

– SEGUIMIENTO Y REUNIONES –

El seguimiento SCRUM y las reuniones periódicas se han ido realizando por Google Meet, mediante videoconferencias, y utilizando la función de Compartir Pantalla para permitir al equipo proporcionar comentarios y retroalimentación en las tareas de todos, así como buscar soluciones entre todos a problemas que puedan ocurrir.

Las tareas asignadas durante estas reuniones y los distintos problemas encontrados y solventados durante las mismas están detallados debajo.

También se ha estado en permanente contacto por un grupo de WhatsApp para dudas y consultas, así como preparatoria de las reuniones para perder el menor tiempo posible.

– ASIGNACIÓN DE TAREAS –

– PRIMER SPRINT– (Scrum Master → Lenka)

Creación de la estructura y generación del proyecto: Alejandro Puente

- Diagrama de Clases -

Clases: Ángel Soler - Alejandro Puente

Relaciones entre clases: Raúl Astorga

Agregación - Composición: Samuel García

– SEGUNDO SPRINT (Scrum Master → Lenka)

ObjetoVolador - Nave - NaveAmiga: Alejandro Puente

NaveEnemiga: Ángel Soler

Disparo - DisparoEnemigo: Raúl Astorga y Samuel García

– TERCER SPRINT (Scrum Master → Alejandro Puente) –

Batallion - Squadron: Ángel Soler

Game: Raúl Astorga y Samuel García

– DESGLOSE DE TAREAS EN LOS SPRINT –

- ✓ Se crea el diagrama UML y se confirma.
- ✓ Se hace que la nave aparezca y se mueva
- ✓ Se hace que las naves enemigas aparezcan y se muevan en conjunto
- ✓ Se implementan disparos en la nave amiga
- ✓ Se implementan disparos en la nave enemiga
- ✓ Se añade el movimiento vertical hacia abajo de las naves enemigas
- ✓ Se implementan las colisiones. Los disparos enemigos colisionan con la nave amiga y los disparos amigos eliminan las naves enemigas.
- ✓ Se implementan sonidos y música de fondo.
- ✓ Se implementan pantallas de partida ganada y partida perdida

– SOLUCIÓN DE PROBLEMAS EN LOS SPRINT –

- ✓ Las naves enemigas no se mueven en conjunto y van unas más rápidas que otras
- ✓ Las naves enemigas no disparan correctamente
- ✓ El juego crashea al instante cuando el jugador colisiona con una bala enemiga
- ✓ Las naves enemigas van muy rápido
- ✓ Las naves enemigas se van pisando unas a otras cuando bajan