# **Introducción**

El presente documento contiene toda aquella información empleada durante el desarrollo del proyecto de una forma muy informal. Se adjunta con fines puramente referenciales. Se advierte que los presentes documentos pueden contener erratas así como expresiones coloquiales.

# **Índice**

1. Brainstorming: primera visión de las acciones y sus efectos

2. Búsqueda inicial del framework a emplear

3. Brainstorming: ideas para habilidades

4. Brainstorming: tabla del árbol de habilidades

5. Listado de posibles ampliaciones

6. Documento antiguo de organización

7. Encuesta de feedback del 20 de marzo

## 1. Brainstorming: primera visión de las acciones y sus efectos

### Acciones permanentes

* Factor de partido: aforo base
* Factor de partido: nivel del equipo
* Estadio: aforo máximo

### Acciones preparatorias (próximo partido)

* Factor de partido: aforo
* Factor de partido: nivel del equipo
* Factor de partido: 1/n goles de ventaja
* Bonus/penalización: efecto de las acciones de partido interactivo
* Bonus/penalización: ganancia de ánimo tras el partido
* Bonus/penalización: riesgo de detectar acciones ilícitas
* Bonus/penalización: obtener/perder gol de ventaja
* Bonus/penalización: efecto de los eventos generados por el jugador
* Bonus/penalización: efecto general de los eventos para el proximo partido

### Acciones inmediatas

* Recurso: dinero
* Recurso: influencias
* Recurso: ánimo
* Jugadores: anular penalización

### Habilidades pasivas

* Bonus: salario
* Bonus: ganancia de influencia
* Bonus: ánimo máximo
* Bonus: salir indemne de acciones ilícitas

## 2. Búsqueda inicial del framework a emplear

Después de haber revisado y descartado un montón de frameworks (cakePHP, DooPHP, Kohana, etc.) voy a dar una visión de los dos que, en mi opinión, son más susceptibles de ser elegidos para el proyecto. Conste de antemano que no hablo desde la experiencia ya que no he hecho nada grande en ninguno de los dos, solo que llevo todo el día leyendo opiniones de usuarios que han trabajado con ambos. Hay que tener en cuenta, antes de empezar a analizarlos, que lo que voy a hacer no es un “este framework es mejor que este otro”, sino un “este framework se adapta mejor que este otro al proyecto”.

### Características generales

Dedico este apartado a decir que hay cosas que ambos tienen en común, como el uso de caché para BBDD por ejemplo, comparten una arquitectura MVC (modelo-vista-controlador), soportan JQuery y Ajax, etc.

Ya no voy a hablar ni de PHP4 porque parto de la idea de que vamos a usar seguro PHP5. Solo decir que ambos frameworks trabajan con esta versión de PHP por lo que quedan empatados en este sentido.

### Bases de datos

Aquí creo que viene la primera carga de espacio extra. Yii trabaja con unas pocas bases de datos (usando Active Record, entre ellas MySQL) mientras que Symfony trabaja con muchas más. Como la idea principal no es tener un sistema que puede cambiar fácilmente de BBDD, ¿para qué todas esas clases extra si con MySQL nos llega?

### Comunidad/Documentación

En este punto está claro que Symfony tiene más usuarios aportando datos a la comunidad y documentación (lo cual no significa que Yii apenas tenga) pero creo que con lo que se pueda obtener de Google sobre Yii nos llegará para el proyecto.

### Tutorial

Os reto a leer las 15 primeras páginas de la guía de introducción rápida a Symfony (porque tiene muchas cosas como los bundles que, ¿realmente son necesarias?). Es mortal. Por otro lado, para Yii he encontrado algunos tutoriales mucho más sencillitos.

### Abstracción de la BBDD y ORM

Yii tiene una sintaxis más compleja que Symfony, lo cual no significa que sea menos potente. Si es cierto que Symfony tiene muchas más características, pero, volviendo a lo de siempre, ¿son todas necesarias? Gran parte de la carga del proyecto será (corregidme si es incorrecto) la concurrencia en BBDD, hacer selects y updates, etc. y eso lo podemos hacer sin problema.

### Auth, sesiones y validación

En este aspecto ambos están prácticamente igualados de cara a lo que queremos conseguir. Symfony tiene algunas ventajas más en cuanto a auth. pero ambos funcionan sin problema alguno.

### Debugging

Ambos tienen clases que permiten hacer un debug/profiling. No las he probado pero creo que lo importante es que las tienen, ya que otros frameworks no hacen uso de ellas.

### Curva de aprendizaje

Aquí no hay duda alguna, en todos lados he visto los mismos datos indiscutibles. El tiempo necesario para aprender a manejar correctamente Symfony es muy superior al de Yii o cualquier otro framework de categoría inferior.

### Necesidad del framework

Como llevo diciendo a lo largo de todo esto, ¿realmente necesitamos todas las características de Symfony? En casi todos lados coinciden en que Symfony está genial para proyectos de nivel grande-empresarial y Yii para proyectos de nivel básico-grande. Symfony ofrece muchas más posibilidades y herramientas que Yii, pero no vamos a hacer una web que trabaja a nivel mundial con 500 BBDD, vamos a hacer algo más sencillo en lo cual, de hecho, para liberar carga de trabajo se usa el sistema de limitar los usuarios de un servidor y crear otros paralelos.

### Respaldos a ambos frameworks en la vida real

Voy a resaltar sobre todo el uso de Symfony por empresas grandes como Yahoo. En Yii he encontrado un montón de páginas de empresas más pequeñas pero que funcionaban a la perfección. Encontré también un ejemplo de una persona que daba su opinión sobre Yii (creo que en Alemania) porque lo habían usado para hacer la web de una compañía telefónica y actualmente estaba funcionando con 200k usuarios sin problemas.

### Peticiones por segundo (RPS)

He mirado un montón de benchmarks (sé que no son fiables, pero cuando todos coinciden en lo mismo..) sobre diferentes frameworks de PHP. En todos ellos Yii se encontraba muy por encima de Symfony. De hecho, Symfony estaba casi por debajo de todos los que entraban en los benchmarks (CodeIgniter, Yii, DooPHP, etc). Esto no significa que sea malo, sino que para las aplicaciones probadas en benchmarks (que son muy sencillitas) funcionaba mucho mejor Yii porque no cargaba tantas clases ni hacía tantas llamadas a funciones. Por supuesto, en una aplicación de nivel empresarial con muchísimos datos y parafernalias va a funcionar Symfony mejor que cualquier otro (o Zend).

Como ejemplo de benchmarks he elegido todos menos los de Yii y los de Symfony (por lo evidente. En el caso de Symfony por ejemplo, se decía que Symfony2 sería un 20% más rápido que Solar beta 3, pero podéis encontrar artículos por Google en los que se han probado los sistemas del benchmark y resulta que solo ha sido un 5% más rápido. PERO, todo esto teniendo las clases de Symfony2 precargadas y el sistema de Solar si iniciar, porque si empezaban a igualdad de condiciones resultaba que Solar era un 28% más rápido que Symfony2 (los sistemas están subidos en GIT para pruebas públicas). Algo así pasaba con Yii, que decían que sería un 75% más rápido pero lo habían probado con una de las betas de Yii y Symfony2 precargado.

### Recursos

Otro punto en común por internet es el consumo de recursos, sobre todo la RAM. Symfony consume mucho más (precisamente por precargar todas estas clases y que el consumo de ActiveRecord es menor que Doctrine) en memoria que Yii. Esto hace que, como dije antes, Symfony funciona muy bien en proyectos empresariales con servidores muy potentes, ya que al tener todo precargado y listo funciona más rápido que el resto. De cara al futuro y que el proyecto salga bien y se monte en un servidor, no creo que la economía esté como para pagar uno de esos, entonces doy otro punto a favor de Yii por el consumo de recursos.

### Programación

Como dicen por internet, Symfony (la versión 2 en menor medida que la 1) hace mucha “magia” o abstracción de la mayoría de funciones para facilitar y acelerar el desarrollo de aplicaciones y llega un punto en el que estás programando en “symfony” y no en PHP ni nada por el estilo. Yii es algo más parecido a CodeIgniter, más cercano a PHP (si, también más engorroso al verlo escrito). Otro tema que se discutía en foros es que al intentar cambiar o entender funciones o el propio core de Symfony, para la mayoría era mucho más complicado que crear o modificar las de CodeIgniter u otro framework más simple.

Algo que había que preguntarse antes de todo esto es si ambos frameworks sirven para el proyecto. Dado que Ogame estaba inicialmente hecho en PHP y HTML (y poco más) creo que sí, que hay de sobra con lo que los dos ofrecen.

También voy a resumir un poco por qué descartamos finalmente otros frameworks:

* ***CodeIgniter*:** tenía opiniones muy buenas en general , pero posiblemente se quedase en algo muy justo para lo que pretendíamos, o más difícil de ampliar.
* ***DooPHP*:** presume de ser el más rápido de todos los frameworks, y posiblemente hubiese sido una buena elección, pero era más reciente que los demás y no daba la sensación de estar implantado al 100%.
* ***CakePHP*:** ni me leí la documentación, pero no me llamó demasiado.
* ***Kohana, Zend, etc.* :** son frameworks del estilo de Symfony, Yii y CodeIgniter que hacen prácticamente lo mismo pero tenían en parte peores opiniones.

Bueno, creo que he matizado todos los puntos que necesitaba. Iba a enlazar los benchmark o algo de eso pero buscad por google que lo último que quiero ahora es volver a ver dónde estaban. A modo de resumen y a falta de probar Yii (que de momento solo lo ha hecho Rober) mi voto se retira de Symfony (sobre todo después de leer las primeras páginas del manual jaja). Creo que tiene mucho más de lo que vamos a necesitar y veo un gasto de tiempo/recursos innecesario en aprender determinadas cosas que se pueden hacer de formas más sencillas aunque menos elegantes. Ahora Dani te toca defender Symfony jaja

**Nota:** mañana subiré el manual de XAMPP que hoy con esto de los frameworks no lo hice.

<http://www.yiiframework.com/>

## 3. Brainstorming: ideas para habilidades

### Empresario

* Sobornar jugadores del otro equipo para que jueguen mal
* Sobornar al árbitro o a los linieres,
* Conseguir a los mejores jugadores (fichajes)
* Ampliar estadio
* Pagar multas (fianzas de otros jugadores)
* Fichar nuevo entrenador
* Financiar espectáculo para el siguiente partido
* Invertir en bolsa (mejoras económicas)
* Recalificar terrenos (mejoras económicas)
* Mejorar Habilidades Directivas (mejora la influencia)
* Pactar con la mafia => versión destructiva del empresario
* Incentivo economico: subir la prima de los jugadores de tu equipo
* Apostar: subir o bajar apuestas sobre tu equipo. => ¿Tirar las apuestas de tu equipo?
* Tratos en el palco: pactar empates, victoria por un solo gol, etc.
* Conseguir un nuevo videomarcador en el estadio =>
* Mejorar las gradas del estadio => Versión reducida de ampliar el estadio (aforo++)
* Mejorar los palcos VIP => (aumenta tus influencias)
* Contratar azafatas para los palcos => (versión ampliada de mejorar palcos vips)
* Mejorar altavoces de animación en el estadio
* Conseguir mejora de comodidad en los asientos(Mejora la influencia)
* Tener mayor relación con el sector ultra(Mejora de pasión/fervor,cosas que pocos empresario tienen en la realidad)
* Conseguir mayor seguridad a aficionados del equipo contra ataques de la afición rival
* Comprar jaula/recinto donde los cánticos rivales pierdan fuerza

### Movedora

* Organizar fiestas antes de los partidos para agotar a los jugadores contrarios
* Organizar fiestas para animar al equipo (sin alcohol)
* Convocar a la prensa
* Introducir artículos favorables para el equipo en el periódico
* Organizar eventos filantrópicos para mejorar la imagen del equipo
* Inventar el baile del equipo
* Crear página oficial del equipo
* Crear emisora de radio del equipo
* Homenaje a jugador leyenda en la grada
* Cantante antes del partido (himno equipo)
* Comprar la mascota del equipo
* Organizar jornadas contra el racismo, dia del equipo o cosas asi, donde haya torneos(futbol,baloncesto,petanca...)
* Conseguir que empresa(casa de apuestas,mahou,empresa en internet...) patrocine al equipo ya sea en la publicidad del estadio o en camisetas(no se si puede ir aqui o al empresario por el hecho de conseguir dinero con el patrocinio...pero en muchos equipos tienen patrocinios que consiguen cosas para aficionados como cenas,bebidas en el estadio más baratas..)
* Realizar partido benéfico con famosos
* Crear una fundación para que aprendan a jugar al fútbol(quizá esto sea del empresario pero puede hacer que la usuario gane mayor influencia)

### Ultra

* Pinchar ruedas autobús equipo contrario
* Incendiar estadio...
* Secuestrar gato del árbitro ⇐ OH GOD
* Pintarse del color del equipo
* Correr en ropa interior
* Tatuarse el nombre del equipo en la frente
* Envolver a la mascota del equipo contrario en carteles del equipo propio (o el estadio pero eso sería una locura, o el autobús)
* Rapar a los otros jugadores por la noche
* Echar somníferos en el agua del otro equipo
* Robar las zapatillas a los otros jugadores
* Pintar el estadio del contrario de rosa
* Manipular el banquillo del otro equipo
* Realizar pancarta burlándose de la afición contraria
* Realizar mural de apoyo al equipo
* Lanzamiento de bengala
* Animación con botes de humo con los colores del equipo
* Realizar nuevo cántico al equipo que anime más al equipo
* Realizar pegatinas para plagar los alrededores del estadio rival
* Fabricar banderas grandes y pequeñas para la animación
* Realizar disturbios en las inmediaciones del estadio
* Perseguir aficionados del otro equipo robandoles bufandas,bombos,megáfonos...
* Salir de espontáneo al campo en pelotas.
* Destrozar el local de una peña rival.
* Organizar peleas entre peñas.
* Emborracharse para aumentar el fervor.

## 4. Brainstorming: tabla del árbol de habilidades

### Ultra

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| NIVEL | ACCIÓN | DESCRIPCIÓN | MORALIDAD LEGALIDAD | ÁMBITO |
| Bajo | Gritar Ánimos | Es casi inevitable si quieres a tu equipo | Honrada | Individuo |
| Bajo | Gritar Insultos | ¿Insultos? No, son criticas constructivas | Honrada | Peña |
| Bajo | Beber | ¿Te estas quedando sin energías? Para eso esta el alcohol | Honrada | Individuo |
| Bajo | Ola | Solo hay que sincronizarse | Honrada | Peña |
| Bajo | Unirse a los Disturbios | No importa el por que, ¡Pelea! | Ilícita | Individuo |
| Bajo | Preparar Pancarta de Ánimo | Que sepan que les apoyas incondicionalmente | Honrada | Individuo |
| Medio | Vender en la Reventa | Buena forma de aumentar tus ingresos y ayudar a quien no la compró a tiempo | Ilícita | Individuo |
| Medio | Pintarse del color del equipo | La mejor forma de usar media docena de litros de pintura | Honrada | Individuo |
| Medio | Preparar Pancarta de Insultos | $%#&&! Y su &$%@ madre!!! | Honrada | Individuo |
| Medio | Amenazar al Árbitro | No hace falta pegarle, solo que crea que vas a hacerlo | Ilícita | Individuo |
| Medio | Consumir Drogas | Un plus de energía cuando lo necesites | Ilícita | Individuo |
| Medio | Preparar Cóctel Mólotov | No es que vayas a usarlo, es un experimento de quimica. | Ilícita | Individuo |
| Medio | Robar objetos | ¿Por qué comprar equipamiento de partido cuando el otro equipo te lo trae hasta la puerta? | Ilícita | Peña |
| Medio | Llevar banderas | Nada mejor que un estadio entero ondeando banderas de tu equipo | Honrada | Peña |
| Alto | Tatuarse el nombre del equipo | Desaconsejado para chaqueteros | Honrada | Individuo |
| Alto | Cocinar MDMA | Dinero para ti y fervor para tus compañeros | Ilícita | Peña |
| Alto | Tirar bengala | ¿Que además sirven para iluminar? | Ilícita | Individuo |
| Alto | Espontáneo Desnudo | Es una buena forma de llamar la atención | Ilícita | Individuo |
| Alto | Introducir Armas | Mejor llevarlas y no necesitarlas que necesitarlas y no llevarlas | Ilícita | Individuo |
| Alto | Crear nuevo cántico | Un canto que inspire a la afición y al equipo | Honrada | Peña |
| Muy Alto | Romper Pierna a la Estrella | No, él se tropezó con mi bate de béisbol | Ilícita | Individuo |
| Muy Alto | Provocar incendio | Si el partido no va como esperabas mejor que no termine | Ilícita | Individuo |
| Muy Alto | Secuestrar al hijo del árbitro | Puedes pedir un rescate, y además el próximo partido irá como la seda | Ilícita | Peña |
| Muy Alto | Rapar a los Jugadores mientras duermen | A ver si les siguen contratando para anuncios ahora | Ilícita | Individuo |
| Muy Alto | Quemar autobús adversario | No hay mejor forma de decir que no les quieres en tu estadio | Ilícita | Peña |
| Ultimate | Asaltar la cárcel | Entra en la cárcel con un grupo armado y libera a tus compañeros de afición | Ilícita | Afición |
| Ultimate | Fundar grupo fanático | Conviértete en un líder de los hinchas más radicales | Honrada | Individuo |
| Ultimate | Secuestrar jugador estrella | No solo le quitas de en medio, servirá de advertencia para los demás | Ilícita | Peña |

### Empresario

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| NIVEL | ACCIÓN | DESCRIPCIÓN | MORALIDAD LEGALIDAD | ÁMBITO |
| Bajo | Pagar multas (fianzas de otros jugadores) | Resuelve los pleitos legales de otros jugadores | Honrada - legal | Peña |
| Bajo | Invertir en bolsa | Consigue líquido para poder financiar tus acciones. ¿Vía rápida? la bolsa | Honrada - legal | Peña |
| Bajo | Meter mano en la cotización de las casas de apuestas | Invirtiendo dinero en el mercado de apuestas puedes conseguir recuperar con creces el dinero que apuestes para el próximo partido | Ilícita - ilegal | Peña |
| Bajo | Comprar un nuevo video marcador para el estadio | Haz pequeñas inversiones para mejorar el estadio | Honrada - legal | Peña |
| Medio | Incentivo económico a los jugadores | Existe una relación directamente proporcional entre sueldo - rendimiento en el campo ¡aprovéchala! | Honrada - legal | Peña |
| Medio | Financiar espectáculo para el siguiente partido | Un buen espectáculo pirotécnico gustará a los aficionados. ¿Quién dijo que un empresario no podía ser carismático? | Honrada - legal | Peña |
| Medio | Mejorar tus habilidades directivas | Es hora de escalar puestos en el sistema capitalista para ganar más dinero y poder hacer inversiones mayores | Honrada - legal | Individual |
| Medio | Mejorar las gradas del estadio | Es posible mejorar el estadio sin inversiones de grandes sumas de dinero | Honrada | Peña |
| Medio | Inversión en seguridad: Contratar mejores guardias de seguridad | Mantén un ojo en los ultras rivales, toda precaución es poca. | Honrada | Peña |
| Medio | Comprar altavoces para el estadio | Haz pequeñas inversiones para mejorar el estadio | Honrada | Peña |
| Alto | Contratar a un bufete de abogados | Mejor prevenir que curar: cuídate las espaldas con los mejores abogados de la ciudad | Honrada | Peña |
| Alto | Mejorar los palcos VIP con sillones del Starbucks y azafatas en ropa interior | Aprende a jugar al juego de palcos; un poco de vino, buena compañía y un buen partido de fondo es el escenario ideal para firmar acuerdos importantes | Honrada | Peña |
| Alto | Conseguir un contrato de patrocinio para el equipo | Consiguiendo contratos para el equipo conseguirás fondos para financiar tus futuras acciones e influencias dentro del club | Honrada - legal | Peña |
| Alto | Sobornar a un jugador del equipo contrario para que se marque en propia puerta | Lleva a la práctica el sutil arte del soborno y asegúrate una pequeña ventaja | Ilícita - ilegal | Peña |
| Muy alto | Pactar con la mafia | Si quieres aplastar a los hinchas rivales, mejor hacerlo con estilo y profesionalidad | Ilícita - ilegal | Peña |
| Muy alto | Recalificar terrenos | Primer paso para conseguir ese estadio con el doble de aforo, además de sacar tajada de la situación | Ilícita - ilegal | Afición |
| Muy alto | Sobornar al juez de línea | Un fuera de juego en el momento oportuno puede salvar el partido. | Ilícita - ilegal | Peña |
| Muy alto | Fichar a una estrella del fútbol | Ese jugador aportará profundidad al juego del equ.... ¡Tonterías; venderá camisetas! | Honrada - legal | Afición |
| ULTIMATE | Pactar la victoria del próximo partido: comprar el partido | Todo el mundo tiene un precio. Métete el siguiente partido en el bolsillo | Ilícita - ilegal | Peña |
| ULTIMATE | Comprar estadio | Duplica el aforo máximo del estadio. Requiere que previamente se hayan recalificado los terrenos | Honrada | Afición |

### Movedora

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| NIVEL | ACCIÓN | DESCRIPCIÓN | MORALIDAD LEGALIDAD | ÁMBITO |
| Bajo | Publicitar Equipo en las redes sociales | Dale un poco de bombo al próximo encuentro. Cuanta más gente lo siga, mejor | Honrada - legal | Individual |
| Bajo | Escribir artículos de opinión para periódicos digitales | ¿Qué mejor forma de ganar un dinerillo que escribiendo sobre tu equipo? | Honrada - legal | Individual |
| Bajo | Mejorar opinión pública del club: campaña en blogs y foros | Es importante que nuestro equipo cuente con una buena publicidad | Honrada - legal | Peña |
| Bajo | Administrar un foro para aficionados del equipo | Hazte un nombre en la comunidad digital. | Honrada - legal | Individual |
| Medio | Organizar cena entre los jugadores del equipo | Las cenas de hermandad nunca sobran en un equipo. Cuanto más unidos estén los jugadores, mejor | Honrada - legal | Peña |
| Medio | Escribir artículos favorables del equipo en los periódicos | Un artículo en un periódico en papel llegará a muchísima gente | Honrada - legal | Individual |
| Medio | Encontrar una mascota para el equipo | Encontrar una mascota carismática es sinónimo de atraer más aficionados al campo | Honrada - legal | Peña |
| Medio | Inventar baile para la mascota del equipo | Un movimiento original para que nuestra mascota anime en el partido. ¡Publicítalo en Youtube! | Honrada - legal | Peña |
| Alto | Crear la página oficial del equipo | Un gran club necesita una gran página web a su altura | Honrada - legal | Afición |
| Alto | Atacar la página oficial del equipo contrario | Hackea la página oficial del equipo contrario | Ilegal - ilícita | Peña |
| Alto | Hacer llamamiento para llenar el estadio por un programa de radio | Convence a los hinchas de la importancia de llenar el estadio en el próximo encuentro gracias a la radio | Honrada - legal | Peña |
| Alto | Iniciar campaña de difamación por la red contra un jugador rival | Los sentimientos hacia un equipo están directamente ligados con los sentimientos hacia sus jugadores: ataca a sus jugadores | Ilegal - ilícita | Peña |
| Alto | Redactora de las crónicas del equipo en periódico digital | Deja atrás los días en los que escribías sobre tu equipo como una freelance. | Honrada - legal | Individual |
| Muy alto | Organizar un homenaje a un jugador leyenda en el estadio | Es importante una percepción positiva de cómo este club trata a sus viejas glorias | Honrada - legal | Peña |
| Muy alto | Contratar músicos famosos para poner música al himno del equipo | Miles de gargantas cantarán al unísono en el estadio si das con una melodía pegadiza | Honrada - legal | Peña |
| Muy alto | Llevar un programa de debates en la radio con ataques constantes a los equipos rivales | Las campañas de difamación están muy bien... pero mejor un ataque constante para mermar el ánimo rival | Ilegal - ilícita | Peña |
| Muy alto | Organizar evento social para mejorar la imagen pública del club | Mejora la imagen pública de tus jugadores de una forma sencilla pero eficaz: que lleven regalitos a niños enfermos al hospital. nos dará espacio publicitario en los telediarios asegurado | Honrada | Peña |
| ULTIMATE | Presentadora de las noticias | Llega al medio de difusión máximo: la tele. Redacta el "corazón corazón de los hombres", deportes cuatro | Honrada | Peña |
| ULTIMATE | Acabar públicamente con un jugador | Saca a la luz trapos sucios, inventa, difama; lo que sea con tal de acabar públicamente con la imagen de la estrella rival | Ilegal - ilícita | Peña |
| ULTIMATE | Organizar campaña solidaria en África patrocinada por el equipo | Funda una escuela para los más necesitados y vistelos con los colores del equipo para que posen para la foto. No existe mejor publicidad. | Honrada | Peña |
| ULTIMATE | Politizar el siguiente encuentro | Lleva la tensión del siguiente partido a otro nivel: haz de él una cuestión de estado | Ilegal - ilícita | Peña |

## 5. Listado de posibles ampliaciones

1. Peñas dobles
2. Apoyar a jugadores en concreto (foco en jugadores concretos)
3. Varias competiciones
4. Añadir jugadores topo (o troll si queréis) que permitan destruir una afición desde dentro. Esto representa una expansión del juego, ya que habría que dotar a una afición de herramientas para detectar a jugadores “topo”, herramientas para obligarlo a irse a otra afición y herramientas para hacer el boicot en sí.  
   ¿Esta “extensión” no entraría en colisión con la habilidad “destructiva” del ultra?
5. Implementar “grados” de evento, esto es: una vez pagados los requerimientos de una acción, se pueda invertir más para mejorar el resultado.
6. Complicar el uso de fervor haciendo más efectiva la habilidad en función del porcentaje (total o parcial) invertido en la misma.
7. Contador de días que un jugador no se conecta y que después de X días envíe un correo al jugador preguntándole si quiere darse de baja o no.

### LOGROS

1. Lotina => Desciende a varios equipos de forma simultánea
2. Chaquetero => Cambia 3 veces de afición en una misma semana
3. Asciende a un equipo

## 6. Documento antiguo de organización

### 1. La metodología de trabajo

Los pilares básicos de nuestra organización son dos. El responsable o el jefe del grupo y las reuniones periódicas semanales en las que todos los miembros del grupo participan en la supervisión del estado del proyecto.

### 1.1. El responsable

El proyecto ha seguido desde el primer momento una **estructura centralizada.**

Manuel Artero Anguita desde el primer día fue designado responsable del grupo. Siendo más exactos el organizador y coordinador del grupo, puesto que todos somos responsables, en conjunto, de nuestro trabajo.

Las tareas del responsable son:

1. Tener una visión global del proyecto.
2. Organización del proyecto
3. Determinar las metas y objetivos a corto y largo plazo
4. Toma de las decisiones determinantes.
5. Presentación de las entregas mensuales al profesor,.
6. Preparación del el acta de las reuniones semanales de acuerdo a las exigencias del proyecto.
7. El reparto de las tareas del grupo

### 1.2. Las reuniones periódicas semanales

Aunque el proyecto nos apasiona y nos gustaría pasar mucho más tiempo del que tenemos desarrollandolo, todos tenemos otras obligaciones que cumplir y es necesario trabajar por separado y luego juntar los resultados.

Las reuniones semanales duran casi todo el día. Comienzan los martes en el laboratorio de IS y acaban casi cuando se cierra la facultad.

Durante este tiempo, ponemos en común lo que hemos trabajado durante la semana, lo revisamos y si hace falta lo ensamblamos. También debatimos el estado del proyecto. Se ponen en común las dudas; propuestas o ideas del proyecto para debatirse en grupo.

**Fijamos cuáles son los objetivos** para la semana siguiente y se reparten las tareas intentando que sea lo más equilibrados posibles entre los miembros del grupo. Haremos especial hincapié en el reparto de tareas más adelante

### El reparto de tareas

Lo más importante en la organización es el reparto de tareas de manera equilibrada entre todos los miembros del grupo. También, que los miembros del grupo sepan qué tareas tienen asignadas el resto de compañeros, ya que, muchas veces las tareas se relacionan unas con otras.

El responsable es quién decide el reparto de tareas durante la semana. Nos las comunica durante la reunión y cuelga en el proyecto de github un documento con el resumen de tareas para la semana, quién hace cada una y una pequeña descripción.

El profesor, puede consultar este [reparto de tareas desde nuestra proyecto en github](https://github.com/JugadorNumero12/JugadorNum12/blob/develop/Organizacion.md).

No a todos los miembros del grupo se les asigna la misma tareas, excepto las tareas de responsable, todas las demás tareas van rotando entre los miembros del grupo. Aprendiendo así la necesidad de comentar el código en el proyecto, ya que es necesario para el que venga después entienda lo que hemos hecho.

### Explicación del documento de organización

El documento está estructurado por meses. Dentro de cada mes se encuentran dos apartados: la perspectiva general, en la que se puede apreciar la totalidad de la funcionalidad que se pretende conseguir en cada mes; y la organización detallada por personas, en la que queda perfectamente detallado qué tiene que hacer cada miembro del grupo.

Un ejemplo de esta organización sería:

### Diciembre

#### *Perspectiva general*

Controladores

* Usuarios: Alex, Marina, Rober
* Registro: Alex
* Equipos: Marina, Sam
* Habilidades: Arturo, Dani
* Acciones: Dani, Pedro, Marcos
* Partidos: Marina, Arturo

Modelos

* Usuarios: Rober
* Recursos: Alex
* Equipos: Sam
* Clasificacion: Marcos
* Habilidades: Arturo
* Acciones individuales: Pedro
* Acciones grupales: Marcos
* Acciones turno: Marcos
* Desbloqueadas: Alex
* Partidos: Sam
* Participaciones: Dani

#### *Organización por personas*

1. **Alex:** Registro.index; Usuarios.cuenta; Desbloqueadas(+); Recursos(+)
2. **Arturo**: Habilidades.adquirir; Partidos.index; Partidos.asistir; Habilidades(+)
3. **Dani:** Habilidades.index; Habilidades.ver; Acciones.usar; Participaciones(+)
4. **Marcos:** Clasificacion(+); AccionesGrupales(+); AccionesTurno(+); Acciones.expulsar
5. **Marina:** Usuarios.perfil; Usuarios.ver; Partidos.previa; Equipos.index
6. **Pedro:** Acciones.index; AccionesIndividuales(+); Acciones.ver; Acciones.participar
7. **Rober:** Usuarios.index; Usuarios.cambiarClave; Usuarios.cambiarEmail; Usuarios(+)
8. **Sam:** Equipos.ver; Equipos.cambiar; Equipos(+); Partidos(+)

En este mes, por ejemplo, vemos que se han repartido las tareas de la implementación básica del proyecto.

Se ha indicado en la perspectiva general los grupos temporales de personas que implementan funcionalidad similar; por ejemplo Marina y Sam les corresponde implementar funcionalidad en el controlador de equipos.

Además, se considera que siempre que un miembro del grupo tenga que hacer una función en el controlador (indicada con una notación de controlador.funcionalidad) le corresponderá implementar también su vista.

Por último, los modelos están indicados con un +.

### Otras organizaciones que no surtieron efecto

Al principio del curso se hizo un diagrama de gantter para planificar el proyecto. Sin embargo se descartó su uso para la coordinación del grupo. He aquí las razones por las que se desestimó como herramienta de organización:

1. Todos los editores de gantter que encontramos eran, sino difíciles, tediosos de manejar.
2. Requería un tiempo excesivo: *plasmar la organización en gantter requería más tiempo que la planificación en sí.*
3. Al principio se hizo un diagrama global que abarcaba todo el año con ésta herramienta. Si bien fue útil para hacernos una idea del tiempo que teníamos y nos hizo pensar a largo plazo con nuestro proyecto, Cuando terminamos el esquema no era intuitivo, era muy grande y no permitía tener una visión global y modificarlo era tan tedioso como hacerlo desde el comienzo.
4. En gantter si poníamos las tareas específicas de la persona perdíamos la visión global. Pero si poniamos las tareas generales la herramienta no servía para el reparto de tareas.

## 7. Encuesta de feedback del 20 de marzo

Te damos la siguiente escala del 1 al 5; te pedimos que nos digas tu opinión sobre las siguientes ideas (rellena con un número cada cuadrado).

* **1**: No sólo es mala idea, sino que lo empeoraría.
* **2**. No gastéis esfuerzo en eso
* **3**. Bien... (ni me gusta ni me disgusta)
* **4**: Me gusta la idea, ¡adelante!
* **5**: IM-PLE-MEN-TAD-LO ¡Ya!

### 1. Comunicación entre jugadores

A. Se nos ha ocurrido añadir un **foro para las acciones de equipo**: cada vez que alguien inicie una   
 acción en la que participa todo el equipo, se abriría un hilo de conversación para discutir con tus compañeros qué recursos aportar. El hilo lo eliminaríamos al finalizar la acción.

B. Hemos pensado en añadir una ventana de **chat durante el partido**. Para picar a los rivales que estén viendo el partido y hablar con tus compañeros de equipo.

C. Estamos metiendo un **sistema de notificaciones** automático, de forma que el sistema te avise cada vez que tu equipo completa una acción, o alguien participa en una acción de la que formes parte.

Dinos el porqué de tus respuestas.

|  |
| --- |
|  |

### 2. Frecuencia de partidos

A. Estamos dudando si programar 2 - 3 partidos *a la semana.* Esto haría un **juego más estratégico**

en el que forzaríamos a ser más cuidadosos a la hora de elegir cuántos recursos gastamos, en qué acciones etc.

B. Por el contrario, podríamos establecer 1 - 2 partidos *al día.* Las acciones que completas con tus

compañeros serían más baratas y con menor repercusión en el partido buscando un **juego más fluido.**

Dinos el porqué de tus respuestas.

|  |
| --- |
|  |

### 3. Ritmo del partido

A. Hemos mostrado un partido de prueba en el que no podías interactuar con él. La idea es que

puedas hacer acciones durante el partido ¿Qué opinas de un partido corto de 15 min. aproximadamente?

B. ¿Te gusta más la idea de partidos largos y estratégicos (alrededor de una hora)?

Dinos el porqué de tus resupuestas.

|  |
| --- |
|  |

### 4. ¿Qué ha sido lo que más te ha gustado?

|  |
| --- |
|  |

### 5. ¿Qué ha sido lo que menos te ha gustado?

|  |
| --- |
|  |