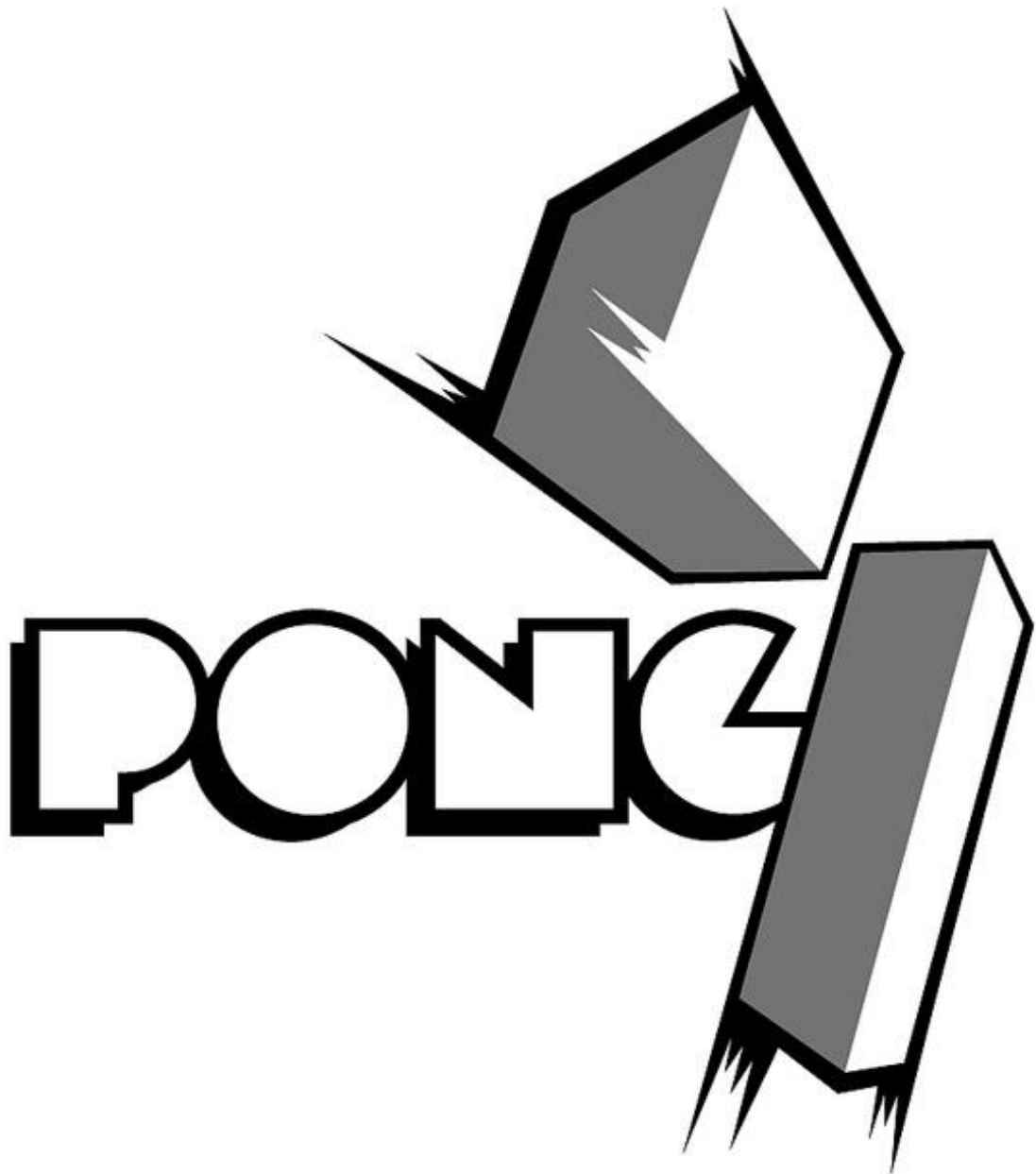


Informe de Seguimiento 4

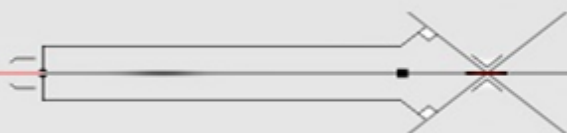
Técnicas Ágiles de Desarrollo del Software



TADS-LEGANES//GRUPO3

Informe de Seguimiento 4

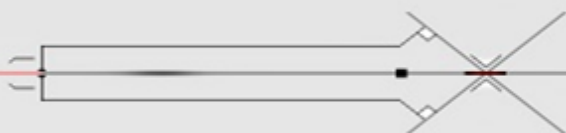
Introducción	3
Avance del proyecto	4
Desarrollo semanal.....	4
Fin del Juego.	4
Pruebas sobre el código.	5
Marcador Frontón de Entrenamiento.	5
Marcadores en el HTML.	6
Marcador en modo Frontón.	6
Marcador en modo Jugador contra Jugador.	6



INTRODUCCIÓN

El documento presenta un estudio de la situación actual del proyecto a realizar en la asignatura *Técnicas Ágiles de Desarrollo del Software*, que servirá para una división equitativa del trabajo entre los participantes en el proyecto y los días restantes hasta la entrega.

Como el plazo de entrega del documento ha sido extendido, se ha visto necesario la creación de un cuarto informe de seguimiento que cumpla el plazo que va del *18 de mayo del 2017* hasta el *21 de mayo del 2017*.



AVANCE DEL PROYECTO

Una vez realizada la defensa del trabajo, se han observado ciertos cambios que se deben hacer en el código para que funcione de forma correcta.

Los cambios a desarrollar son los siguientes:

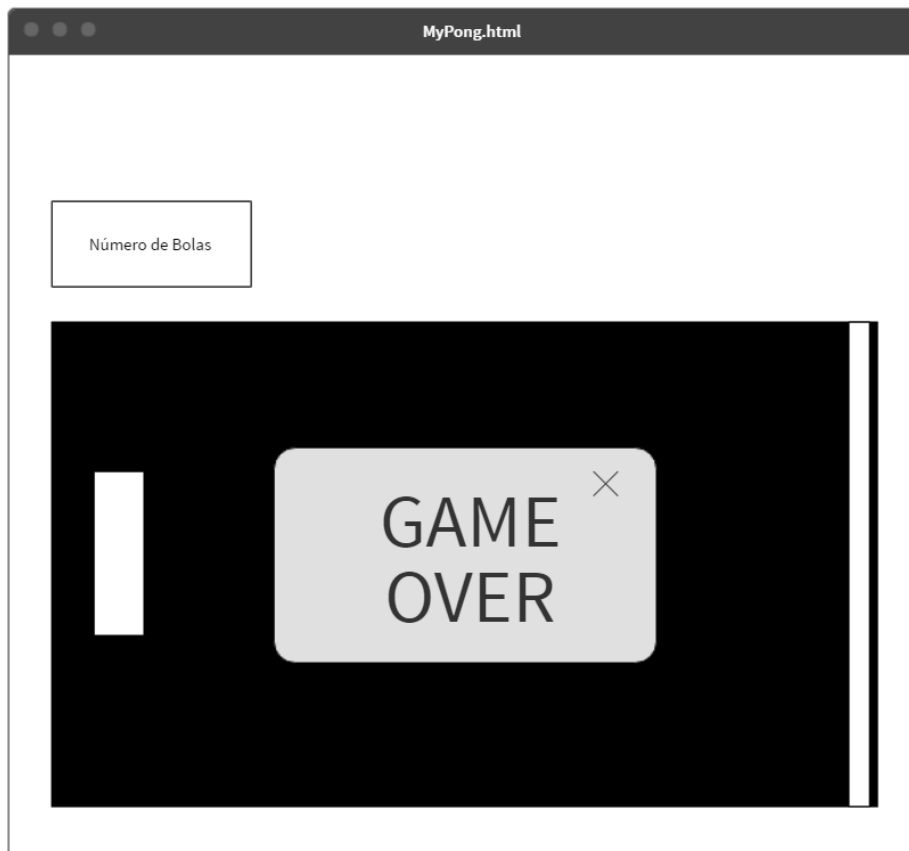
- Añadir más pruebas para comprobar la fiabilidad de nuestro código.
- Arreglar el marcador en modo frontón que se queda por defecto siempre en 21 bolas.
- Cambiar la imagen que se muestra al terminar la partida en el modo jugador contra jugador.

DESARROLLO SEMANAL.

Fin del Juego.

El fin de juego es distinto dependiendo del modo de juego elegido.

En el caso del modo Frontón de entrenamiento, cuando se llegue a los puntos elegidos para la partida, mostrará por pantalla una imagen con la frase "Game Over" indicando el fin del juego. Esta pantalla tendrá una cruz como salida, que te llevará al menú inicial del juego.



En el modo jugador contra jugador, se ha modificado la imagen para que muestre quien ha sido el ganador del juego. En este caso no se realizó ningún diseño, sino que se procedió directamente a programarlo. El resultado fue el siguiente:



Pruebas sobre el código.

Para comprobar la fiabilidad de nuestro código, se han realizado más pruebas de las ya obtenidas hasta el día *18 de mayo de 2017*. Estas pruebas comprueban que el código se ejecute correctamente y sin fallos.

Marcador Frontón de Entrenamiento.

Se ha modificado el código para que el modo frontón no sea siempre un juego a 21 bolas, sino que recoja la elección del jugador. El número de puntos disponible ahora son 5, 7, 11 y 21.

Marcadores en el HTML.

Durante la defensa del proyecto, se observó que los marcadores se habían acoplado a la pantalla por lo que no era legible. Esto se ha conseguido arreglar, quedando los marcadores de la siguiente forma:

Marcador en modo Frontón.

Bolas
0

Marcador en modo Jugador contra Jugador.

Player1
0

Player2
0