

Presentación proyecto Truco

Luciano Juarez, Rodrigo Grazini, Pablo Farias

Problema

- Implementar el juego de mesa Truco en un servidor web

Scrum

Idea

Scrum es una metodología ágil para el desarrollo de software

Roles

Nombre	Grazzini Rodrigo
Rol	Programador - Manager - Tester
Categoría Profesional	Estudiante
Responsabilidades	Toma de decisiones

Nombre	Juarez Luciano
Rol	Diseñador - Programador
Categoría Profesional	Estudiante
Responsabilidades	Diseño e Implementacion

Nombre	Farias Pablo
Rol	Diseñador - Tester
Categoría Profesional	Estudiante
Responsabilidades	Diseño e Implementacion

Scum master: Luciano, Juarez

Herramientas

- node.js
- mongodb
- express
- mocha
- mongoose
- varios nodejs paquetes

Sprints

- 1 implementación de la Parte lógica
- 2 implementación de la base de datos
- 3 implementación de la parte web, configuración de rutas
- 4 implementación de la parte web, interacción con el usuario

Forma de Organización

- Juntadas programadas para implementar los sprint
- Subdivisión de las tareas individuales

Principales decisiones de diseño

- utilizamos jade y no usamos por una cuestión de tiempo el framework angular.js
- Un solo jugador se registra y otro entra como invitado para acceder a un juego
- El cálculo de los puntos del envío por el que se está jugando en la ronda se hace con una pila que representa el puntaje
- No se puede cantar truco y envío al mismo tiempo

Dificultades

- Subdivisión de tareas
- Aprendizaje de nuevas tecnologías

Cambios

Básicamente lo que cambiaríamos para acelerar el proceso de desarrollo es pedir o buscar proyectos parecidos que utilicen la misma tecnología porque no es sencillo aprenderla sobre la marcha con problemas complejos y los problemas sencillos no son tan útiles si no se tiene un progreso incremental que vaya abarcando más funcionalidades de los paquetes