

Documento anexo Sprints

**Daniel Correa Lenis
Diego Toro Florez**

**Universidad del Valle
Facultad de Ingeniería
Escuela de Ingeniería en Sistemas y Computación
Ingeniería de Sistemas Tuluá
2022**

Sprint	Tareas
Sprint 1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buscar los assets que compondrán el juego: personaje, enemigos, coleccionables, plataformas, efectos de sonidos 2. Buscar los componentes con los cuales se diseñarán los menús: tipo de botones, animaciones, sonidos, entre otros
Sprint 2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realizar bosquejos a papel de los mundos utilizando la batería de componentes 2. Realizar los bosquejos de los menús 3. Realizar los bosquejos de la UI de los niveles 4. Escribir la historia la cual seguirá el juego
Sprint 3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Crear los mundos en unity basándonos en los bosquejos que tenemos en papel de momento sin enemigos 2. Programar el script para darle movimiento al personaje: movimiento derecha e izquierda, salto y doble salto 3. Programar el script para que el personaje sea capaz de cambiar entre mundos pasando por una puerta
Sprint 4	<ol style="list-style-type: none"> 1. Programar scripts de movimiento de los enemigos 2. Posicionar los enemigos en cada uno de los niveles de acuerdo a los bosquejos en papel 3. Script de daño del jugador hacia los enemigos 4. Script de daño de los enemigos hacia el jugador 5. Script de reinicio del nivel cada vez que el jugador muere

Sprint	Tareas
Sprint 5	<ol style="list-style-type: none">1. Posicionar los elementos que el jugador debe recolectar para pasar al siguiente nivel2. Sistema de recolección de frutas y llave3. Implementar información en la UI para mostrar al jugador cuantos elementos lleva recolectados4. Implementación gráfica del menú del juego5. Script para darle funcionalidad a los botones del menú
Sprint 6	<ol style="list-style-type: none">1. Componente gráfico para realizar encuesta sobre las emociones2. Script para recolectar las respuestas y sacar un resultado de la emoción ganadora3. Componente gráfico preguntas en inglés4. Script para traer las preguntas de acuerdo a la emoción ganadora5. Script que activa el componente gráfico para realizar las preguntas cada vez que el jugador coge la llave y llega a la puerta
Sprint 7	<ol style="list-style-type: none">1. Añadir escenas donde se mostrará la historia escrita2. Añadir animaciones cuando se pase cada nivel de cada mundo3. Añadir efectos de sonidos cuando se coge una fruta o se mata un enemigo4. Añadir los títulos de los jefes finales en cada mundo

Sprint retrospective 1:

Al final del sprint se obtuvieron diferentes assets para el diseño de los mundos al igual que los diseños de los botones. Se estuvo de acuerdo en que la eficiencia y el tiempo diario dedicado a realizar lo planteado en el Sprint fue satisfactorio y adecuado, por lo cual se busca trabajar de igual forma en los demás Sprints. Como consideraciones finales, se estuvo de acuerdo en avanzar con el diseño de los mundos pero dejando claro que más adelante podrían sufrir cambios para mejorar el diseño de estos.

Sprint retrospective 2:

Se logra al 100% Como consideraciones al equipo de desarrollo les gusto los bocetos realizados para los diferentes mundos, de igual manera quedó escrito el guión del juego que se dividirá en 4 escenas, el guión queda con ciertos puntos a corregir que se harán cuando sea el momento de añadirlo al juego.

Sprint retrospective 3:

Se volvió a cumplir a cabalidad todas la tareas que se tenían planeadas. Como consideraciones el movimiento del jugador presenta unos pequeños bugs al momento de saltar en ciertos bloques, se deja constancia que cada vez que pase esto se debe avisar exactamente con qué bloque sucede.

Sprint retrospective 4:

Toda la fase de movimientos de los enemigos se dio por finalizada y al equipo le gusto la posición y la dificultad de los enemigos. Como apuntes de este sprint se dejó que dependiendo de cómo sean los comentarios de las pruebas con los niños se ajustará la cantidad de vida de los enemigos y cuanto daño le hacen al jugador.

Sprint retrospective 5:

Se posicionaron las diferentes frutas junto con la llave que son los objetos que el jugador debe recoger para avanzar, al igual que se diseñó toda la información que se le muestra al jugador en la UI, además en este punto ya tenemos un menú funcional. Se considera que las frutas pueden cambiar de posición y de cantidad dependiendo de diferentes factores como posibles bugs o demasiada dificultad.

Sprint retrospective 6:

Este sprint es uno de los pilares ya que en este se trabajó toda la integración del componente emocional con el juego, se realizaron las pantallas para la selección de emociones al igual que las pantallas donde se realizarán las preguntas al jugador. Se añade la funcionalidad de que primero debe responder las preguntas y recoger todas las fritas para así poder pasar al siguiente nivel.

Sprint retrospective 7:

Este sprint fue un poco para mejorar la experiencia de usuario añadiendo efectos de sonidos, el punto importante de esta etapa es que se añadió las escenas donde se cuenta la historia del juego, y animaciones de transición cuando se corona un mundo y pasa al siguiente.