

DATOS GENERALES

Lugar	Sala virtual en Teams	Fecha	31/05/2022
Academia	Ciencias de la Computación	Hora inicio	07:30 am
Tipo	Reunión con el equipo de desarrollo	Hora fin	08:00 am

LISTA DE ASISTENTES Y ROLES DE LA JUNTA			
Nombre	Rol	Abreviación	Firma
Efraín Arredondo Morales	Director	EAM	
Mariel López Beltrán	Desarrollador	MLB	
Alejandra Montserrat Esparza Ríos	Desarrollador	AMER	 Alejandra Montserrat Esparza Ríos

ORDEN DEL DÍA

Hora inicio	de	Tiempo Planeado	Tiempo Real	Tema	Dirige
07:30 am		60 mi	30 min	Cambios realizados en el sistema.	MLB

ACCIONES				
Acciones	Responsable	Fecha	Estado	
			Listo	Fecha Posible
Se expuso el sistema con el cambio realizado en la pantalla del puntaje.	MLB, AMER,	31/05/2022	X	
Se expuso el sistema con el cambio en el marcador serpiente.	MLB, AMER	31/05/2022	X	
Se expuso el sistema con el cambio en el marcador ratón.	MLB, AMER	31/05/2022	X	
Se expuso el sistema con el cambio en el marcador vaca.	MLB, AMER	31/05/2022	X	
Se expuso el sistema con el cambio en el marcador gato.	MLB, AMER	31/05/2022	X	
Observaciones en el sistema	EAM	31/05/2022	X	
Cambios en el sistema	MLB, AMER	31/05/2022		01/06/2022

ACUERDOS	
Acuerdo	Involucrados
Sistema aun no aprobado	EAM
Cambios en las animaciones mostradas en la pantalla del puntaje.	MLB, AMER

RESUMEN

En la junta con el equipo de desarrollo se expuso la aplicación en su totalidad en donde se comenta que el marcador serpiente ya se muestra correctamente su modelado 3D en su punto de origen y los marcadores vaca, ratón y gato en unos dispositivos los modelados si aparecen en su punto de origen pero en otros dispositivos no lo cumple, quedando pendiente el realizar el cambio del game_object en el que se encuentran los modelados.

Posteriormente se continuo con la demostración de la aplicación en el caso del Test específicamente al mostrar el puntaje en donde se explica los cambios realizados a las observaciones en la reunión del día 27/05/2022 solventando el requerimiento funcional RF_11 “Mostrar el puntaje”. En donde se contabilizan los marcadores detectados sin importar el orden y el número de veces que un marcador es detectado obteniendo los siguientes tres casos:

- 1.- Si las respuestas correctas son igual al número de marcadores detectados, por ejemplo se detectaron 5 marcadores y las 5 “preguntas” se contestaron correctamente aparecerá el puntaje 5-5 y en pantalla aparecerá el avatar festejando.
- 2.- Si el número de las respuestas correctas no es igual al número de marcadores detectados, por ejemplo se detectaron 5 marcadores y solo 3 “preguntas” se contestaron correctamente aparecerá el puntaje 3-5 y en pantalla aparecerá el avatar aplaudiendo significando que tu esfuerzo fue regular.
- 3.- Si no se obtuvo ninguna respuesta correcta, por ejemplo se detectaron 5 marcadores y las 5 “preguntas” se contestaron incorrectamente aparecerá el puntaje 0-5 y en pantalla aparecerá el avatar triste significando que te debes de esforzar más.

En donde el asesor hizo el comentario que en los avatares realizaban un comportamiento raro al pasar de la animación festejando al estado de reposo en donde se quedó pendiente mejorar ese cambio.