

LOS DEL GRIFO

INTEGRANTES DEL PROYECTO:

Juan Carlos Cotilla García (juancarloscotillagarcia1@gmail.com)

Israel Gómez Urbano (israelgomez2003@gmail.com)

Eric Stridh Fernández (ericstridh97@gmail.com)

Jose Antonio Guardado Algar (pepeantonioguardenoalgar@gmail.com)

Juan José Ruiz Cañizal (jurvizca@uma.es)

Alejandro Lobato Rebollo (alexalejandroca@gmail.com)

Eduardo Salazar Del Río (edusalazardr@uma.es)

Alejandro Gómez Sánchez (alejandrog@uma.es)

ENLACES IMPORTANTES



Trello: <https://n9.cl/trellodelgrifo>



GitHub: <https://n9.cl/githubdelgrifo>

ROLES



- **Alejandro Gámez**
 - Rol principal: Scrum Master.
 - Rol secundario: Diseñador Gráfico.
- **Israel Gómez**
 - Rol principal: Programador.
 - Rol secundario: Scrum Master.
- **Juan José Ruíz**
 - Rol Principal: Analista.
 - Rol Secundario: Programador.
- **Jose Antonio Guardes**
 - Rol Principal: Beta Tester.
 - Rol Secundario: Programador.
- **Eduardo Salazar**
 - Rol Principal: Diseñador Gráfico.
 - Rol Secundario: Beta Tester
- **Juan Carlos Cotilla**
 - Rol Principal: Programador.
 - Rol Secundario: Beta Tester.
- **Eric Stridh**
 - Rol Principal: Programador.
 - Rol Secundario: Diseñador Gráfico.
- **Alejandro Lobato**
 - Rol Principal: Diseñador Gráfico.
 - Rol Secundario: Programador.

GESTIÓN DEL RIESGO



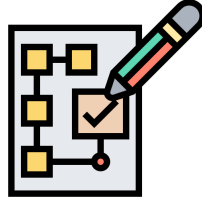
En este caso, al tratarse de un desarrollo software, en el cual disponemos de los recursos económicos para poder llevarlo a cabo, este factor dejaría de ser parte de los riesgos principales del proyecto. Esto da lugar a que el personal se convierta en uno de los riesgos principales, el cual, nos puede ocasionar multitud de imprevistos durante este periodo.

Durante este periodo, la cantidad y variedad de riesgos irá incrementándose, y serán añadidos en la tabla conforme vayan surgiendo y afectando al desarrollo.

Aquí encontramos una serie de riesgos **previos** al desarrollo:

DESCRIPCIÓN	TIPO	PROBABILIDAD	IMPACTO	SOLUCIÓN
Personal poco cualificado	Personal	Media/Alta	Medio	Búsqueda de formación y formaciones extras
Incompatibilidad de la IDE	Tecnológico	Media	Medio/Alto	Buena selección del software
Tiempo insuficiente	Estimación	Media/Baja	Alto	Buena organización
Personal clave enfermo	Personal	Media	Medio	Cubrir esta ausencia, con personal de otro rol
Mala comunicación con el cliente		Media	Alto	Preguntas claves, y charlas con él cada 2/3 semanas

PLANIFICACIÓN



Hemos elegido el modelo de proceso **Agil** ya que es un modelo que permite trabajar por tareas de menor complejidad y poder mostrar el proceso conseguido mediante el proyecto y no al final del proyecto.

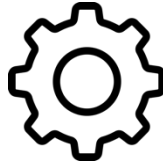
Esto nos ayuda a ser mas flexibles y poder reaccionar mejor a fallos del proyecto o peticiones del cliente y poder adaptarnos a las necesidades de este y llegar al mejor acuerdo posible.

Para distribuir la importancia de las tareas hemos asignado un **peso** entre **1 y 5**.

- **Realizar Portadas** → Tiempo Aprox: 1
- **Elaboración de Riesgos**→ Tiempo Aprox:1'5
- **Elaboración de Tareas** → Tiempo Aprox:1
- **Definir Herramientas a usar** → Tiempo Aprox: 1
- **Entrega de Requisitos**→ Tiempo Aprox:2
- **Entrega de Casos de uso**→ Tiempo Aprox:2
- **Entrega de Modelos de dominio**→ Tiempo Aprox:2'5
- **Entrega de diagrama de secuencias**→ Tiempo Aprox:2
- **Entrega del plan de prueba**→ Tiempo Aprox:3
- **Desarrollar fondo del rio que se mueva**→ Tiempo Aprox:3'5
- **Desarrollar assets, sprites y animaciones del juego**→ Tiempo Aprox:4'5
- **Programar el movimiento de los barcos**→ Tiempo Aprox:2'5
- **Programas interacciones con el entorno**→ Tiempo Aprox:3
- **Programar y definir los diferentes objetos que componen el juego**→ Tiempo Aprox:3'5
- **Programar la tienda**→ Tiempo Aprox:3'5

- **Programar las distintas características de los barcos y su implementación**→
Tiempo Aprox: 3
- **Programar e implementar efectos de sonido**→ Tiempo Aprox:1'5
- **Programar la CPU e inteligencia artificial contra la que corres**→ Tiempo
Aprox:4'5
- **Programar e implementar los minijuegos**→ Tiempo Aprox:3
- **Programar las distintas rondas de la carrera**→ Tiempo Aprox:3
- **Implementar que los remeros sean equivalentes a las vidas y que cuando pierdas una, este desaparezca**→ Tiempo Aprox:3
- **Diseñar los modelos de obstáculos**→ Tiempo Aprox:2'5
- **Diseñar los modelos de los barcos**→ Tiempo Aprox:1'5
- **Diseño de diferentes paisajes**→ Tiempo Aprox:2'5
- **Animar los obstáculos de forma horizontal y vertical**→ Tiempo Aprox:1
- **Animar el barco y sus remeros**→ Tiempo Aprox:1'5
- **Creación del menú del juego y la selección inicial de barco**→ Tiempo Aprox:4
- **Guardado de partida (Opcional)** → Tiempo Aprox:4'5
- **Fase de testeo y prueba de errores**→ Tiempo Aprox:3'5
- **Botón de créditos en el menú**→ Tiempo Aprox:2'5
- **Pantalla/Podio tras el fin de la carrera**→ Tiempo Aprox:4
- **Botón/Uso de power ups e implementación**→ Tiempo Aprox:3'5
- **Implementación de clasificación**→ Tiempo Aprox:3
- **Implementación de la carrera de todas las barcas al mismo tiempo**→ Tiempo
Aprox:5
- **Sistema de puntuación y monedas**→ Tiempo Aprox:3

HERRAMIENTAS SOFTWARE USADAS



Para la realización del proyecto hará uso de las siguientes herramientas:

- **Discord:** Se utilizará tanto para hacer llamadas como para la comunicación digital.
- **WhatsApp:** Como app de mensajería del equipo.
- **Trello:** Para una fácil esquematización del proyecto.
- **Visual Paradigm:** Ayudando a la especificación de los requisitos del proyecto.
- **GitHub:** Para alojar todo lo requerido en el proyecto.
- **Java (Eclipse):** Requisito obligatorio del proyecto. En cuestión de IDE se usará eclipse que es compatible con las librerías (libGDX) que se usarán en el proyecto, además que el equipo está adaptado al mismo.
- **Canva:** Para la creación de presentaciones y el logo.
- **Photoshop:** Que servirá para el diseño del juego.