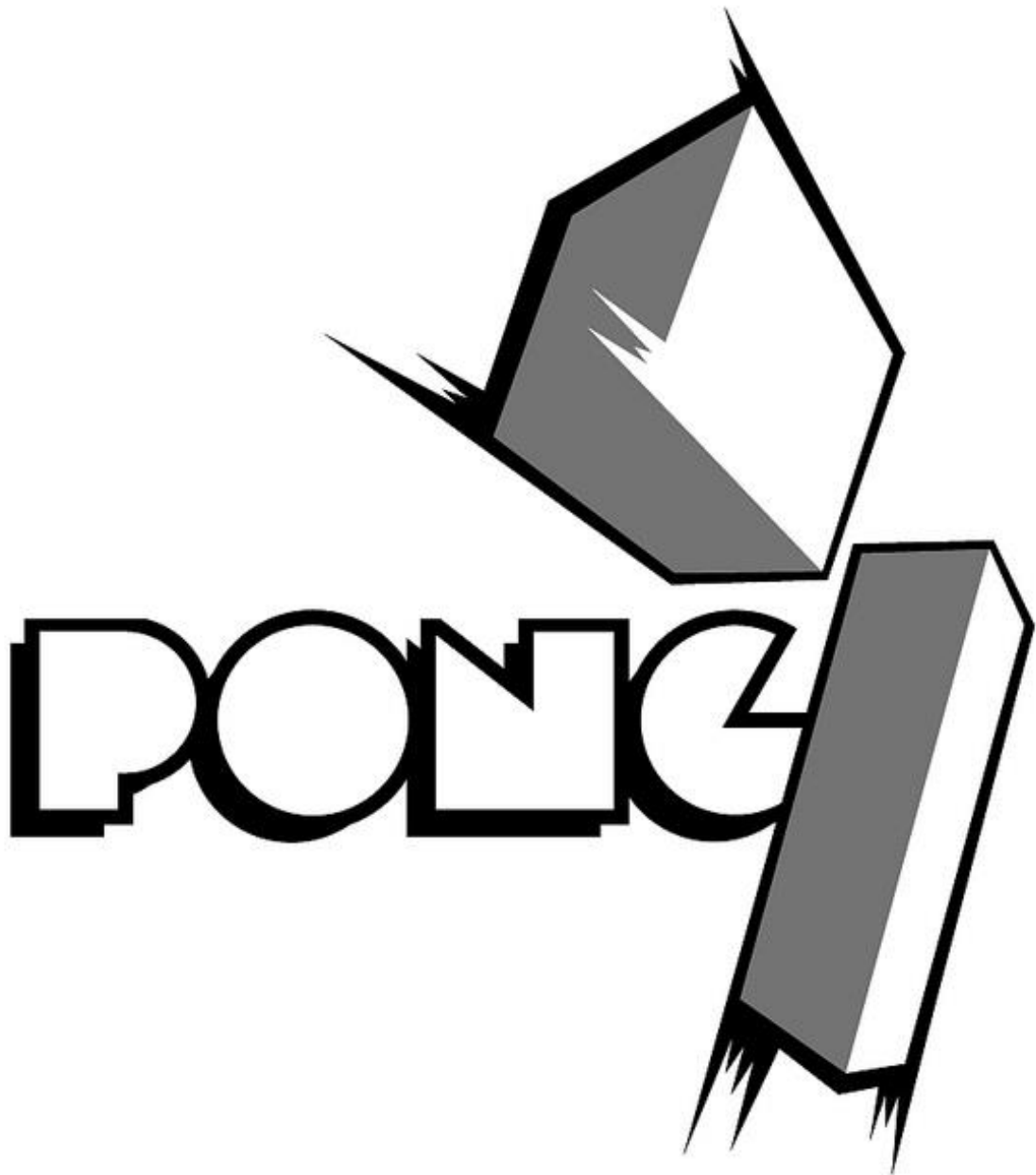


Informe de Seguimiento 3

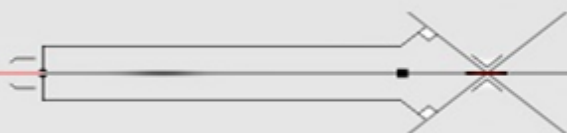
Técnicas Ágiles de Desarrollo del Software



TADS-LEGANES//GRUPO3

Informe de Seguimiento 3

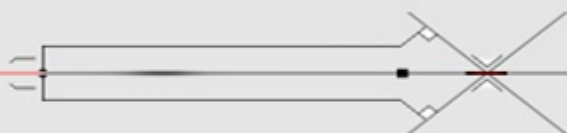
Introducción	3
Avance del proyecto	4
Inicio del Juego	4
Tipo de juego	4
Nivel de dificultad	4
Número de puntos	4
Desarrollo del Juego	5
Pausar Partida	5
Actualizar Marcador	5
Abandonar Partida	5
Final del Juego	5
Desarrollo semanal	6
Menú de Pausa	6
Final del Juego	7
Código implementado	8



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 *18 de mayo de 2017*.



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.

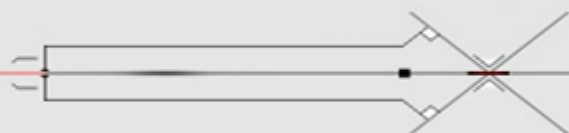
En el caso de que se seleccione Jugador contra Jugador, hay que contemplar las funcionalidades necesarias para conseguir que otro jugador esté de acuerdo con la solicitud de la partida.

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

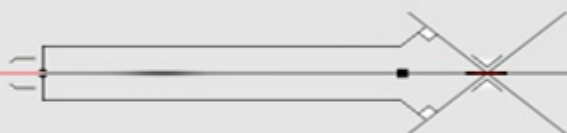
En caso de ganar un punto, en las modalidades competitivas, una vez que un jugador gane un punto se actualizará el marcador y se gestionará el comienzo del siguiente punto.

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.



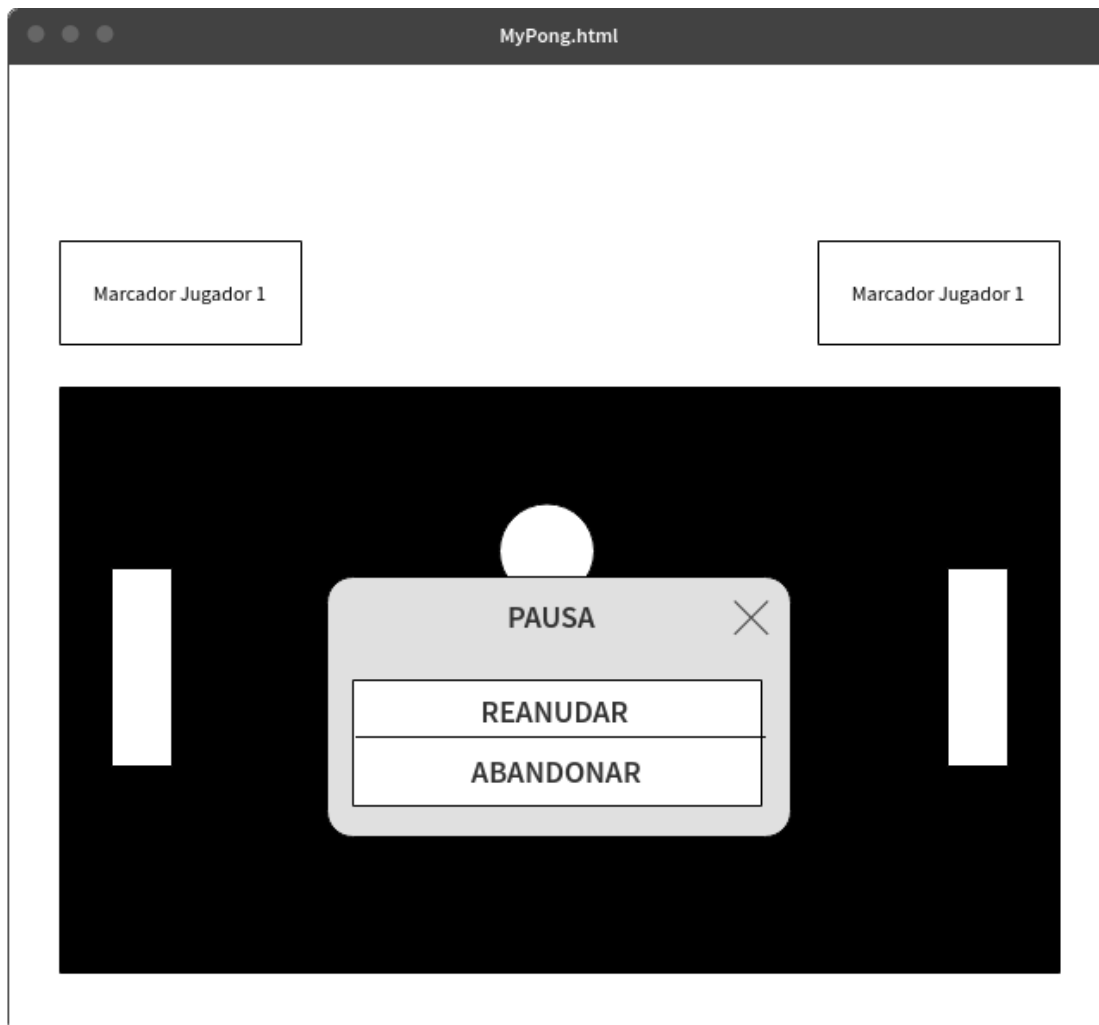
DESARROLLO SEMANAL.

Una vez conseguidos los objetivos planteados durante la semana anterior, se han especificado más diseños a incluir en el código:

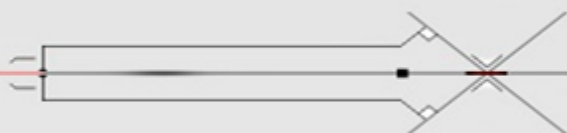
Menú de Pausa.

Cada uno de los jugadores tiene implementado su propio menú de pausa. En el caso del jugador 1, el cual manejará la pala izquierda en el juego, la pausa está situada en la tecla Q. Para el jugador 2, la pausa se encuentra en la tecla P.

El diseño inicial del menú de pausa es el siguiente:

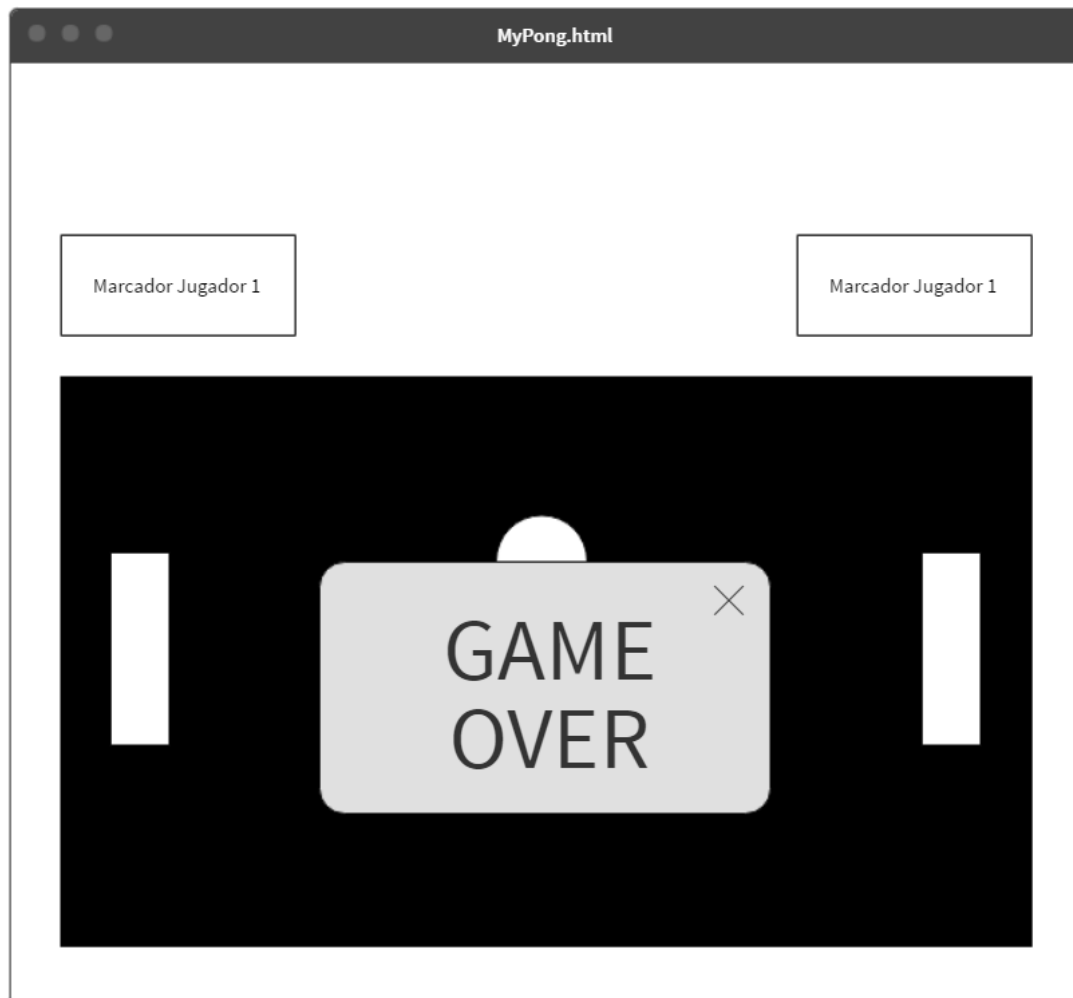


Además, en el modo Frontón también se ha diseñado un menú de pausa, el cual se encuentra en la tecla P.



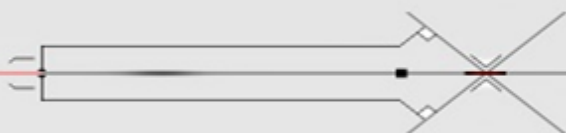
Final del Juego.

Cuando el Juego acaba, aparece una pantalla que tendrá el mensaje “**Game Over**”. El diseño inicial de la página en el estado final es el siguiente:



En el modo de juego *Frontón de Entrenamiento*, la pantalla de **Game Over** es igual que en el modo dos jugadores.

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 han cambiado los ficheros *Product Backlog* y *Sprint Backlog*, ya que contenían historias de usuario, tareas y pruebas que no eran necesarias. A la hora de realizar las pruebas, se han utilizado identificadores que ayudan a vincular todos los elementos de trabajo como pueden ser los casos de prueba y las tareas relacionadas con una historia de usuario.

Uno de los problemas encontrados durante esta semana ha sido la unificación de los distintos ficheros HTML en uno, así como diseñar e implementar correctamente los casos de prueba. Además, uno de los problemas que ha surgido una vez se han unificado los HTML ha sido la superposición del tablero con los marcadores.

Además, con la proximidad de los exámenes finales ha sido más difícil encontrar un día disponible para realizar el seguimiento del proyecto. La mayoría de las reuniones se han hecho mediante sistemas de voz como puede ser [Skype](#) o [Discord](#).

CÓDIGO IMPLEMENTADO

Hasta el día *18 de mayo de 2017* se han realizado las siguientes modificaciones en el código:

1. Añadidos menús del juego enlazados con el código.
2. Añadido modo Frontón.
3. Añadido modo Jugador contra Jugador.
4. Añadidos marcadores.
5. Añadido menú de Pausa.
6. Añadida imagen de Game Over.
7. Añadido saque aleatorio.
8. Añadidos los siguientes documentos:
 - a. Informe de Seguimiento 1.
 - b. Informe de Seguimiento 2.
 - c. Informe de Seguimiento 3.
 - d. Sprint Backlog.
 - e. Product Backlog.
 - f. Normativa de codificación.