

Chess 2

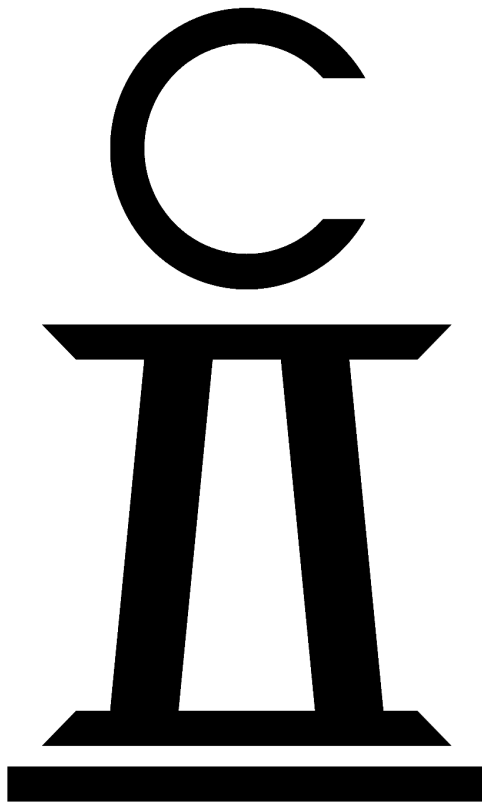


Tabla de contenidos:

Integrantes del equipo

Introducción

Distribución de roles

Descripción de roles

Planificación de riesgos

Planificación

Software usado

Integrantes del equipo:

- | | |
|--------------------------------------|---------------------------------|
| • Víctor Pérez Armenta | vparmenta@uma.es |
| • David Bueno Carmona | davidbuenocarmona@uma.es |
| • Adrián Torremocha Doblas | adriantorremocha@uma.es |
| • Pablo Márquez Benítez | usoftpablomarquezbenitez@uma.es |
| • Jaime Ezequiel Rodríguez Rodríguez | jaezro@uma.es |
| • José Miguel Prieto Páez | jmprietopaez@alu.uma.es |
| • Ezequiel Sánchez García | ezequielsanchezgarcia@uma.es |
| • Gregorio Merchán Merchán | gregomerchan@uma.es |
| • Pablo Miguel Aguilar Blanco | pablo__972@uma.es |
| • José Ángel Bueno Ruiz | jbueno3830@uma.es |

Repositorio de GitHub: <https://github.com/VctPerez/Chess2-UMA>

Introducción:

Desarrollamos nuestra aplicación con el propósito de entretener a nuestros clientes. Nuestro objetivo es crear una versión modificada del clásico juego del ajedrez ofreciendo partidas dinámicas e interactivas con variaciones en el juego. Sobre todo, aprovechamos el reciente incremento de popularidad del ajedrez, ya que cada vez más personas se suman a jugarlo, ya sea de forma casual o profesional.

Distribución de roles:

- **Game Designer:** José Ángel Bueno Ruiz, Pablo Márquez Benítez, David Bueno Carmona
- **Scrum Master:** David Bueno Carmona, Adrian Torremocha Doblas.
- **Product owner:** Pablo Aguilar Blanco, Ezequiel Sánchez García.
- **Analista:** Ezequiel Sánchez García, Jaime Ezequiel Rodriguez Rodriguez.
- **Diseñador:** Adrian Torremocha Doblas, Jaime Ezequiel Rodriguez Rodriguez.
- **Programador:** José Ángel Bueno Ruiz, Víctor Pérez Armenta, Pablo Márquez Benítez.
- **UI / UX Designer:** José Miguel Prieto Páez, Gregorio Merchan Merchan.
- **Tester:** Víctor Pérez Armenta, Gregorio Merchan Merchan.
- **Modelador:** José Miguel Prieto Páez, Pablo Aguilar Blanco.

Descripción de roles:

- **Game Designer:** Se centra en el diseño de mecánicas, ideas para el juego y en hacer el juego lo más interesante posible.
- **Scrum Master:** Hace de coach del equipo y organiza las reuniones.
- **Product Owner:** Aporta la visión de proyecto al equipo de trabajo poniendo una dirección en común en la que trabajar.
- **Analista:** Analiza los riesgos que puedan afectar al proyecto y diseña planes de contingencia.
- **Diseñador:** Encargado del apartado artístico y sonoro. Además, es responsable de la cohesión estética del proyecto en su totalidad.
- **Programador:** Encargados de implementar en código y hacer tangibles las ideas de diseño del juego propuesta por los compañeros.
- **UI / UX Designer:** Diseña interfaces gráficas intuitivas y visualmente atractivas.
- **Tester:** Se encarga de planificar y llevar a cabo pruebas de software para comprobar que su funcionamiento sea el esperado. Detecta errores, comunica y actúa en consecuencia.
- **Modelador:** Encargado de diseñar los modelos del código que será implementado en el proyecto.

Planificación de riesgos:

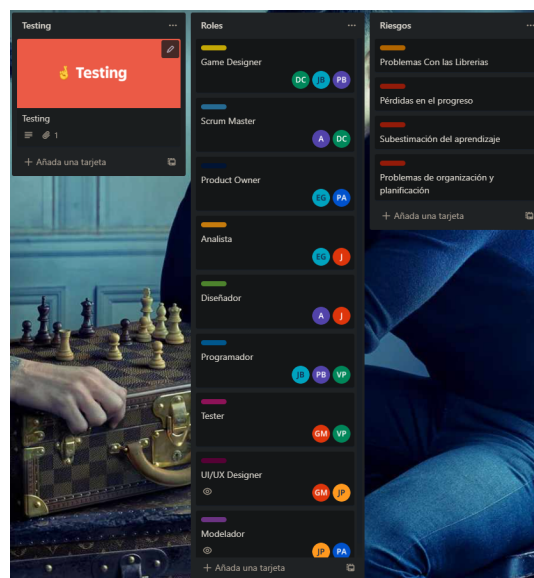
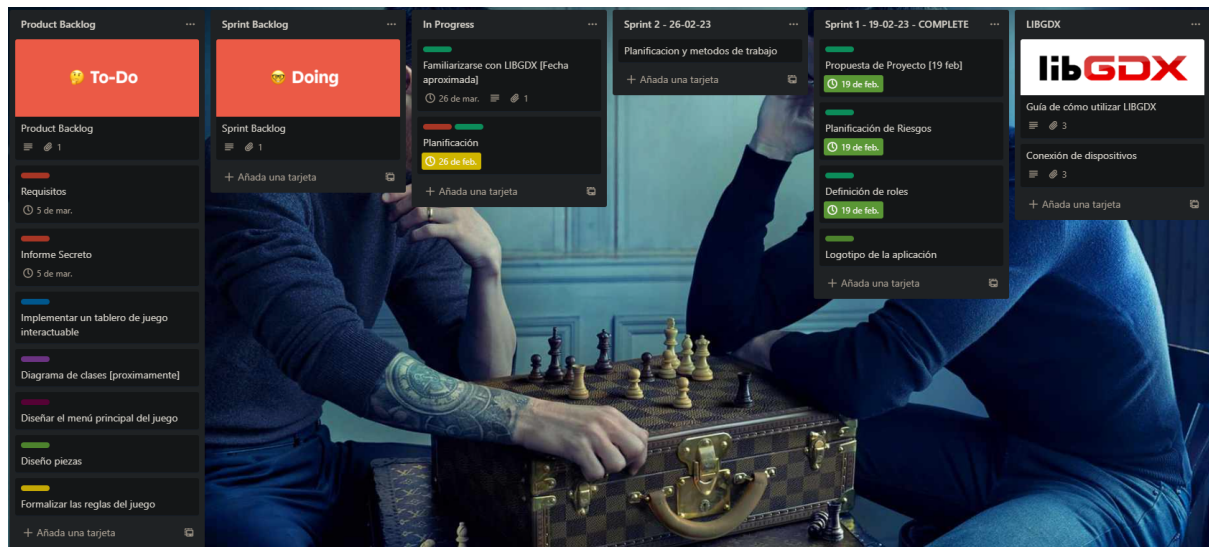
Riesgo	Tipo	Descripción	Probabilidad	Efectos	Estrategia
Problemas con las librerías.	Producto	Incompatibilidad entre las librerías deseadas o que sean de pago.	Moderada	Tolerable: Puede llevar a tener que remodelar la idea del código a otras menos deseables.	Investigar previamente el repertorio de librerías que realmente podemos usar y que nos sean más útiles.
Pérdidas en el progreso.	Proyecto	No realizar un guardado del proyecto.	Baja	Serio: Perdemos una cantidad considerable de progreso	Recurrir a github y hacer copias de seguridad
Subestimación del aprendizaje.	Proyecto	Sobreestimar nuestras capacidades para adquirir los conocimientos necesarios	Alta	Serio: Podría retrasar indefinidamente la planificación del proyecto.	Utilizar recursos de aprendizaje útiles y organizados.
Problemas de organización y planificación.	Proyecto	No planificar adecuadamente las sesiones de trabajos sin tener en cuenta exámenes o diferentes necesidades y mala organización del desarrollo del proyecto.	Alta	Serio: Puede llevar a tener que realizar trabajo bajo presión debido a tener que reorganizarse y por tiempo	Cumplir con la organización propuesta en Trello

Planificación:

El modelo elegido ha sido una estrategia ágil por varios motivos, el principal es la flexibilidad que nos permite definir las tareas para cada sprint sobre la marcha (el sprint es semanal).

Trello es una herramienta realmente útil, pues nos permite organizar las tareas en el *Product Backlog* e ir realizandolas a conveniencia en cada *Sprint* semanal, es decir, en el *Sprint Backlog*.

Además, mediante *Sprints* mantenemos el registro de todos los avances en el proyecto semana a semana.








Dentro de Trello organizamos en diferentes listas los *Sprint Backlogs*, el *Product Backlog* e información de utilidad. Dentro del *product backlog* planteamos las tareas a realizar a largo plazo. En los *Sprint Backlogs* planteamos los objetivos y requisitos necesarios a completar para cuando llegue el final del sprint.

Además dentro de Trello tenemos listas en las que agrupamos información relevante de cara al proyecto, por ejemplo, en la lista LIBGDX hay recursos para aprender a utilizar libgdx, que es algo interesante para todo el grupo. Cualquier recurso que pueda ser útil a la hora de aprender sobre el entorno y desarrollar el proyecto quedará reflejado en las listas, de forma que todos tengamos acceso a esa información.

Las tareas tienen asignados los roles que son relevantes, la leyenda de los colores de roles está en la lista roles.

Software usado:

- **Google Docs**, para crear la documentación. 
- **GitHub**, para el control de versiones. 
- **Discord** y **WhatsApp**, para la comunicación entre los miembros del equipo.  
- **Trello**, para la organización del trabajo. 
- **Adobe Photoshop**, para la creación del logo. 