

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

14 de enero de 2011

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
- Día 14 de enero de 2011 a las 14:10, entrega iteración 6

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>	<i>TOTAL</i>
<i>Bayón Benegas, Marc</i>		5	5	5	5	5	5		30
<i>Cuenca Gómez, Emilio</i>		5	5	5	5	5	5		30
<i>Daza Pastrana, Francisco José</i>		5	5	5	5	5	5		30
<i>Espinaco Billalba, Francisco Javier</i>		5	5	5	5	5	5		30
<i>Tristancho Reyes, Álvaro</i>		5	5	5	5	5	5		30
<i>Viñas Sandiez, Antonio Jesús</i>		5	5	5	5	5	5		30
<i>TOTAL</i>		30	30	30	30	30	30		180

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 (Circus-TrainGame).
- 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

Añadidos en la iteración 6:

- Implementados los modos de juego.
- Solucionados bugs en el funcionamiento del juego.
- Añadidos documentos de asignación de responsabilidades
- Añadidos memorandos técnicos.

URL de implementación

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

Pruebas unitarias

- Pruebas para Board

Extensiones

- Posible interfaz gráfica

Modelo de análisis