está la fecha de entrega y a veces me cuesta organizarme cuando acumulo muchas cosas. También me cuesta un poco liderar y organizar a muchas personas.

José Díaz Reviejo

Mis puntos fuertes son la empatía a la hora de trabajar con compañeros, mi capacidad resolutive, el sentido de responsabilidad en cuanto a entregar una buena herramienta al cliente, y que soy capaz de trabajar bajo presión.

Mis puntos más débiles son que me disperso a la hora de concentrarme en una tarea y que me cuesta mantener largas sesiones de trabajo con mis capacidades al cien por ciento.

David Elías Piñeiro

Como puntos fuertes, me considero que soy una persona que trabaja bien en grupo, ayudando a mis compañeros siempre que me es posible. Pienso que tengo gran capacidad para resolver los problemas que se me planteen con entusiasmo e implicación una vez tengo claras las tareas a realizar.

Por otra parte, como puntos negativos, destaco como principal problema el ser bastante desorganizado y que tengo dificultad de concentrarme a la hora de estudiar. Otro punto "negativo" es que soy una persona bastante introvertida en un principio, por lo que me puede costar integrarme en el grupo al empezar un proyecto, pero a medida que vamos cogiendo dinámica de grupo voy mejorando en este aspecto y no supone un problema para el desarrollo del trabajo.

Carlos Gómez López

Soy una persona muy sociable, responsable y trabajadora, no tengo ningún problema en ayudar a los demás, de una forma que me puedan entender. Se escuchar, ya sea para algo del trabajo o no, e intento dar opiniones justificadas y claras. Soy bastante perfeccionista a la hora de realizar trabajos, ya que me gusta que quede bien presentado y escrito. También soy creativo, ya que se me ocurren bastantes ideas según voy hablando sobre algún tema.

Desventajas que tengo, es que me gusta que todo quede acabado, entonces a lo mejor me vuelvo muy tozudo a la hora de rendirme, ya que siempre pienso que hay una oportunidad de poder acabarlo. Me pone nervioso que me cambien algo que haya realizado yo, sin consultarme o básicamente que no me avisen de que lo han cambiado.

Álvaro Gómez Sittima

Entre mis puntos fuertes me considero que soy una persona muy responsable, y si los objetivos y tareas están claros trato de acabarlos con margen suficiente respecto a la fecha límite para evitar problemas de última hora y para poder perfeccionar el resultado final. También, trato de ayudar a mis compañeros de equipo en todo lo posible y para ello me gusta informarme de herramientas que sean necesarias para llevar a cabo el proyecto.

En cuanto a mis puntos débiles, considero que soy una persona muy introvertida lo que hace que me cueste integrarme en grupos en los que no conozco a la mayoría de los integrantes. Esto lleva a que no me sienta cómodo y por lo tanto actúe de una manera más pasiva, dejándome llevar por las ideas generales del grupo.

Como punto fuerte y débil a la vez, se podría decir que prefiero trabajar de forma individual ya que considero que se me da mejor, pero no me cuesta seguir un horario y coordinarme con otras personas si el trabajo lo requiere.

Julián Moffatt

Considero que entre mis puntos fuertes están el ser trabajador y responsable. Hago lo posible para que el grupo funcione lo mejor posible, ayudando a mis compañeros en lo que puedo. Aunque estoy dispuesto a aprender y realizar

tareas fuera de mi zona de confort. Soy una persona relativamente extrovertida cuando empiezo a tener confianza con mis compañeros.

Como punto débil, creo que no tengo mucha facilidad para entender cosas que nunca vi o hice rápidamente. Necesito tiempo para adaptarme a cosas nuevas, pero una vez pasa esto, me preocupo por mejorar mis habilidades y realizar mi trabajo lo mejor posible.

Juan Romo Iribarren

En mi caso soy una persona que, a pesar de ser en parte un poco introvertida, disfruto del trabajo en equipo y de la comunicación con otras personas. A destacar entre mis puntos fuertes creo que puedo resaltar mi creatividad e imaginación, por ejemplo, a la hora de desarrollar ideas o buscar un punto de vista fuera de lo común. También tengo una mente bastante lógica, así que no me suelo dejar llevar por impulsos y por ello trato de analizar las situaciones de manera más fría.

Por otra parte, entre mis puntos débiles, el más destacado creo que sería el de la organización, pues me cuesta mucho establecer horarios y seguirlos a rajatabla, además de no ser muy ordenado a la hora de almacenar recursos o documentos. También me es difícil programar tareas o seguir los tiempos de otras personas, pues voy un poco a mi ritmo.

Javier De Vicente Vázquez

Me considero una persona bastante extrovertida, aunque en el primer momento parezca lo contrario. Empezando por mis puntos débiles me cuesta trabajar de forma constante pero siempre presento mi parte del trabajo en fecha y forma correcta. Otro punto negativo derivado del anterior es que me cuesta mucho seguir un horario de trabajo y coordinarme con otros miembros del equipo para trabajar de forma conjunta.

Como puntos fuertes considero que soy una persona con la que es fácil hablar y debatir, creo también que sé transmitir fácilmente mis puntos de vista y lo que estoy intentado hacer, aunque algunas veces no lo llegue a comunicar. Por último, siempre me gusta saber el estado del proyecto en todo momento para poder tener una idea de cómo está siendo el desarrollo y si es necesario ayudar en una determinada parte o no.

Gonzalo Vélchez Rodríguez

Personalmente, creo que uno de mis puntos fuertes es que una vez que empiezo un trabajo, siempre lo termino, aunque a veces me cuesta más ponerme a trabajar y puedo retrasar el ponerme hasta el final.

Otro de mis puntos fuertes es que siempre intento aportar positividad frente a los problemas y buscar soluciones, así como ayudar en lo que me sea posible a mis compañeros. Si el tema del trabajo me llama la atención, utilizo mi tiempo libre para investigar todo lo posible sobre ese tema.

Uno de mis puntos débiles para el trabajo en equipo es que soy una persona bastante tímida de primeras hasta que crece la confianza con mis compañeros de equipo y me siento más seguro.

Roles asignados en el proyecto

A continuación, se asignan los roles de equipo a cada miembro, para lo que tendremos en cuenta la personalidad de cada uno, además de valorar los roles obtenidos en el test de Belbin, teniendo en cuenta también las preferencias de cada uno:

Mario Campos Sobrino

Los roles que obtuvo Mario en el test fueron: Investigador de recursos (17), Cerebro (15), Cohesionador (11), Implementador (9).

Su rol asignado es: *Investigador de recursos*.

Se le ha asignado ese rol a Mario, por el hecho y la demostración de que es una persona muy extrovertida y sociable, tanto dentro como fuera del equipo, entonces es una persona capaz de solicitar ayuda fuera del grupo, y también una persona rápida en captar las ideas de otros.

Carlos Carnero Mérida

Los roles que obtuvo Carlos en el test fueron: Finalizador (16), Cohesionador (14) e Impulsor (12).

Su rol asignado es: *Finalizador*.

En el caso de Carlos, se le ha asignado este rol porque él se considera una persona que hace lo que se le manda en el tiempo establecido y de una forma correcta.

José Díaz Reviejo

Los roles que obtuvo José en el test fueron: Coordinador (11,5), Implementador (8,8) y Cohesionador (8,7).

Sus roles asignados van a ser: *Coordinador* e *Implementador*.

La razón de porque le son asignados dichos roles es porque José se considera digno de poder liderar el equipo, pero con ayuda de alguien más, e Implementador porque se considera trabajador y organizado a la hora de realizar las tareas, siendo corroborado por alguno de los compañeros que conforman el equipo.

David Elías Piñeiro

Los roles que obtuvo David en el test fueron: Impulsor (10), Implementador (11) y Especialista (9).

En este caso su rol va a ser: *Implementador*.

El rol que le ha sido asignado se debe a que él mismo lo considera su punto fuerte el ser trabajador, organizado y eficiente al realizar las tareas asignadas.

Carlos Gómez López

Los roles que obtuvo Carlos en el test fueron: Finalizador (21), Implementador (10) y Coordinador (9,5).

Sus roles asignados son: *Finalizador* y *Coordinador*.

En este caso obtiene esos roles, porque tal y como se puede ver, Finalizador lo tiene alto, además de que el mismo corrobora que es su punto más fuerte. Además, tiene el rol de Coordinador, ya que va a ser el que ayude a José a la hora de repartir tareas y estar pendiente de que todos realicen su trabajo.

Álvaro Gómez Sittima

Los roles que obtuvo Álvaro en el test fueron Finalizador (10,5), Implementador (9,5), Especialista (9,5), Cohesionador (8,5) e Impulsor (9,5).

En su caso, el rol asignado es: *Especialista* e *Implementador*.

Esto se debe a que de todos los roles que obtuvo en el test, considera que los que más le representan son Especialista, ya que se entrega a los proyectos que realiza e intenta ayudar en lo que puede a sus compañeros; y también Implementador, porque se organiza y es trabajador, esto también visto por alguno de los integrantes del grupo.

Julián Moffatt

Los roles que obtuvo Julián en el test fueron: Cohesionador (12) y Finalizador (11).

El rol asignado a Julián es: *Cohesionador*.

Su rol ha sido asignado por el hecho de que a la hora de trabajar en equipo le gusta crear una buena atmósfera de trabajo y ayudar al resto de compañeros en lo que pueda al ponerse en la piel de ellos.

Juan Romo Iribarren

Los roles que obtuvo Juan en el test fueron: Cerebro (12), Cohesionador (10), Investigador de recursos (10) y Coordinador (9).

Su rol asignado va a ser: *Cerebro*.

En la elección de este rol, no hubo ningún problema, ya que el propio Juan se considera una persona llena de ideas, pudiéndolo demostrar a la hora de presentar y sugerir el proyecto, y también, una vez estando reunidos, dando a entender todo lo que pretende realizar en este trabajo.

Javier De Vicente Vázquez

Los roles que obtuvo Javi en el test fueron: Impulsor (12) e Implementador (11).

Su rol asignado es: *Impulsor*.

Para asignar este rol, Javier se consideró el más apto, ya que es una persona enérgica que intenta animar a todos los del equipo al realizar el proyecto, y sobre todo porque trabaja mucho mejor bajo presión.

Gonzalo Vílchez Rodríguez

Los roles que obtuvo Gonzalo en el test fueron: Monitor Evaluador (11), Implementador (12), Cohesionador (12) y Especialista (12).

Los roles que le son asignados son: *Monitor Evaluador* y *Especialista*.

A Gonzalo, le han sido asignados estos roles porque se especializa de algunas partes en concreto, es decir a la hora de conocernos, hemos descubierto que Gonzalo además de tener los conocimientos básicos, en algunos sectores, los domina más efectivamente que otros integrantes. Y Monitor Evaluador, porque es verdad que obtuvo el rol en el test, pero también lo ha demostrado dando su opinión analizada sobre las ideas que propuso Juan.

Soluciones para vencer los puntos débiles

Composición del Equipo

Puntos Débiles

- No nos conocemos todavía lo suficiente, para saber cómo organizarnos de la manera más efectiva y falta de confianza por ello mismo.
- Falta de conocimientos y experiencia dentro de la asignatura.
- Complicación al poder reunirnos todos de forma presencial, ya que en la mayoría de los casos alguno tiene clases, trabajo u otras actividades que lo impiden.
- No tenemos una persona que pueda ejercer de "líder" del equipo, porque no tenemos a nadie con la personalidad de Comandante o Arquitecto.

Soluciones

Para conocernos mejor llevaremos a cabo más actividades juntos para así crear lazos con los compañeros y poder obtener esa confianza que todavía no tenemos. Para conseguirlo ya hemos llevado a cabo en esta primera semana algunas actividades juntos que serán explicadas en el apartado extra del *Team Building*.

El problema de reunirnos presencial se vincula con el problema anterior, y para ello las ideas que hemos propuesto son que al igual que nos reuniremos por Discord para repartir tareas y trabajar juntos, también podemos conectarnos para socializar, jugar a juegos juntos, etc. Aunque obviamente presencialmente también nos reuniremos, para socializar en persona, aunque no podamos reunirnos todos, pero es muy poco probable que se llegue a dar el caso en el que alguno no llegue a conocer al resto en persona, ya que coincidiremos en clases, cafetería o incluso de camino a la facultad.

En si el que ninguno hayamos cursado la asignatura, no es ni una ventaja ni una desventaja, ya que se cursa una asignatura para aprenderla desde 0, pero eso se soluciona atendiendo en clase y preparando la asignatura de la manera correspondiente.

Para el problema de no tener una persona con más afianza a ser líder, hemos recurrido a primero el preguntar si alguno se veía de capaz de serlo de los que obtuvieron el rol de Coordinador en el test. Para ello hemos llegado a la conclusión que la posición de líder la llevará superficialmente José, aunque en verdad José dará las órdenes ayudado por Carlos G. como sublíder y valorando todas las opiniones y sugerencias por parte del resto del equipo,

para poder llegar a ser eficientes y organizados a la hora de desarrollar el proyecto.

Individualmente

Puntos Débiles

- La mayoría de los integrantes son desorganizados.
- Al haber un mayor número de personas introvertidas, puede dar el problema de falta de comunicación entre los integrantes.
- No seguir la planificación asignada.
- Falta de concentración.

Soluciones

Para evitar el desorden dentro del equipo y que se siga la planificación, tenemos que dejar claro los objetivos y las fechas en los que se debe cumplir, posicionando a algunos de los compañeros, como supervisores de otros, para así poder cumplir el plazo de entrega.




Para poder solucionar el problema de la confianza, realizaremos actividades juntos, para así mejorar la confianza entre los miembros del grupo. Además, las personas extrovertidas, se encargarían de ayudar a que se integren y comuniquen con mayor facilidad las personas introvertidas.

Con respecto a la falta de concentración, dividiríamos el trabajo en tareas pequeñas logrando que no se exija una alta concentración durante un largo periodo de tiempo. Y en caso de que se produzcan reuniones de larga duración, para evitar distracciones, realizaríamos pausas entre medias.

2. Descripción del proyecto

Lista del “NO”

Una vez establecido el equipo de trabajo y desarrollado todo lo necesario para el buen funcionamiento de este, es momento de dejar claro el motivo y el desarrollo del proyecto. Este proyecto tiene un alcance determinado, por lo que hay que dejar muy claro que se queda fuera de nuestro alcance, que temas pasan el filtro y cuáles se quedan pendientes de tomar una decisión. Para reflejar estas funcionalidades se muestra la siguiente “lista del NO”:

EN ALCANCE 	SIN RESOLVER 	FUERA DE ALCANCE 
Base de datos del juego	Añadir juegos que no se encuentren en la base de datos	Tener una amplia base de datos de juegos
Registro de usuarios	Mostrar las horas jugadas a un juego	Obtener datos de APIs de consolas (PlayStation, Xbox, etc.)
Búsqueda de juegos	Si es un juego de Steam las horas de juego se añaden automáticamente a través de su API	Añadir amigos
Filtrar por categorías	Si el juego no es de Steam, el usuario introduce sus propias horas jugadas	Mandar mensajes privados entre usuarios
Vincular un usuario a su cuenta de Steam	Actualizar la base de datos de los juegos frecuentemente	Poder implementar un foro dentro de la aplicación
Informes del proyecto	Conectividad con GOG (API que almacena muchos juegos de todo tipo de consolas)	Reviews y críticas de los juegos realizadas por parte del usuario
Repositorio en GitHub	Aplicación Web	

Descripción del proyecto

Ya establecido el alcance del proyecto sólo queda realizar una breve descripción a alto nivel del proyecto, dejando claro el problema que se trata de satisfacer, así como la solución que proponemos, sin olvidar quién es nuestro público objetivo.

The Video Game Box es una aplicación enfocada en aquellas personas que tienen grandes colecciones de videojuegos y quieren poder gestionarlos y organizarlos de una manera sencilla.

Para poder satisfacer este planteamiento, vamos a implementar un sistema de listas, donde el usuario, una vez dado de alta, podrá agregar los juegos que quiera a estas listas. Para poder mantener estas listas, la aplicación incluye una amplia base de datos, facilitando encontrar nuevos juegos y poder añadirlos de manera sencilla a la lista.

Los juegos estarán catalogados por plataformas, como son las consolas (PS4, PS5, Xbox, Nintendo Switch...) y el PC. Los juegos también se pueden dividir por categorías. Estas categorías son *Todos* donde encontraremos la lista completa de juegos añadidos por un usuario en sus listas, es decir, en su colección, *Terminados* que son aquellos juegos que el usuario ha marcado como finalizados, *Actualmente jugando* que son los juegos que el usuario está jugando en ese momento, *Pendientes* que son aquellos juegos que el usuario tiene en su colección pero que no está jugando en ese momento ni los ha finalizado, es decir, los tiene pendientes de jugar, y finalmente los *Deseados*, que son aquellos títulos que el usuario no tiene en su colección pero los marca porque le interesaría añadirlos a ésta en un futuro.

Para añadir títulos a sus listas, el usuario puede buscar por título o plataforma, lo que desplegará una vista con la lista de todos los juegos que coinciden con esa búsqueda. También desde sus propias listas se mostrará un botón *Añadir* desde el cuál puede agregar en el cualquier momento el título. Al añadir un juego, el usuario tendrá que elegir la plataforma a la que pertenece el juego, así como marcar el número de horas que ha jugado a ese título. Al mostrar las diferentes listas, cada juego tendrá un *ID*, un *título*, la *portada del juego* en una imagen, las *horas jugadas* y la *plataforma* del juego. Se podrán filtrar también los títulos, tanto por plataforma como por título.

Otra funcionalidad que podrá facilitar al usuario añadir títulos es la conectividad con *Steam*. Steam es la más grande de las plataformas de distribución digital de videojuegos para PC. A través de la API de Steam, el usuario vinculará su cuenta de The Video Game Box con Steam, lo que supondrá que automáticamente todos sus títulos de Steam serían añadidos a las listas, además de registrar el número de horas jugadas, pues Steam tiene contadores de horas por juego. También podría plantearse realizar esto mismo con la plataforma *GOG*, que es otro servicio de venta y distribución de videojuegos. Lamentablemente esto no se podrá realizar con juegos de consola digitales, pues o bien sus APIs no son públicas o bien son demasiado complejas. Se ha descartado añadir funcionalidades sociales como pueden ser añadir amigos, poder mandar mensajes privados entre usuarios, el uso de foros o la opción de escribir una reseña (review) de los juegos, ya que la aplicación no se concibe como algo social, sino más bien como una herramienta destinada a facilitar a un público muy específico su necesidad de mantener y ordenar una gran biblioteca de videojuegos.

3. Parte Opcional

Team Building

A la hora de poder conocernos mejor y empezar a formar un equipo con una buena atmosfera de trabajo, hemos realizado algunas actividades juntos con el objetivo de llegar a ser un equipo efectivo para poder desarrollar una buena aplicación y obtener buenos resultados en la asignatura.

Con respecto a esas actividades grupales que hemos llevado a cabo, al ser la primera semana del proyecto, no hemos podido realizar muchas, pero si es verdad que al menos hemos realizado las esenciales para conocernos.

Una de las dinámicas de grupo, ha sido una vez hemos terminado alguna de las clases, nos hemos reunido los que hemos podido para conocernos un poco mejor y poder así llegar a realizar la primera parte de esta práctica con mayor profundidad. Dichas reuniones las hemos llevado a cabo en la cafetería, es verdad que hemos tenido la mala suerte de que 3 de los compañeros no pudieron acompañarnos, dos de ellos porque estaban confinados en casa por el COVID y uno de ellos porque tenía clase.

Para solucionar este problema de no llegar a conocernos todos con mayor profundidad, hemos llevado a cabo otra actividad, pero esta de forma online. Nos hemos conectado este fin de semana a través de la plataforma de Discord para hablar. Mientras nos conectábamos, ha servido también para que se presentasen los integrantes que no pudimos conocer en persona debido a confinamiento, y cuando ya todos nos reunimos empezamos la actividad.



Dicha dinámica de grupo se basaba en el juego de Gartic Phone, un juego similar al pinturillo fusionado con el teléfono escacharrado, pero este se basa en que todos dibujamos al mismo tiempo. El juego está incorporado con distintas mecánicas de juego, variando así el tiempo a la hora de dibujar, si hay que adivinar el dibujo, etc.

Nosotros jugamos la modalidad básica, la cuál se basa en la que de inicio una persona escribe una frase de lo que quieres que se dibuje, entonces aleatoriamente a otra persona le va a tocar dibujarlo, y de seguido a otra adivinar dicho dibujo en una frase que va a influir en el siguiente dibujo que se

realice, así sucesivamente. En verdad es un juego muy divertido, y entretenido, ya que cuanta más gente conforme el grupo, más tiempo dura cada partida. Si hay que decir una desventaja del juego es que saca nuestra peor cualidad, el dibujar con el ratón, pero ahí está la gracia del juego.

En resumen, nos hemos divertido realizando estas pocas sesiones grupales, pero a la vez suficientes para dar el primer paso de conocernos, y estamos seguros de que realizaremos muchas más a lo largo del proyecto.

A la hora de grabarnos, tuvimos una serie de problemas, con respecto al audio, ya que, al no haberlo probado de antemano, empezamos a jugar, y al parecer solo se guardó el audio del que estaba grabando. Por ello adjuntamos algunas capturas de dichos vídeos, en las que se ven el juego y algunos de los resultados obtenidos.

