

Acta de Reunión: Sprint 2, Reunión 1

Proyecto: Juego de Cartas "Ronda Marroqui"

Fecha: 01 de noviembre de 2025

Duración: 2H

Lugar: Virtual (Sesión de trabajo del equipo)

1. Asistentes

- **Equipo de Desarrollo:**
 - Yahya Aboulafiya
 - Adrián Hoyos Sánchez
 - Souhail Batah
 - Carlos Robledo Badía

2. Orden del Día

El objetivo principal de esta reunión fue **iniciar oficialmente el Sprint 2** y definir los artefactos de diseño técnico requeridos por el profesor, basados en la foto de la pizarra:

1. Revisión de los requisitos del Sprint 2.
2. Definición y diseño del "**Modelo de la BD (E/R)**".
3. Definición y diseño del "**UML: Diagrama de clases**".
4. Generación del "**script → SQL**" basado en el modelo de BD.
5. Aclaración de los entregables de "documentación".

3. Puntos Tratados y Acuerdos

3.1. Revisión de Requisitos del Sprint 2

- Se analizó la foto de la pizarra de la clase. Se concluyó que el Sprint 2 se centra exclusivamente en el **diseño y construcción del backend y la base de datos**.
- Los entregables clave son: un modelo E/R, un diagrama de clases UML, un script SQL y la documentación (actas, ERS actualizado, GitHub).

3.2. Modelo de la Base de Datos (E/R)

- Se discutieron varios modelos de bases de datos, incluyendo uno del equipo y uno propuesto por el facilitador.
- **Acuerdo:** Se decidió **fusionar los dos modelos** para crear un diseño profesional y completo.
- El modelo final (generado en `diagrama_bd.plantuml`) es el modelo E/R oficial del proyecto.

- **Tablas Acordadas:**
 - Usuario: (Con seguridad contraseña_hash y roles admin/jugador).
 - Partida: (Con id_ganador, id_perdedor, estado_juego_json para guardar).
 - Partida_Jugador: (Tabla puente N:M).
 - Movimiento: (Para historial de jugadas).
 - Torneo: (Para gestionar torneos).
 - Clasificacion_Torneo: (Para rankings de torneos).

3.3. Diagrama de Clases (UML)

- Se discutió la estructura del código del backend (el "cerebro").
- **Acuerdo:** Se diseñó un diagrama de clases UML (generado en diagrama_clases.plantuml) que refleja la arquitectura del sistema.
- **Clases Acordadas:**
 - Partida: Gestiona una sesión de juego.
 - RondaGame: El "motor" de reglas que ya se empezó en el Sprint 1.
 - DBControlador: Clase estática que maneja todas las operaciones "CRUD" con la BD.
 - Usuario (Abstracta): Clase base para los usuarios.
 - Jugador y Administrador: Clases que **heredan** de Usuario.
 - Torneo: Clase que gestiona la lógica de los torneos.

3.4. Script SQL

- Basado en el modelo E/R acordado, se generó el script SQL completo (crear_bd.sql).
- **Acuerdo:** El script se ha escrito en dialecto MySQL y crea toda la estructura de 6 tablas con sus relaciones (Claves Primarias y Foráneas) y restricciones.

4. Próxima Reunión

- **Fecha:** A definir por el equipo (sugerida: 04/11/2025)
- **Objetivo:** Revisar la implementación de la clase DBControlador y las operaciones CRUD.

Fin del Acta