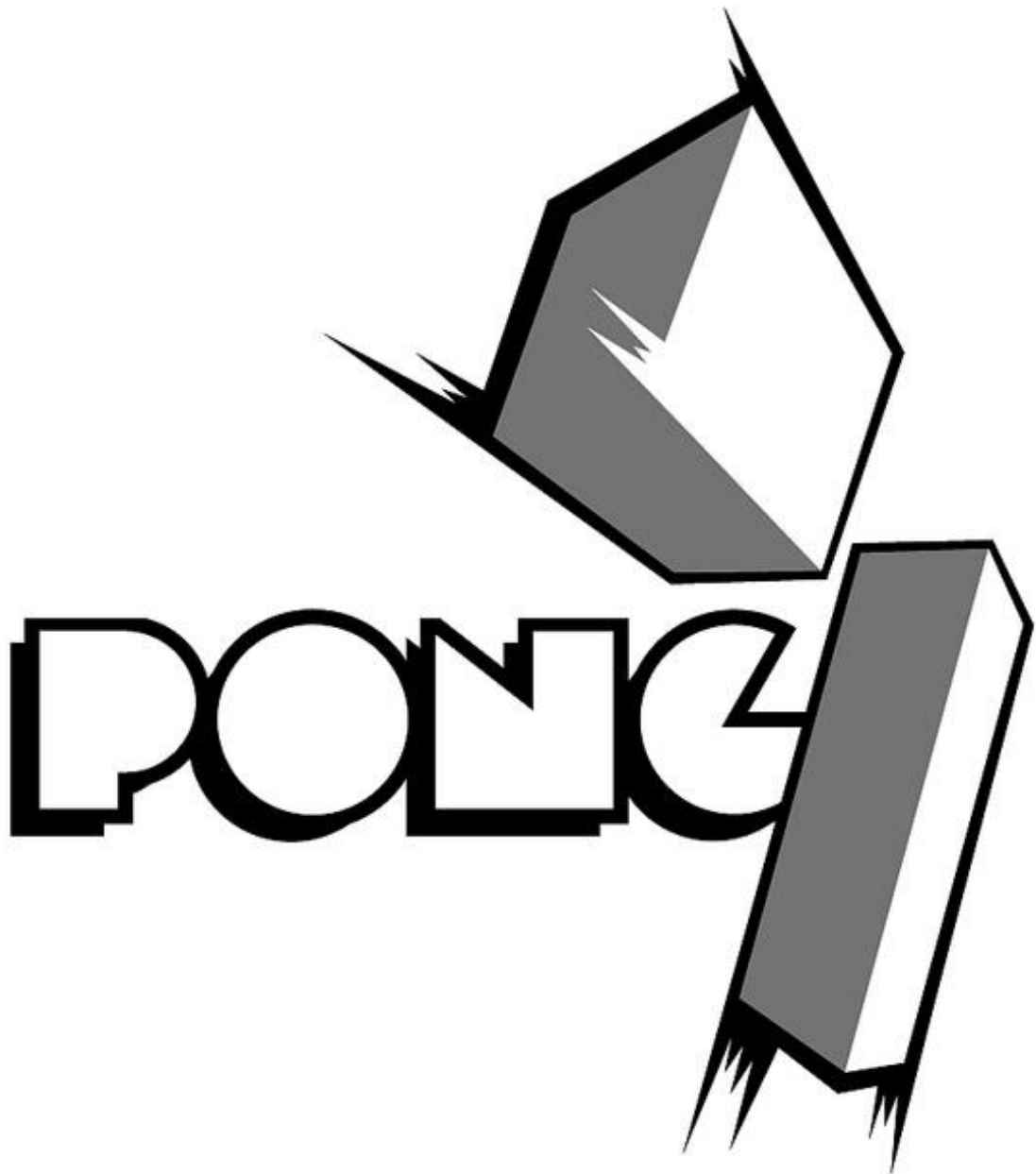


Informe de Seguimiento 1

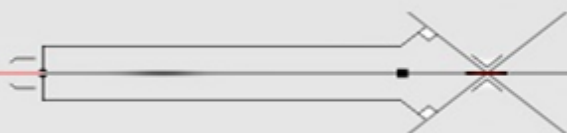
Técnicas Ágiles de Desarrollo del Software



TADS-LEGANES//GRUPO3

Informe de Seguimiento 1

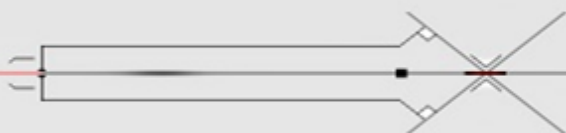
Introducción	3
Avance del proyecto	4
Inicio del Juego	4
Tipo de juego	4
Nivel de dificultad	4
Número de puntos	4
Desarrollo del Juego	5
Pausar Partida	5
Actualizar Marcador	5
Abandonar Partida	5
Final del Juego	5
Código actual	6



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.

Este documento contiene los datos estimados y reales del proyecto hasta el día *05 de mayo de 2017*, siendo necesarios dos *Informes de Seguimiento* adicionales que cubran periodos de una semana, terminando el día *18 de mayo de 2017*.



AVANCE DEL PROYECTO

Durante el último día de clase (*05 de mayo de 2017*), se hizo la presentación de la práctica final necesaria en la asignatura. En ella, se entregó el código inicial del que vamos a partir, así como un enunciado con los objetivos necesarios para pasar la asignatura.

El desarrollo del juego debe quedar de la siguiente manera:

Inicio del Juego

Una vez el usuario ha accedido a la plataforma, podrá configurar el tipo de partida que desea, para ello se tienen los siguientes tipos:

Tipo de juego

Los tipos de juego desarrollados son Frontón de Entrenamiento y Jugador contra Jugador.

En el frontón de entrenamiento no hay contrincante, cada golpe rebotará en la pared opuesta.

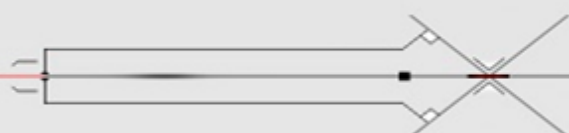
En el caso de que se seleccione Jugador contra Jugador, hay que contemplar las funcionalidades necesarias para conseguir que otro jugador esté de acuerdo con la solicitud de la partida.

Nivel de dificultad

Si el usuario ha seleccionado el modo Frontón de Entrenamiento, el jugador podrá configurar el nivel de dificultad, cada nivel de dificultad supondrá un tamaño de pelota distinto y una velocidad de movimiento distinta.

Número de puntos

Las partidas pueden desarrollarse a 5, 7, 11 y 21.



Desarrollo del Juego

Cuando ya está seleccionada la partida que vamos a jugar, debemos tener en cuenta las posibles acciones (además del juego) que puede necesitar un usuario:

Pausar Partida

En cualquier momento, un jugador podrá pausar el desarrollo de una mano.

Actualizar Marcador

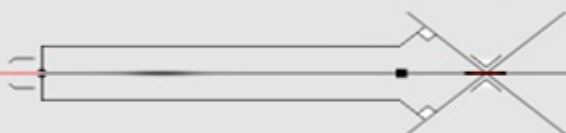
En caso de ganar un punto, en las modalidades competitivas, una vez que un jugador gane un punto se actualizará el marcador y se gestionará el comienzo del siguiente punto.

Abandonar Partida

Un jugador podrá abandonar la partida considerándose al contrincante, en caso de que lo hubiera, como ganador de la partida.

Final del Juego

Una vez la partida ha finalizado, debe darse al usuario la opción de volver a la interfaz principal para seguir jugando o abandonar el juego.

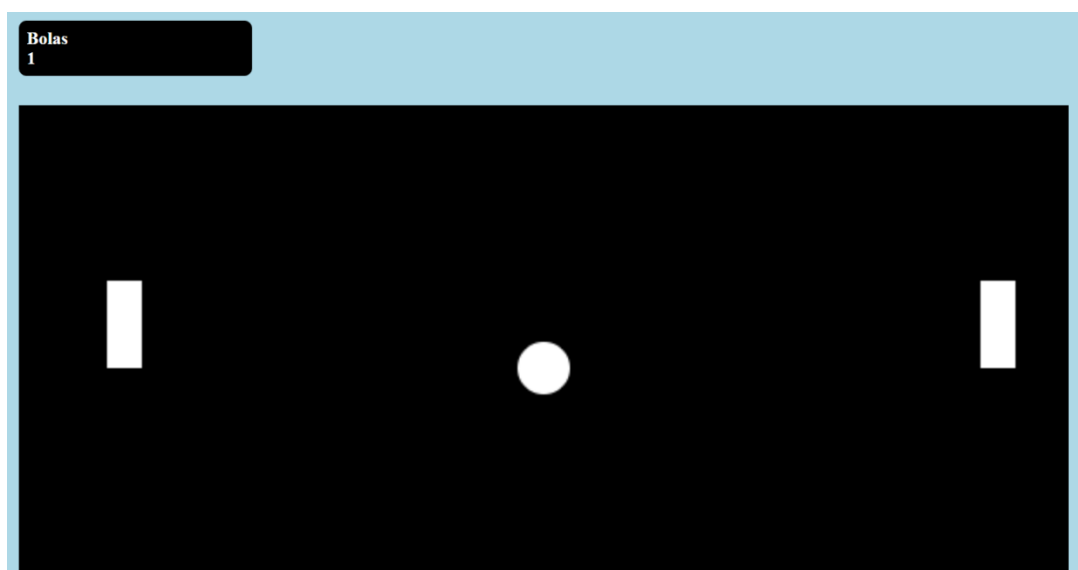


CÓDIGO ACTUAL

A día 05 de mayo de 2017, el código contiene una demo del juego.

En ella, dos usuarios pueden jugar, pero no existen menús iniciales para seleccionar el juego ni botones adicionales en el desarrollo como puede ser la pausa.

Además, no existe un marcador para cada usuario, sino un contador de cuantas bolas se han jugado. El aspecto que tiene la plataforma cuando accedes a ella es la siguiente:



Para la siguiente semana, hasta el día 11 de mayo de 2017, se espera tener tanto el *Product Backlog* como el *Sprint Backlog*, así como el diseño que queremos para nuestro proyecto.

