

Actividad 2 - Repositorios

Servicios en la nube

Ingeniería en Desarrollo de Software

Tutor: Aarón Iván Salazar Macías

Alumno: Jusi Ismael Linares Gutiérrez

Fecha: 05/05/2024

Índice

Introducción	3
Descripción	3
Justificación	3
Capturas de pantalla	4
Conclusión	8
GitHub	8

Introducción

Para gestionar de manera eficiente nuestro proyecto, emplearemos Azure DevOps Services, una plataforma integral que facilita la colaboración, la planificación y la implementación de software. Azure DevOps Services nos permite centralizar nuestras actividades, desde la planificación y seguimiento de tareas hasta la integración continua y la entrega de software. A través de la sección Boards de Azure DevOps, organizaremos y asignaremos las diferentes tareas necesarias para el desarrollo del sistema, asegurándonos de que cada miembro del equipo tenga responsabilidades claras y contribuya de manera significativa al proyecto.

En el transcurso de esta actividad, presentaremos el proceso de formación del equipo, la planificación del proyecto y la organización de tareas mediante Azure DevOps Services. Además, detallaremos el tema de interés seleccionado para nuestra enciclopedia web y cómo se integrará en el diseño y desarrollo del sistema. Este documento servirá como guía para nuestro equipo y proporcionará una visión general del enfoque y los objetivos de nuestro proyecto.

Descripción

El contexto planteado nos invita a organizar un equipo de tres personas para desarrollar un sistema tipo enciclopedia en el tema de nuestra elección. Este sistema funcionará como una plataforma web donde los usuarios podrán acceder a información detallada y estructurada sobre el tema seleccionado. La herramienta principal que utilizaremos para gestionar y coordinar el proyecto es Azure DevOps Services.

Azure DevOps Services es una plataforma integral que facilita la colaboración entre equipos de desarrollo de software, permitiendo una planificación ágil y eficiente. A través de sus funcionalidades, como Boards, podemos crear un tablero de tareas donde se listarán todas las actividades necesarias para el desarrollo del sistema. Cada tarea será asignada a un miembro específico del equipo, asegurando así una distribución equitativa de responsabilidades y un seguimiento claro del progreso.

Justificación

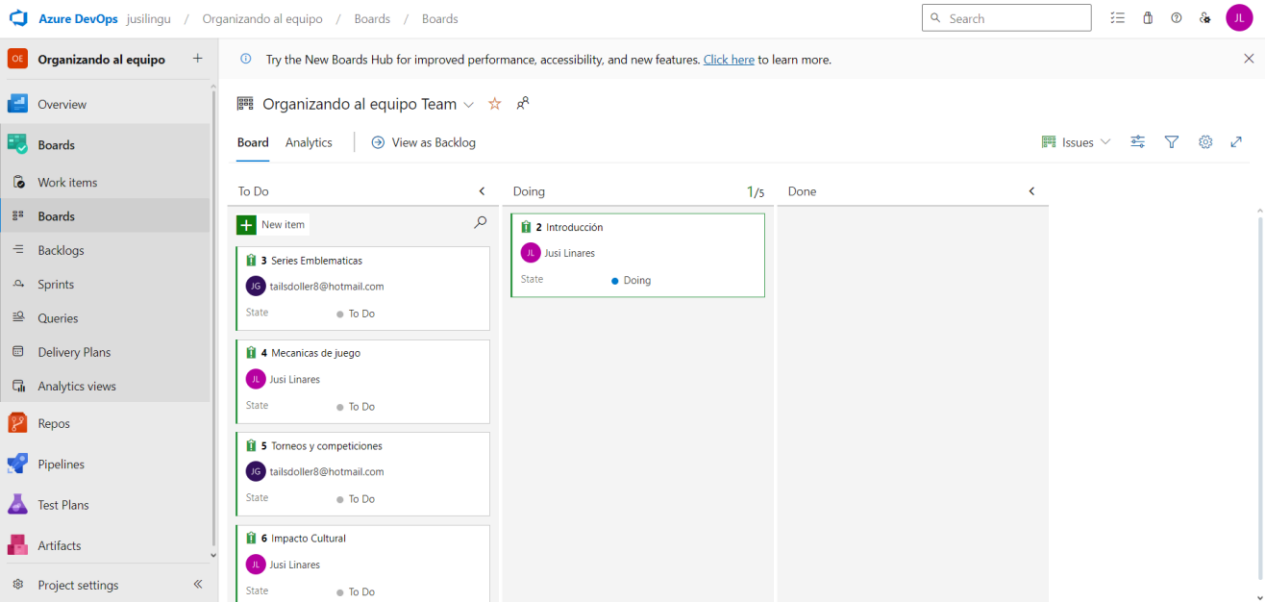
La sección Boards de Azure DevOps Services nos permite crear y gestionar tableros Kanban para visualizar el flujo de trabajo del equipo. Esto nos ayuda a dividir el proyecto en tareas más pequeñas y manejables, asignarlas a los miembros del equipo y hacer un seguimiento del progreso en tiempo real. Además, podemos establecer prioridades, definir dependencias entre tareas y ajustar el plan según las necesidades del proyecto.

La colaboración en tiempo real es otra ventaja significativa de Azure DevOps Services. Los miembros del equipo pueden comunicarse, compartir documentos y resolver problemas de forma conjunta, mejorando la cohesión y la eficiencia del equipo.

Emplear Azure DevOps Services nos permite gestionar de manera efectiva nuestro proyecto de enciclopedia web, garantizando una planificación clara, una colaboración fluida y una entrega eficiente. Esto nos permite desarrollar un producto de alta calidad en un tiempo reducido, adaptándonos de manera ágil a los cambios y requerimientos del proyecto.

Capturas de pantalla

Mientras generamos nuestra web para la enciclopedia en los spring iremos modificando el status de las actividades



Una vez terminada la primer pagina podemos pasar a realizar la segunda y por ende modificamos los status en los springs

Azure DevOps

juslingu / Organizando al equipo / Boards / Boards

Search

Organizando al equipo

+

Overview

Boards

Work Items

Boards

Backlogs

Sprints

Queries

Delivery Plans

Analytics views

Repos

Pipelines

Test Plans

Artifacts

Project settings

Try the New Boards Hub for improved performance, accessibility, and new features. [Click here](#) to learn more.

×

Organizando al equipo Team

▼

☆

⌵

Board

Analytics

View as Backlog

Issues

▼

To Do

◀

Doing

1/5

Done

◀

+

New item

🔍

4

Mecanicas de juego

JL Jusi Linares

State

● To Do

5

Torneos y competiciones

JD tailsdoller@hotmail.com

State

● To Do

6

Impacto Cultural

JL Jusi Linares

State

● To Do

3

Series Emblematicas

JD tailsdoller@hotmail.com

State

● Doing

2

Introducción

JL Jusi Linares

State

● Done

Para esta parte terminamos la primera parte de nuestra enciclopedia marcando en el spring lo que ya tenemos hecho y lo que se esta desarrollando.


InicioSeries EmblematicasMecanicas de JuegoTorneos y CompeticionesImpacto Cultural

Juegos Principales

Street Fighter es una de las franquicias más icónicas y influyentes en el género de juegos de lucha. Creado por Capcom en 1987, Street Fighter introdujo muchas de las mecánicas fundamentales que se encuentran en los juegos de lucha modernos, incluidos los movimientos especiales, combos y controles de seis botones. La serie ha producido numerosas secuelas y spin-offs, con personajes memorables como Ryu, Ken, Chun-Li y Akuma.

Desarrollado por SNK, The King of Fighters (KOF) es una serie de juegos de lucha que se destaca por su sistema de combate por equipos y su extenso elenco de personajes. La serie debutó en 1994 y se ha ganado el reconocimiento por su jugabilidad profunda y sus emocionantes batallas. KOF presenta una narrativa compleja que gira en torno a un torneo anual de lucha en el que equipos de tres luchadores compiten por la supremacía.

Mortal Kombat, creado por Ed Boon y John Tobias en 1992, es conocido por su enfoque único en la violencia gráfica y los "Fatalities", movimientos especiales que resultan en la muerte brutal del oponente. La serie se destaca por su estilo de lucha basado en la estrategia y la táctica, así como por su elenco diverso de personajes, cada uno con su propio estilo de lucha y historia. Mortal Kombat ha sido una de las franquicias de juegos de lucha más exitosas y duraderas, con numerosas secuelas y adaptaciones a otras formas de medios.



Personajes emblematicos

Azure DevOpsjussilingu / Organizando al equipo / Boards / Boards

Organizando al equipo

Try the New Boards Hub for improved performance, accessibility, and new features. [Click here](#) to learn more.

Organizando al equipo Team

BoardAnalyticsView as Backlog

To Do

Doing1/5

Done

New item

5 Torneos y competiciones

tailsdoller@hotmail.com

StateTo Do

6 Impacto Cultural

Jusi Linares

StateTo Do

4 Mecanicas de juego

Jusi Linares

StateDoing

3 Series Emblematicas

tailsdoller@hotmail.com

StateDone

2 Introducción

Jusi Linares

StateDone

Una vez mas que hemos completado otra parte de la enciclopedia podemos marcarla como hecha en nuestro spring en azure

InicioSeries EmblematicasMecanicas de JuegoTorneos y CompeticionesImpacto Cultural

Jerga utilizada en los juegos de lucha


Uno de los conceptos más importantes en los juegos de lucha es el combo. Un combo es una secuencia de movimientos y ataques encadenados que se ejecutan de manera fluida y continua, generalmente infligiendo una cantidad significativa de daño al oponente. Los combos requieren precisión en el timing y la ejecución de movimientos para maximizar su efectividad.

Los contraataques son otro aspecto crucial del juego de lucha. Consisten en aprovechar los momentos en que el oponente deja una apertura después de un ataque para responder con un contraataque propio. Los contraataques pueden ser una forma efectiva de cambiar el impulso de la batalla a favor del jugador que los ejecuta.

La defensa es una habilidad esencial en los juegos de lucha. Los jugadores deben ser capaces de bloquear los ataques del oponente y esquivar cuando sea necesario para evitar recibir daño. La defensa adecuada puede ayudar a mantener la salud del personaje del jugador y proporcionar oportunidades para contraatacar.

Los anti-aéreos son movimientos diseñados específicamente para contrarrestar los ataques aéreos del oponente. Estos movimientos suelen ser rápidos y tienen un amplio alcance vertical, lo que los hace efectivos para golpear a los oponentes que intentan atacar desde el aire.

El parry es una técnica avanzada de defensa que permite a un jugador anular un ataque del oponente con un movimiento preciso de contraataque. Requiere un timing impecable y una comprensión profunda de los movimientos del oponente, pero puede resultar en una oportunidad para lanzar un contraataque devastador.



Igualmente se realiza la videollamada donde se mostrarán los avances que llevamos en nuestra enciclopedia

Ingeniería en Desarrollo ...

Eventos

CANALES DE TEXTO

- # general
- # frontend
- # backend
- # project-manager
- # avisos
- # lluvia-de-ideas

CANALES DE VOZ

- Lluvia de Ideas
 - Ismael EN VIVO

Actividad 2_Servicios ...

Voz conectada

- Lluvia de ideas / Ingeniería ...

Splinterino En línea

Actividad 2_Servicios en la ...Organizando al equipo Tec...Diálogo del conocimientoGeliLab - AnalizandoPracti...

InicioSeries EmblematicasMecanicas de JuegoTorneos y CompeticionesImpacto Cultural


¿Que son los videojuegos de lucha?

Desde los albores de los videojuegos, una enciclopedia se dedica a explorar y comprender el fascinante mundo de los videojuegos de lucha. En esta enciclopedia, nos adentraremos en un universo vibrante donde la destreza, la estrategia y la pasión se entrelazan en combates épicos que han cautivado a millones de jugadores en todo el mundo.

Los videojuegos de lucha son un género emocionante que ha marcado una marca indeleble en la historia de los videojuegos desde sus humildes comienzos en los salones recreativos hasta la era de los dispositivos móviles. Estos juegos ponen a los jugadores en control de personajes icónicos, cada uno con habilidades únicas, en intensos enfrentamientos que desafían sus reflejos.


Para los jugadores, este es el santuario de la competencia en el juego. Han desarrollado una comunidad apasionada y vibrante de jugadores, competidores y entusiastas que se reúnen en eventos en vivo, torneos y en línea para competir por la gloria del género.


En nuestra enciclopedia, exploraremos todos los aspectos de los videojuegos de lucha, desde la historia y el desarrollo de los juegos hasta los personajes, movimientos, estrategias y mucho más. Nuestro objetivo es proporcionar una fuente exhaustiva de información para jugadores novatos, veteranos y curiosos por igual.



Evolución del género

EN VIVO





Conclusión

El empleo de la metodología Scrum en nuestro proyecto de enciclopedia web, respaldado por el uso de repositorios en Azure, marca un paso significativo hacia el logro de nuestros objetivos. Scrum proporciona un marco ágil que fomenta la colaboración, la adaptabilidad y la entrega incremental, elementos esenciales para el éxito en el desarrollo de software. La utilización de repositorios en Azure facilita la gestión y compartición del código entre los miembros del equipo, promoviendo la transparencia y la colaboración efectiva. Además, la programación de reuniones periódicas permite mantener a todos los involucrados informados sobre el progreso del proyecto y brinda la oportunidad de ajustar estrategias en función de los avances realizados. En conjunto, la combinación de Scrum y Azure nos brinda un enfoque estructurado y eficiente para alcanzar nuestros objetivos, mientras adaptamos nuestra metodología a las necesidades específicas del proyecto.

GitHub

https://github.com/JusiLinGu/Practicas_UMI