

Acta de reunión 1 Grupo 4

Ubicación:	Sala 2.11, edificio Ada Byron, EINA (Universidad Zaragoza)
Fecha:	14 / Febrero / 2018
Hora:	12:00h
Asistentes:	Profesor: Javier Lacasta. Equipo: Marius Crisán, Víctor Soria, Javier Corbalán, Carlos Maraños, Sergio Izquierdo, Ignacio Bitrián, Julia Guerrero.

Desarrollo de la sesión

Se presenta al profesor la idea de proyecto: Una aplicación web para jugar al guiñote. Se discuten, ideas que en un principio eran muy preliminares, las siguientes funcionalidades a incluir en el sistema:

1. Partidas síncronas con posibilidad de pausa del juego.
2. Posibilidad de jugar uno contra uno o dos contra dos.
3. Aplicación web para Google Chrome, responsive para poder acceder desde distintos dispositivos.
4. Autentificación vía correo electrónico y Facebook.
5. Torneos (partidas eliminatorias) y ligas (basadas en sistemas de puntos y que agrupen a usuarios por niveles). Matching con jugadores de un mismo nivel.
6. Administración (como una opción de la propia aplicación para usuarios con permisos) que permita gestionar ligas y torneos.
7. Posibilidad de personalización a través de una tienda con tres barajas y tres tapetes diferentes. Se decide añadir avatares (a decidir el número) de identificación de cada jugador a la tienda.
8. Divisa para comprar artículos de la tienda basada en recompensas por partidas ganadas.
9. Finalmente, posibilidad de añadir una IA que juegue en las partidas uno contra uno, añadiendo complejidad y carga de trabajo (alrededor de una persona), a implementar con árboles expectimax.
10. Otro aspecto a considerar añadir sería un chat, teniendo en cuenta que añade bastante complejidad (a decidir si comunicación vía el servidor o cliente-cliente).

Se esboza la arquitectura del sistema, distinguiendo entre la base de datos, el servidor de tomcat y la aplicación, realizando también un boceto muy preliminar de la GUI principal de la partida de guiñote.

Sobre tecnologías a utilizar se habla de JSP, y JQuery, HTML5 para la aplicación web (aunque todavía queda pendiente tomar la decisión de qué se utilizará) y Tomcat para el servidor. Utilización de Amazon para alojar tanto el almacenamiento como el servicio (aunque el servicio para estudiantes sea gratuito, pendiente consultar precios para añadir a la propuesta económica).

En referencia a la carga de trabajo, el profesor hace una estimación general, sin entrar en detalle de cada una de las partes del sistema, estimando que el trabajo comentado (sin chat) corresponde al número de horas a dedicar por unos cuatro alumnos y medio.

Se realiza una foto de grupo con los siete integrantes del equipo.

Finalmente, se comentan brevemente temas de gestión del proyecto, especialmente el coste de las reuniones grupales (una hora por cada persona lleva a invertir siete horas de trabajo en ellas) y, por tanto, la necesidad de minimizarlas y de una buena organización y documentación. Es necesario incluir el tiempo de gestión en el presupuesto.

Asuntos pendientes

Terminar de tomar decisiones y detallar mucho más cada uno de los requisitos, las tecnologías a utilizar y el trabajo requerido para implementar cada parte, pudiendo así realizar una mejor estimación de la carga de trabajo del proyecto. Queda abierta la posibilidad de añadir más funcionalidades si se necesitasen para cubrir la carga de trabajo correspondiente a siete alumnos.

Redactar completo el documento de propuesta técnica y económica, a entregar el lunes día 19 Febrero.

Establecer en la próxima reunión, en base a la propuesta realizada y a las apreciaciones convenientes del profesor, la propuesta técnica y económica final, para poder empezar a desarrollar el sistema.

Se cierra la sesión a las 13:25 horas.