

## El tren del circo

Bayón Benegas, Marc      Cuenca Gómez, Emilio  
Daza Pastrana, Francisco José

Espinaco Villalba, Francisco Javier      Tristancho Reyes, Álvaro  
Viñas Sandiez, Antonio Jesús

23 de diciembre de 2010

## URL del video

<http://www.youtube.com/watch?v=Nyde3nEXl7s>

# Planificación temporal

- Día 4 de octubre de 2010 a las 8:35, coordinación
- Día 5 de octubre de 2010 a las 8:35, coordinación
- Día 7 de octubre de 2010 a las 9:30, entrega iteración 1
- Día 7 de octubre de 2010 a las 11:45, coordinación
- Día 13 de octubre de 2010 a las 8:30, coordinación
- Día 18 de octubre de 2010 a las 9:00, entrega iteración 2
- Día 11 de noviembre de 2010 a las 21:00, entrega iteración 3
- Día 9 de diciembre de 2010 a las 23:00, entrega iteración 4
- Día 23 de diciembre de 2010 a las 11:40, entrega iteración 5

# Seguimiento

<i>Miembros</i>	<i>Puntos por Iteración</i>	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>7</i>	<b><i>TOTAL</i></b>
<i>Bayón Benegas, Marc</i>		5	5	5	5	5			25
<i>Cuenca Gómez, Emilio</i>		5	5	5	5	5			25
<i>Daza Pastrana, Francisco José</i>		5	5	5	5	5			25
<i>Espinaco Billalba, Francisco Javier</i>		5	5	5	5	5			25
<i>Tristancho Reyes, Álvaro</i>		5	5	5	5	5			25
<i>Viñas Sandiez, Antonio Jesús</i>		5	5	5	5	5			25
<b><i>TOTAL</i></b>		30	30	30	30	30			150

# Iteraciones

## Añadidos en la iteración 4:

- Implementación de cartas de acción.
- Implementación de las distintas bolsas (PerformanceBag, TalentBag).
- Implementación de las clases relativas al tablero (Board, City).
- Implementación de los diferentes comandos necesarios.
- Implementación de la clase que contiene la secuencia de juego (CircusTrainGame).
- Implementación de los distintos tipos de actuaciones (BankruptCircus, PerformanceDemand, VictoryPoints).
- Implementación de la clase correspondiente al jugador (PlayerImpl).
- Implementación de los distintos talentos.
- Documentos de asignación de responsabilidades de los métodos.
- Memorandos técnicos.

## Asuntos pendientes para iteración 5:

- Terminar pruebas unitarias.
- Refactorizar.
- Implementación de los modos de juego básico.
- Documentos de asignación de responsabilidades.
- Integración de las diferentes partes.

### **Añadidos en la iteración 5:**

- Añadidos documentos de asignación de responsabilidades.
- Reestructuración de las clases del juego (refactorización) con los memorandos técnicos correspondientes.
- Integración de los componentes del juego (ya se puede jugar con ciertos bugs).
- Implementación casi total de los modos de juego pendientes.

### **Asuntos pendientes para iteración 6:**

- Terminar de implementar los modos de juego.
- Documentar las estructuras que faltan y las que surjan.
- Realizar las pruebas unitarias correspondientes.
- Subsanan los fallos en el funcionamiento del juego.

## URL de implementación

<http://code.google.com/p/circustrain/>

# Pruebas unitarias

- Pruebas para Board



# Extensiones

- Posible interfaz gráfica

## Modelo de análisis