Documento de Metodología

Code Drifters

# Estructura del proyecto

El proyecto estará dividido en 15 Epics. Cada Epic cuenta con un Jefe y un Subjefe.

El Jefe tiene responsabilidad directa con el Epic que le corresponde. En caso de que haya un error, o haya que añadir nuevas funcionalidades. Será el Jefe el que se encargue de corregir los errores. **Es necesario que el Jefe de un Epic tenga un conocimiento global de las Historias de Usuario** que lo componen para poder resolver estos errores. En caso de duda o discrepancia en las reuniones de Sprint, el Jefe contará con 2 votos para que no exista empate. (ver [Reuniones de Sprint](#_sptajcpujxxi)). El Subjefe suplirá al Jefe en caso de ausencia, en otros casos el Subjefe no tiene más responsabilidad que la de un miembro del equipo.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **EPIC** | **Jefe** | **Subjefe** |
| Arte | Héctor Sedano | Miguel |
| Arquitectura | Miguel | Borja |
| Mapa | Gabriel Aramis | Miguel |
| Protagonista | Gabriel Aramis | Borja |
| Armas | Borja | Gabriel Aramis |
| Enemigos | Diego | Daniel |
| Tienda | Hector Marcos | Alberto |
| Objetos | Hector Marcos | Alberto |
| Bosses | Alberto | Diego |
| Animaciones | Borja | Héctor Sedano |
| Interfaz | Miguel | Daniel |
| Menús | Daniel | Gabriel Aramis |
| Diálogos | Daniel | Hector Marcos |
| Guión | Alberto | Diego |
| Música | Diego | Hector Marcos |

# Reuniones de Sprint

Las reuniones de sprint se harán los **lunes a las 17:00** en el laboratorio correspondiente. La duración estimada debería ser de 1 hora.

Durante las reuniones de Sprint, se hablará de los inconvenientes que ha habido durante el trabajo en esa semana. Cada Sprint tendrá una velocidad estimada total, que se calculará dividiendo el coste total del Product Backlog entre el número de sprints que quedan hasta la finalización del proyecto. También se tendrá en cuenta que cada sprint idealmente tendrá más velocidad que el anterior. **Al final de cada Sprint, es imprescindible que haya una versión ejecutable y conjunta del proyecto.**

Durante la reunión del sprint, se seleccionarán Historias de Usuario con la prioridad más alta y se recalculará su coste en función de las dependencias generadas. Este cálculo será debatido por todos los miembros del equipo, independientemente de si trabajan en ese Epic o no. En caso de desacuerdo, se hará una votación, el Jefe del Epic correspondiente cuenta con 2 votos. Se intentará ajustar al máximo el coste total de las historias de Usuario de ese sprint a la velocidad esperada, y se repartirán intentando que haya consenso entre todos los miembros del equipo. En caso de que no se llegue a un acuerdo, las historias de Usuario se repartirán aleatoriamente. También se actualizará el Product Backlog y las velocidades de los sprints si ha habido algún error en la planificación inicial.

En cada sprint, habrá un encargado diferente de llevar el acta de lo sucedido en esta reunión. Idealmente, el puesto del redactor rotara por todos los miembros del equipo.

# Repositorio de Git

Cada vez que un miembro del equipo trabaje en una historia de usuario tendrá que crear una Rama paralela en el repositorio de Github para no modificar la rama Master. Después de juntar una rama con el Master, el responsable tiene que asegurarse de que esta compila.

# Casos especiales

## Roles Especiales

Hay tareas que no afectan directamente a la jugabilidad del proyecto pero que deben ser realizadas por miembros del equipo.

* **Marketing:**
* **Página web:** Borja, Gabriel Aramis
* **Portavoz:** Borja
* **Preparación presentaciones:**
* **Presentadores:** Héctor Sedano
* **Vídeos promocionales:** Alberto
* **Prototipos:** Alberto

## Epic Arte

Las Historias de Usuario del Epic Arte corresponden únicamente a **Héctor Manuel Sedano Rodríguez**, si algún otro miembro del equipo desea colaborar deberá tener su aprobación.

Debido a que Héctor Sedano es jefe solo de un Epic, habrá siempre mínimo una Historia de Usuario de Arte en cada Sprint, y su velocidad será calculada individualmente.

## Creación de salas

La creación de salas es una tarea demasiado grande y dinámica como para poder dividirla en historias de usuario, debido a esto, se realizará todas las semanas a lo largo de la duración del proyecto. Sin embargo, cada vez que se incluya una sala quedará reflejado como tarea realizada. Se espera que al final se haya incluido un **mínimo de 30 salas**. En un principio, los responsables de esta tarea serán:

* **Diego Martínez Simarro**
* **Miguel Ángel Gremo Alcocer**
* **Gabriel Aramis Sardaneta del Collado**

En caso de que algún otro participante quiera colaborar, deberá ponerse en contacto con los responsables para aprender el procedimiento de creación de salas.

# Resolución de conflictos

## Modificación del GDD

En caso de que se proponga un cambio en el GDD, se hará una votación con todos los miembros del grupo. Recordemos que el Jefe del Epic al que corresponda el cambio cuenta con 2 votos, por lo que nunca habrá empate. En caso de la ausencia de un miembro, y si hay empate, el voto del Jefe del Epic cuenta con todavía más peso.

## Errores inesperados

En caso de que surjan errores inesperados, es el Jefe del Epic el que se encargará de resolver estos errores. No se admitirá que la responsabilidad caiga en otra persona, puesto que el Jefe debía conocer en todo momento la estructura del desarrollo de las Historias de Usuario.

## Bloqueos

Si surge un bloqueo en algún Epic o Historia de Usuario, se hará una reunión grupal, se exhibirá el motivo del bloqueo y el equipo en su totalidad intentará ayudar con la resolución del problema. Si el bloqueo persiste se hará un intercambio de Historias de Usuario y Jefes de Epics, se empezará de 0 el Epic para que los nuevos responsables no se vuelvan a topar con el mismo problema. En casos extremos, se hará una propuesta de modificación del GDD.

## Un miembro del equipo de ausenta

Si un miembro del equipo de ausenta de forma prolongada se hablará con el profesor y el Subjefe del Epic correspondiente hará las funciones de Jefe hasta que que el Jefe original vuelva.

## Un miembro del equipo no cumple con su trabajo

Si un miembro no cumple con la realización de su trabajo, el grupo hablará directamente con él y le intentará guiar para que este cumpla. Si el miembro sufre bloqueo, se intentará cambiar de responsable de su Historia de Usuario. Si el miembro no ha contribuido con el equipo durante 3 sprints, se hablará con el profesor. Si el miembro falta de forma justificada, se hará una replanificación del Product Backlog y se plantearán reducciones en el GDD si el trabajo repartido para el resto es excesivo.

# Canales de comunicación

Los principales canales de comunicación no verbal serán el grupo de Whatsapp y Discord. En caso de alguna toma importante de decisión se comunicará lo antes posible al resto del equipo. Cada semana se anclará el objetivo del Sprint en el canal de Discord como recordatorio.