**FECHA:** 2/12/2019

**OBJETIVO:** Hacer funcional el login con Firebase

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Hora de inicio:** | **Hora de finalización:** | **Lugar:** |
| 12:15 | 14:15 | Laboratorio de simulacion - UPB |

|  |  |
| --- | --- |
| **ASISTENTES** | |
| **Nombre y Apellido** | **Cargo** |
| Carla Aliendre | Programador |
| Betina Claure | Project Manager |
| Rodrigo Delgadillo | Programador |
| Dario Gomez | Scrum Master |
| Sebastian Nogales | Programador |
| Luis Orellana | Product Owner |
| Dilan Vargas | Programador |
| **AUSENTES** | |
| Ninguno |  |

**ORDEN DEL DÍA:**

1. Investigar mediante videos la conexión Unity con Firebase y posteriormente implementarla

**DESARROLLO:**

|  |
| --- |
| El equipo procedió a ver videos sobre la conexión Unity-Firebase en Youtube, así mismo se buscó una ayuda adicional en internet, no se logró la conexión debido a errores. |

**FECHA:** 3/12/2019

**OBJETIVO:** Hacer funcional el login con Firebase

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Hora de inicio:** | **Hora de finalización:** | **Lugar:** |
| 12:15 | 14:15 | Laboratorio de simulacion - UPB |

|  |  |
| --- | --- |
| **ASISTENTES** | |
| **Nombre y Apellido** | **Cargo** |
| Carla Aliendre | Programador |
| Betina Claure | Project Manager |
| Rodrigo Delgadillo | Programador |
| Dario Gomez | Scrum Master |
| Sebastian Nogales | Programador |
| Luis Orellana | Product Owner |
| Dilan Vargas | Programador |
| **AUSENTES** | |
| Ninguno |  |

**ORDEN DEL DÍA:**

Buscar nuevos tutoriales para hacer la conexión funcional

**DESARROLLO:**

|  |
| --- |
| El equipo buscó nuevos tutoriales para la conexión Unity – Firebase, como resultado no se tuvo éxito en la conexión |

**FECHA:** 4/12/2019

**OBJETIVO:** Hacer funcional el login con Firebase

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Hora de inicio:** | **Hora de finalización:** | **Lugar:** |
| 12:15 | 14:15 | Laboratorio de simulacion - UPB |

|  |  |
| --- | --- |
| **ASISTENTES** | |
| **Nombre y Apellido** | **Cargo** |
| Carla Aliendre | Programador |
| Betina Claure | Project Manager |
| Rodrigo Delgadillo | Programador |
| Dario Gomez | Scrum Master |
| Sebastian Nogales | Programador |
| Luis Orellana | Product Owner |
| Dilan Vargas | Programador |
| **AUSENTES** | |
| Ninguno |  |

**ORDEN DEL DÍA:**

1. Solucionar errores

**DESARROLLO:**

|  |
| --- |
| El equipo logró solucionar los problemas de conexión que eran debido a un “True” en el desarrollo, de esta forma el login ya fue funcional. |

**FECHA:** 5/12/2019

**OBJETIVO:** Hacer que el carrito se mueva en tercera persona

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Hora de inicio:** | **Hora de finalización:** | **Lugar:** |
| 12:15 | 14:15 | Laboratorio de simulacion - UPB |

|  |  |
| --- | --- |
| **ASISTENTES** | |
| **Nombre y Apellido** | **Cargo** |
| Carla Aliendre | Programador |
| Betina Claure | Project Manager |
| Rodrigo Delgadillo | Programador |
| Dario Gomez | Scrum Master |
| Sebastian Nogales | Programador |
| Luis Orellana | Product Owner |
| Dilan Vargas | Programador |
| **AUSENTES** | |
| Ninguno |  |

**ORDEN DEL DÍA:**

Aprender a ajustar las cámaras

Dar movimiento al carrito

**DESARROLLO:**

|  |
| --- |
| El equipo investigó como darle movimiento en tercera persona al carrito, inicialmente el movimiento estaba en primera persona, no se contaba con un carrito. |

**FECHA:** 6/12/2019

**OBJETIVO:** Hacer que el carrito se mueva en tercera persona

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Hora de inicio:** | **Hora de finalización:** | **Lugar:** |
| 12:15 | 16:30 | Laboratorio de simulacion - UPB |

|  |  |
| --- | --- |
| **ASISTENTES** | |
| **Nombre y Apellido** | **Cargo** |
| Carla Aliendre | Programador |
| Betina Claure | Project Manager |
| Rodrigo Delgadillo | Programador |
| Dario Gomez | Scrum Master |
| Sebastian Nogales | Programador |
| Luis Orellana | Product Owner |
| Dilan Vargas | Programador |
| **AUSENTES** | |
| Ninguno |  |

**ORDEN DEL DÍA:**

Implementar el uso de cámaras

Dar movilidad al carrito de compras

**DESARROLLO:**

|  |
| --- |
| El equipo logró dar el movimiento deseado (en tercera persona), poniendo en práctica los conocimientos adquiridos en tutoriales sobre cómo mover la cámara, posicionarla de forma correcta y darle el código correspondiente. |

**FECHA:** 7/12/2019

**OBJETIVO:** Hacer funcional la comunicación con otros grupos, inicialmente SOAP y posteriormente REST

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Hora de inicio:** | **Hora de finalización:** | **Lugar:** |
| 7:45  17:00 | 12:00  20:00 | Laboratorio de simulacion - UPB |

|  |  |
| --- | --- |
| **ASISTENTES** | |
| **Nombre y Apellido** | **Cargo** |
| Carla Aliendre | Programador |
| Betina Claure | Project Manager |
| Rodrigo Delgadillo | Programador |
| Dario Gomes | Scrum Master |
| Sebastian Nogales | Programador |
| Luis Orellana | Product Owner |
| Dilan Vargas | Programador |
| **AUSENTES** | |
| Ninguno |  |

**ORDEN DEL DÍA:**

Investigar sobre la conexión rest con Firebase y hacerla funcionala.

**DESARROLLO:**

|  |
| --- |
| Se implementó el conocimiento adquirido en los tutoriales de conexión rest con Firebase logrando un resultado no exitoso, Modificando una pequeña parte del código se lograron solucionar los problemas obtenidos durante el desarrollo |

**FECHA:** 9/12/2019

**OBJETIVO:** Hacer funcional el descontar stock en productos del supermercado

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Hora de inicio:** | **Hora de finalización:** | **Lugar:** |
| 12:15 | 16:30 | Laboratorio de simulacion - UPB |

|  |  |
| --- | --- |
| **ASISTENTES** | |
| **Nombre y Apellido** | **Cargo** |
| Carla Aliendre | Programador |
| Betina Claure | Project Manager |
| Rodrigo Delgadillo | Programador |
| Dario Gomez | Scrum Master |
| Sebastian Nogales | Programador |
| Luis Orellana | Product Owner |
| Dilan Vargas | Programador |
| **AUSENTES** | |
| Ninguno |  |

**ORDEN DEL DÍA:**

Definir horas de trabajo

Investigar sobre el método descontar stock y posteriormente implementarlo.

**DESARROLLO:**

|  |
| --- |
| Inicialmente creamos las clases Productos y ObjectController , en este paso se modificó la parte de las colisiones del carrito, la clase productos tiene los atributos del producto, como ser nombre, precio y stock. Se creo la clase producto list, la cual contiene la lista de productos con su respectiva información, así mismo una de las clases más importantes fue productcontroller, n esta clase está la lógica de descontar del stock cuando ya se selecciona un producto, maneja lo relacionado con la interacción de cada producto. La clase HelloVR sirvió para poder usar el puntero de forma adecuada en las compras. |

**FECHA:** 10/12/2019

**OBJETIVO:** Hacer funcional el descontar stock en productos del supermercado

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Hora de inicio:** | **Hora de finalización:** | **Lugar:** |
| 12:15 | 19:00 | Laboratorio de simulacion - UPB |

|  |  |
| --- | --- |
| **ASISTENTES** | |
| **Nombre y Apellido** | **Cargo** |
| Carla Aliendre | Programador |
| Betina Claure | Project Manager |
| Rodrigo Delgadillo | Programador |
| Dario Gomez | Scrum Master |
| Sebastian Nogales | Programador |
| Luis Orellana | Product Owner |
| Dilan Vargas | Programador |
| **AUSENTES** | |
| Ninguno |  |

**ORDEN DEL DÍA:**

Lograr descontar el stock e implementar el uso del puntero.

**DESARROLLO:**

|  |
| --- |
| Se lograron solucionar los problemas de stock y puntero modificando ciertas condiciones dentro de los métodos. |