

Acta de reunión 2 Grupo 4

Ubicación:	Sala 2.11, edificio Ada Byron, EINA (Universidad Zaragoza)
Fecha:	26 / Febrero / 2018
Hora:	11:00h
Asistentes:	Profesor: Javier Lacasta. Equipo: Marius Crisán, Javier Corbalán, Carlos Marañés, Sergio Izquierdo, Julia Guerrero.

Desarrollo de la sesión

Se corrige la propuesta técnica y económica entregada previamente. A continuación, se explica la memoria de gestión del proyecto para la siguiente entrega y se discuten los aspectos más relevantes.

En cuanto a la corrección se discuten los requisitos. Uno de ellos es la compra de artículos en la tienda que no está bien especificado ya que se nombran únicamente los artículos pero no la tienda, por lo que hay que modificarlo.

Se propone añadir el requisito funcional de cambiar de dispositivo durante el transcurso de una partida, ya que no se indicaba en ninguna la parte.

Se indica que las cifras que se presentan en el documento han de estar redondeadas, a la alza o a la baja para mayor claridad ante el cliente.

En el requisito funcional número uno, se debería suprimir la palabra “por parejas”, ya que es redundante porque se comenta que las partidas serán 2 contra 2.

Para mayor claridad de los requisitos, han de organizarse por bloques.

El requisito funcional que hace referencia a los torneos debe explicar cómo serán los mismos para evitar ambigüedades.

Debido a que faltan horas para completar el mínimo de las mismas, se añade el requisito funcional de permitir espectadores en las partidas y que éstos puedan animar de alguna manera a los jugadores y también que los torneos se generen de forma automática y que no sólo los cree el administrador.

Los requisitos no funcionales 2, 3, 6 y 9 deben pasar a ser funcionales.

El requisito no funcional 1 debe explicarse mejor.

El requisito que explica el sistema de la tienda debe indicar si para comprar algo en ella se requerirá un esfuerzo por parte del jugador o las monedas para gastar se conseguirán con cierta facilidad.

Se comenta que faltan interfaces como puede ser la de login o la de configuración de perfil. En la interfaz de la partida faltan las cartas restantes y el triunfo.

En el diagrama de despliegue, interesan que se incluyan las tecnologías con las que se va a desarrollar cada parte del sistema.

Interesa la existencia de un diagrama de componentes para complementar al de despliegue, porque se incluyen dos servicios diferentes, el de la partida y el de la aplicación.

En la parte de la propuesta donde se informa acerca del personal no es necesario incluirlo. No interesa mencionar al equipo en concreto.

Se felicita por los logros como organización.

El coste total se debería redondear.

Una vez discutidos todos los aspectos de la propuesta técnica se para a comentar los aspectos de la siguiente entrega.

Se indica que, semanalmente, en Moodle se han de poner las horas que ha dedicado cada miembro del equipo a cada tarea.

Se comenta la técnica de “pair programming” como un aspecto a la hora de desarrollar el sistema. Éste hace referencia a la parte de control de proyecto y control de calidad.

Añadir un diagrama de Gantt, ya que es de utilidad saber cómo de evolucionada va cada tarea de la que se forma el proyecto. Debe existir una comparativa entre nivel de arquitectura y de clases. Al cliente le interesa más el de arquitectura, porque es más general debido a su abstracción. Además, se han de añadir los bloques del presupuesto.

Se indica que el control de la documentación es de gran importancia.

Los ficheros que tratan sobre documentación y que no son código, han de tener un espacio de nombres con significado y agruparlos convenientemente.

Se cierra la sesión a las 12:10 horas.