



Perdidos en la ignorancia

Ref : GG-SL-N-MoM-01

Versió: v3.0

Data: May 16, 2019

Acta Reunió

Pag. 1 of 7

## Acta Reunió

Abreviatures			
UAB	Universitat Autònoma de Barcelona	ES	Enginyeria del Software

Historial de Revisions			
Version	Date	Comments	Autor
1.0	08-Abril-2019	Sprint 1	G43-2-02
2.0	29-Abril-2019	Sprint 2	G43-2-02
3.0	13-Maig-2019	Sprint 3	G43-2-02
4.0	27-Maig-2019	Sprint 4	G43-2-02

## Índex de continguts

<b>1</b>	<b>Participants</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Agenda</b>	<b>4</b>
2.1	Sprint 1 . . . . .	4
2.2	Sprint 2 . . . . .	4
2.3	Sprint 3 . . . . .	5
<b>3</b>	<b>Comentaris</b>	<b>6</b>
3.1	Sprint 1 . . . . .	6
3.2	Sprint 2 . . . . .	6
3.3	Sprint 3 . . . . .	6

## Índex de figures

## Índex de taules

1	Participants . . . . .	3
2	Accions . . . . .	7

## 1 Participants

Nom	Cognom
Daniel	Montesinos
Aleksandra	Jovanovic
Núria	Navarro
Adrián	Moreno
Desirée	Pasión

Table 1: Participants

## 2 Agenda

### 2.1 Sprint 1

- Bienvenida: Inicio de la sesión de presentaciones.
- Presentación: Exposición de cada grupo de la tarea realizada durante el Sprint 1.
- Organización: Organización de las tareas a realizar durante el Sprint 2.
  1. Documento MoM: Creación del documento
  2. Acabar GameDoc: Faltaban algunas partes del documento
  3. Presentación Sprint 2 : Creación de la presentación
  4. Buscar información: Información referente a Bitbucket y su funcionamiento
  5. Trazabilidad: Añadirla al documento correspondiente
  6. Diagrama Casos de uso : Terminar el diagrama
  7. Diagrama de clase: Crear el diagrama de clases
  8. Correcciones documentos: Corregir versionado, nombres, etc.
  9. Reasignar tipo de Prioridad y Verification Parents : Reasignar en documento de requerimientos
  10. Crear y documentar documento UML clases: Crearlo mediante una plantilla anterior
  11. Ampliar y terminar requerimientos más específicos

### 2.2 Sprint 2

- Presentaciones: Exposición de cada grupo de la tarea realizada durante el Sprint 2.
- Organización: Organización de las tareas a realizar durante el Sprint 3.
  1. Documentar MoM v2.0: Documentar acta de la reunión.
  2. Diagrama de secuencia: Crear el diagrama de secuencia.
  3. Documentar diagrama de secuencia: Documentación del diagrama de secuencia.
  4. Diagrama de estados: Crear el diagrama de estados.
  5. Documentar diagrama de estados: Documentación del diagrama de estados.
  6. Diagrama de clase: Añadir cardinalidad al diagrama de clase.
  7. Documento GameDoc: Arreglar la versión.
  8. Documento GameDoc: Hacer apartado 2.
  9. Documento Requerimientos: Comprovar trazabilidad.
  10. Documento Requerimientos: Asignación correcta de Test o Diseño.
  11. Documento Requerimientos: Refinar los requerimientos.
  12. Presentación: Crear la presentación del Sprint 3.
  13. Revisar: Revisión de los documentos creados i/o modificados durante el Sprint (Especificaciones, Clases, GameDoc, Requerimientos, Secuencia, Estados)
  14. Hacer commits de las modificaciones en bitbucket.

### 2.3 Sprint 3

- Presentaciones: Exposición de cada grupo de la tarea realizada durante el Sprint 2.
- Organización: Organización de las tareas a realizar durante el Sprint 4.
  1. Documento MoM v3.0: Documentar acta de la reunión.
  2. Presentación: Crear la presentación del Sprint 4.
  3. Diagrama de clase: Arreglar errores:
    - (a) Añadir nombre a las relaciones.
    - (b) Cambiar aquellas funciones necesarias de Jugador a Partida.
    - (c) Revisar que estén todas las funciones del diagrama de secuencia generado.
    - (d) Añadir funciones a la clase Interfaz.
    - (e) Conectar la clase Control a Partida y añadir las funciones a la clase Control.
  4. Diagrama de estado: Generar diagrama de estado, ya que la primera versión no era correcta.
  5. Documentar diagrama de estados: Explicar en que consiste el diagrama generado.
  6. Requerimientos:
    - (a) Asignar los requerimientos correctamente en función si son de Test y/o Diseño.
    - (b) Refinar los requerimientos.
  7. Diagrama de secuencia: Revisar el diagrama y cambiar aquellas entidades BD por la correcta.
  8. Documentar diagrama de secuencia: Explicar en que consiste el diagrama de secuencia generado.
  9. Casos de test: Generar los casos de test de nuestro proyecto.
  10. Documentar Casos de Test: Explicar en que consiste cada caso de test generado.

### **3 Comentarís**

#### **3.1 Sprint 1**

En este documento se presentan las tareas a realizar en el Sprint 2 del proyecto. En este Sprint se planea terminar las tareas del Sprint 1 que quedaron pendientes y ampliar con diagramas de clases. Para esto se crearán nuevos documentos y se editarán los anteriores.

#### **3.2 Sprint 2**

En este documento se presentan las tareas a realizar en el Sprint 3 del proyecto. En este Sprint se planea terminar las tareas del Sprint 2 y del Sprint 1 que no eran correctas. También tiene como objetivo la creación de los diagramas de secuencia y de estado.

#### **3.3 Sprint 3**

En este documento se presentan las tareas a realizar en el Sprint 3 del proyecto. En este Sprint se planea terminar las tareas del Sprint 3 que no se terminaron y modificar aquellas que no eran correctas, como por ejemplo modificar algunos errores del diagrama de clases, de secuencia, y mejorar el diagrama de estados. También tiene como objetivo la creación de los diagramas de test.



Acció Num	Descripció
ACT-01	La presentación ha ido de forma correcta. Se han descubierto nuevas necesidades y errores.
ACT-02	La presentación ha ido de forma correcta. Hemos conocido nuevos errores.
ACT-03	Hemos sido conscientes de ciertos errores que contenían los diagramas.

Table 2: Accions