

Acta de reunión 3 Grupo 4

Ubicación: Sala 2.11, edificio Ada Byron, EINA (Universidad Zaragoza)

Fecha: 20 / Marzo / 2018

Hora: 10:00h

Asistentes: Profesor: Javier Lacasta. Equipo: Marius Crisán, Víctor Soria, Javier Corbalán, Carlos Maraños, Sergio Izquierdo, Ignacio Bitrián, Julia Guerrero.

Desarrollo de la sesión

Se corrige el plan de gestión, análisis, diseño y memoria del proyecto previamente entregado. Además, se presentan a grandes rasgos los avances del proyecto hasta el momento para ver si cumplen con los plazos propuestos inicialmente y se analizan las principales dificultades encontradas.

Si un grupo sufre un retraso con una de las tareas asignada, nunca se debe añadir nuevo integrantes al equipo ya que al nuevo integrante le costará mucho adaptarse al equipo y además puede entorpecer a los demás compañeros. La acción adecuada es reasignar tareas futuras de ese equipo a otro equipo para que puedan dedicar más tiempo a la tarea que se ha retrasado. (Libro de referencia: *Mythical mad month*).

Para la parte de comunicación entre jugadores es mejor utilizar comunicación asíncrona utilizando alguna técnica de desarrollo web como AJAX.

Todos los diagramas que se crearán a lo largo del proyecto se deben añadir en la parte de diseño.

La parte de la lógica del juego, partidas en curso, usuarios conectados es mejor no meterlo en la base de datos ya que se pueden gestionar desde el broker u otros componentes.

La base de datos se debe explicar en detalle en la entrega final del plan de gestión.

Asuntos pendientes

Rediseñar el diagrama de Gantt para ajustarlo al nuevo plan según los avances actuales y dividir los elementos que están en la primera y segunda iteración en dos para identificar mejor qué partes del proyecto serán entregadas en la primera iteración y cuales en la segunda.

Definir detalladamente todas las interfaces de los módulos de cada grupo que interaccionan con los de otros grupos para que cada grupo pueda trabajar de forma independiente.

Añadir las horas reales dedicadas a cada tarea del proyecto a la tabla de la oferta económica para poder comparar la estimación y los resultados al final el proyecto y obtener las conclusiones correspondientes.

Eliminar los integrantes de cada grupo que están en la parte de organización del proyecto, ya que están en el diagrama.

Reestructurar la parte 3.2.1 y 3.2.2 porque hay información repetida.

Especificar detalladamente cuando se utilizan pruebas de caja negra y cuando de caja blanca.

Hay que justificar porque se ha optado por una aplicación de tres capas y no hay que nombrar otras propuestas, como por ejemplo una aplicación móvil. Es decir, hay que valorar alternativas de diseño e implementación no nuevas propuestas. Por ejemplo, la alternativa de diseño de una base de datos con PostgreSQL está bien pero hay que especificar en detalle cuáles han sido las por las que no se ha elegido. Otra alternativa es Oracle.

En el despliegue hay que cambiar bottom-up por top-down.

Eliminar del diagrama de componentes el Phaser porque es una librería y no se incluyen las librerías externas en este diagrama.

Pensar para la parte de middleware que versión es mejor: hacer una instancia o varias.

Buscar y utilizar un gestor de tareas para mejorar la comunicación y productividad de los equipos. Por ejemplo se puede utilizar el de Github o Trello.

Corregir errores semánticos del plan de gestión. Hay que utilizar el presente en lugar del futuro (estará-> está, se decidirá -> se decide..). No hay que decir que se va a utilizar una aplicación con 3 capas por popularidad sino porque ofrece mucho soporte, se ajusta mejor a las necesidades...

En la parte de 3.1.1 especificar mejor cuáles son los recursos necesarios para el desarrollo del objetivo de cada participante.

Añadir diagramas de la interfaz como por ejemplo un mapa de navegación.

Se cierra la sesión a las 10:55 horas.