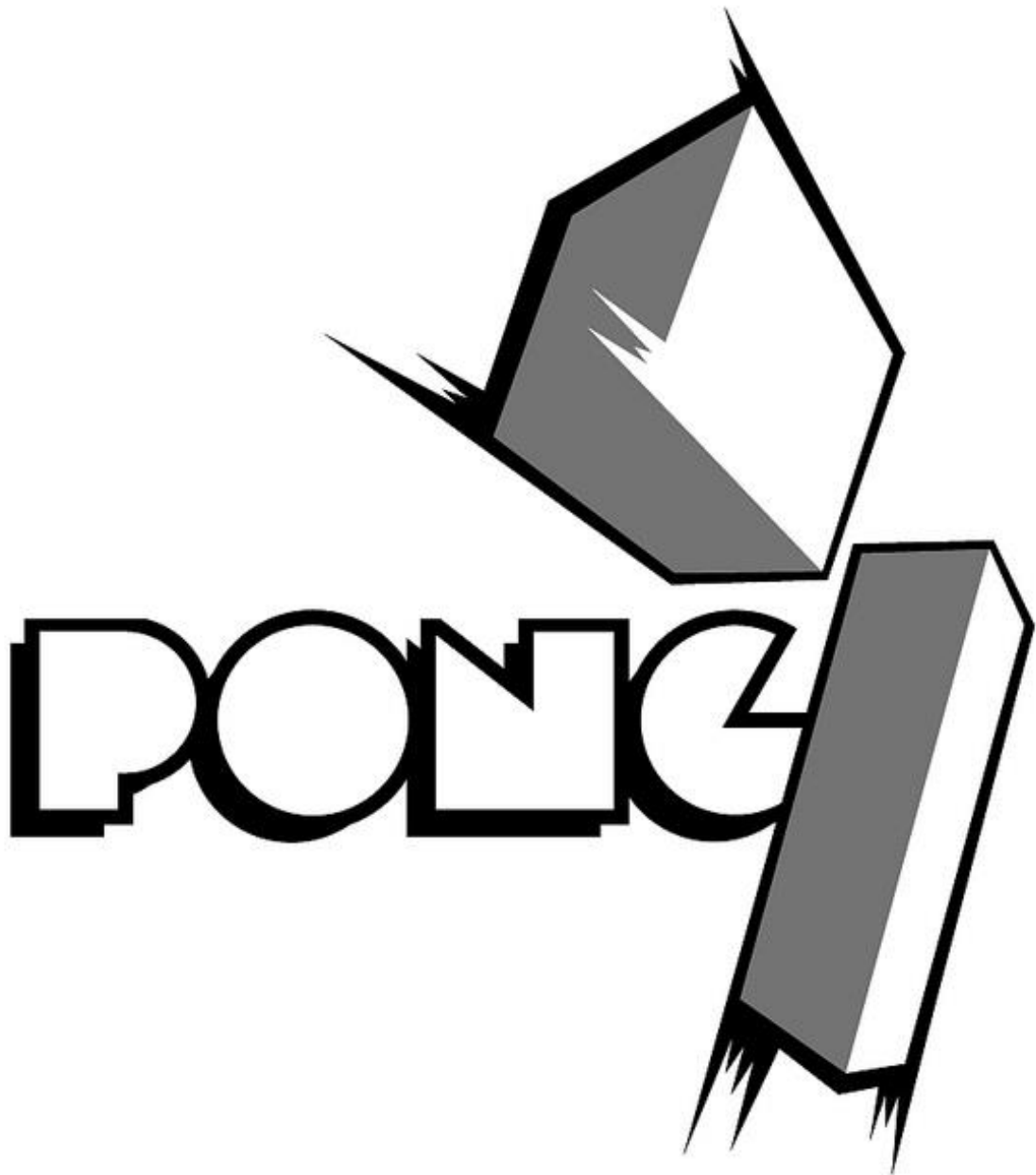


# *Informe de Seguimiento 2*

Técnicas Ágiles de Desarrollo del Software

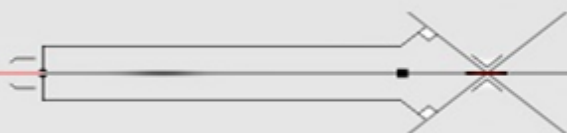


*TADS-LEGANES//GRUPO3*

# Informe de Seguimiento 2

---

|                            |   |
|----------------------------|---|
| 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 |
| Desarrollo semanal .....   | 6 |
| Código implementado .....  | 9 |

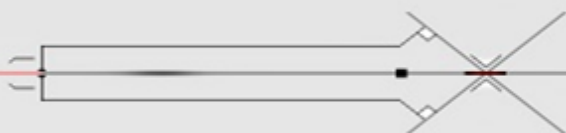


## INTRODUCCIÓN

---

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 *11 de mayo de 2017*, siendo necesarios un *Informe de Seguimiento* adicional que cubra hasta el día *18 de mayo de 2017* o la fecha de entrega.



# AVANCE DEL PROYECTO

En esta última semana, se han realizado dos reuniones para avanzar el proyecto. Una de ellas en persona mientras que la segunda mediante sistemas de voz.

A modo recordatorio, en la reunión se habló de cómo debe ser el desarrollo del juego y qué elementos debe contener:

## 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.

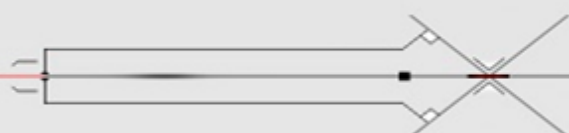
En el caso de que se seleccione Jugador contra Jugador, hay que contemplar las funcionalidades necesarias para conseguir que otro jugador esté de acuerdo con la solicitud de la partida.

### 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

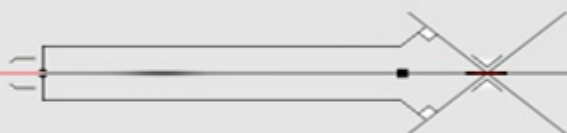
En caso de ganar un punto, en las modalidades competitivas, una vez que un jugador gane un punto se actualizará el marcador y se gestionará el comienzo del siguiente punto.

#### 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.



## DESARROLLO SEMANAL.

Durante la primera reunión, se decidió el diseño que va a tener el menú, ya que queda a nuestra elección su desarrollo.



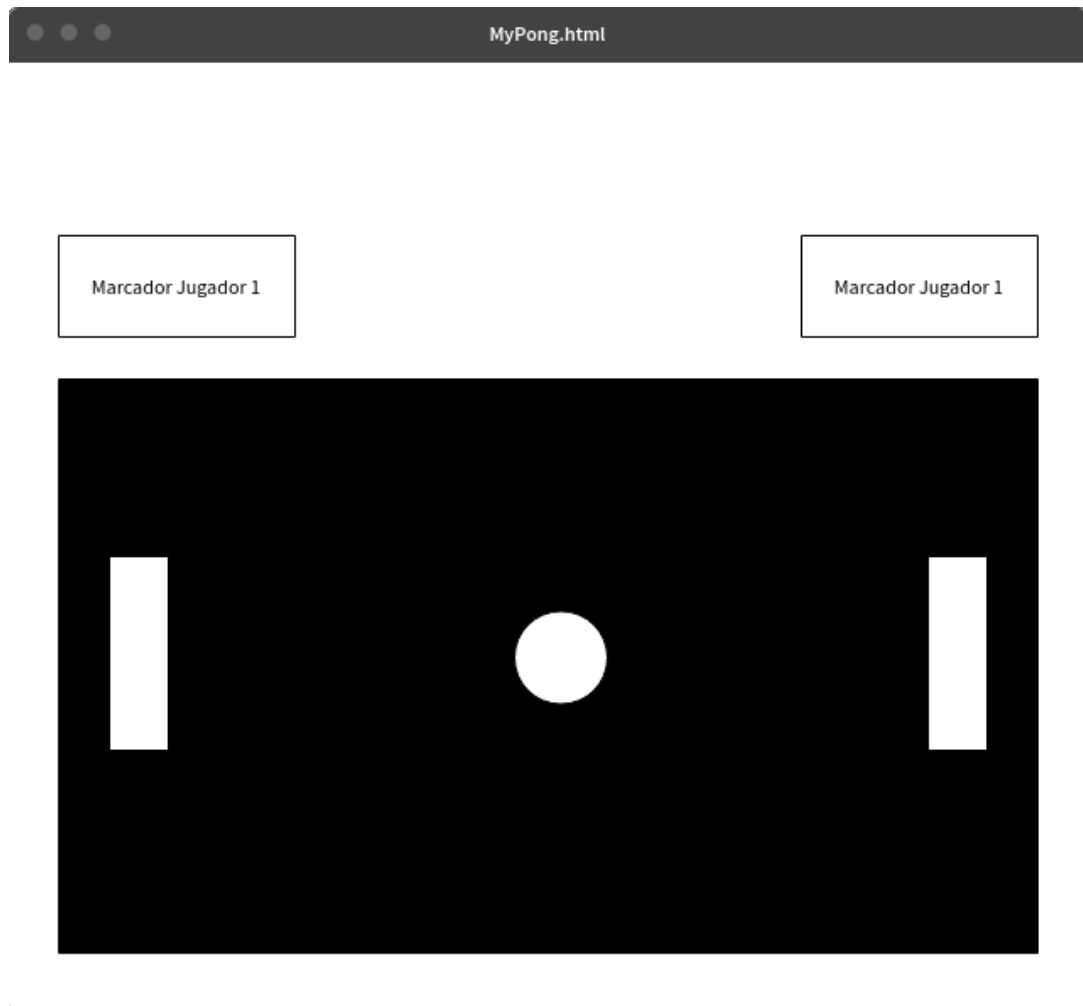
Cada icono *Button* puede tener tres opciones:



que corresponden a:

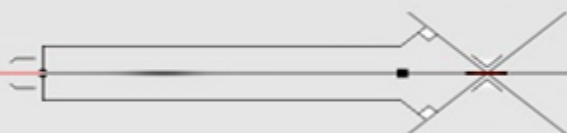
- Volver a la selección anterior.
- Ir a la siguiente selección.
- Volver al inicio.

En el modo de juego *Jugador contra Jugador* se espera que el diseño de la página quede de la siguiente manera:

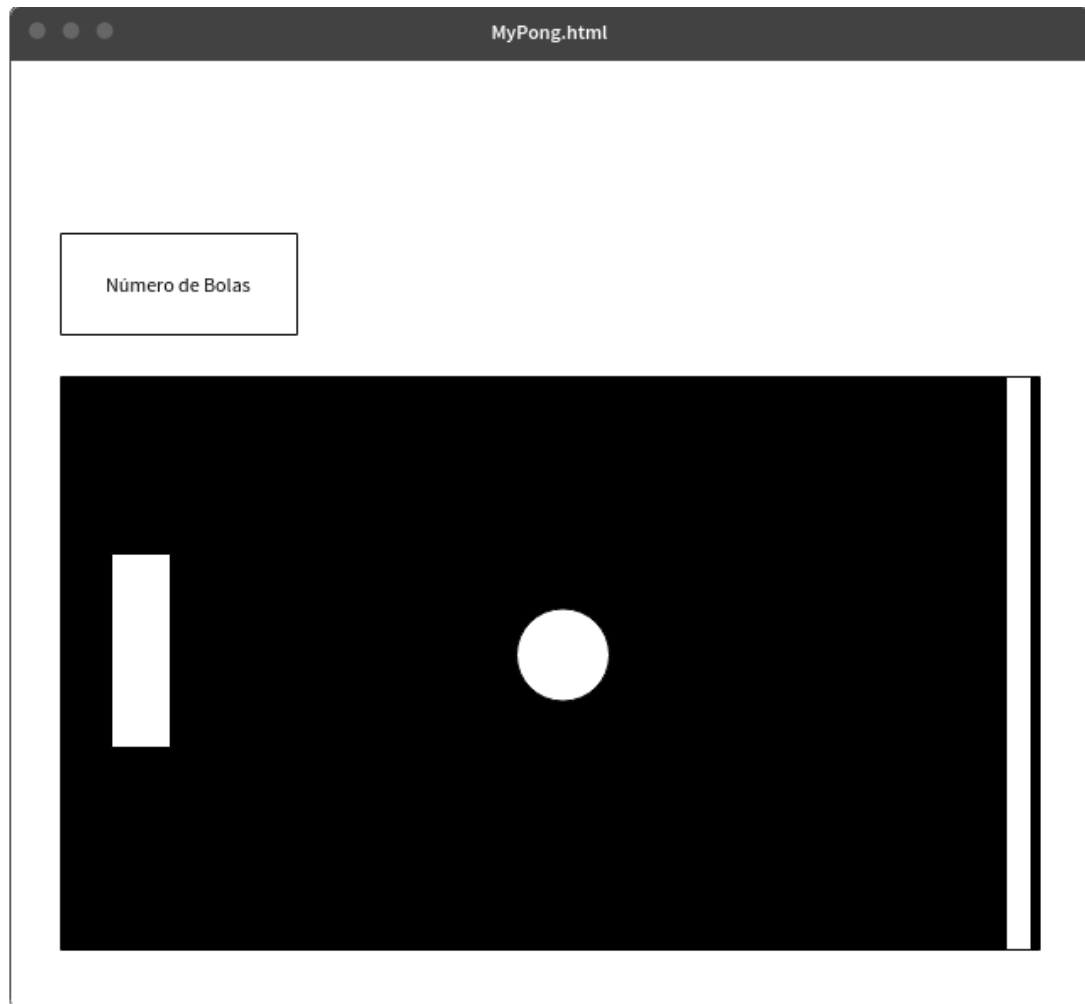


La única diferencia Visual que tiene con el código entregado como inicial son los marcadores diferenciados, ya que se tiene planeado implementar la pausa y el abandono como menú que se abre a través de una tecla.

Se espera que el marcador se vaya actualizando conforme va avanzando el juego y la mano jugada.

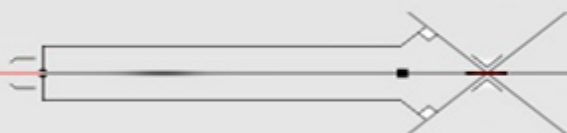


En el modo de juego *Frontón de Entrenamiento* se espera que el diseño de la página quede de la siguiente manera:



Como no hay posibilidad de ganar en un modo de Entrenamiento, se han retirado los marcadores y añadido un contador de bolas jugadas, el cual limitará las partidas al número elegido en el menú anterior.

Hay que tener en cuenta que estos diseños iniciales pueden ir variando conforma las necesidades y exigencias de la práctica y el código.





Además de los diseños, durante esta semana se espera completar los ficheros *Product Backlog* y *Sprint Backlog* los cuales contendrán historias de usuario, pruebas del sistema y tareas. En el caso de que finalicemos los ficheros a tiempo para el día *11 de mayo de 2017*, utilizaremos identificadores que ayuden a vincular todos los elementos de trabajo como pueden ser los casos de prueba y las tareas relacionadas con una historia de usuario.

Aunque se terminen los ficheros a tiempo, no serán subidos a nuestro repositorio hasta que todos los miembros del proyecto confirmen la veracidad de los mismos.

## CÓDIGO IMPLEMENTADO

---

Hasta el día *11 de mayo de 2017* se han realizado las siguientes modificaciones en el código:

1. Añadidos menús de selección de Juego. Estos no son todavía funcionales, pero tienen su código creado.
2. Añadido un saque aleatorio en el modo *Jugador contra Jugador*.
3. Añadido el modo *Frontón de Entrenamiento*.
4. Desarrollo del menú de Pausa.
5. Añadida pequeña descripción en el código indicando el autor y el año de la realización.
6. Se ha modificado la función que añade movimiento a la pelota.

