Documento de planificación

District Dance Battle

### Metodología utilizada

Para planificar el trabajo de todos estos cuatro meses de trabajo en este proyecto, optamos por utilizar la metodología ágil de producción que más conocemos: Scrum. También nos apoyamos en una herramienta de planificación que también conocíamos y nos parecía más sencilla de utilizar, que fue en este caso Pivotal Tracker.

Desde las primeras semanas, el uso de esta última herramienta no fue del todo efectivo. Si, redactamos una serie de tareas a realizar a lo largo de todo el proyecto, e incluso en esos días, asignamos dichas tareas a las personas correspondientes, pero las estimaciones por puntos las concretamos un poco al azar, y realmente no configuramos demasiado la cantidad de puntos objetivos para cada sprint.

En lo que respecta a la metodología en sí, hemos de decir que al menos, hay un aspecto que conseguimos seguir a rajatabla todos los días de trabajo: el Stand-Up Scrum, o como a nosotros nos gusta llamarlo, el Out Scrum, pues estas pequeñas reuniones tenían lugar fuera de clase, en el exterior de la Facultad. Cada día de trabajo, dedicábamos cinco o diez minutos a decidir y discutir qué tareas íbamos a trabajar ese día, qué habíamos hecho el día (o la semana) anterior, y si hubiera que concretar alguna funcionalidad o aspecto del juego, estas pequeñas charlas eran el lugar y el momento adecuado.

Supongo que esto habría que ampliarlo

### Objetivos e hitos

En estos cuatro meses de desarrollo, hemos tenido un total de tres hitos y medio. Tres hitos oficiales, y aunque no menos importante (de hecho diría que el más importante), el Guerrilla Game Festival, el cual consideramos una especie de hito, pero saltándonos la parte de presentaciones técnicas y entrando de lleno en el gameplay y la exposición a un posible público.

Para el primer hito, nuestro objetivo principal era tener un nivel jugable, lo que implica tener la mecánica principal, es decir, el sistema de notas cayendo a ritmo, completamente funcional. Para nuestra propia sorpresa, conseguimos tener este primer nivel para incluso mucho antes del hito, lo que en general facilitó increíblemente el trabajo a partir de ese punto.

Para el segundo hito, no se que mierdas queriamos en el segundo hito

Para el Guerrilla

Para el último hito

### Mecánicas y aspectos desechados

Como en la mayoría de proyectos planeados por toda la humanidad, nuestra idea final no fue exactamente igual a la idea original, pues hubo varias funcionalidades que en algún momento del comienzo que, a lo largo del desarrollo, vimos que, por motivos de tiempo, dificultad, o simplemente cambio en el planteamiento del diseño, no pudimos completar y acabamos echando por la borda.

Una de las mecánicas que teníamos pensada implementar además de la principal, era la aparición en cierto punto de cada nivel de un minijuego, que cambiaba dependiendo del nivel en el que se encontrase el jugador. Hicimos dos de ellos, para los primeros dos niveles, pero al ver que era un sobreesfuerzo que al final no quedaba tan bien con la idea del juego, decidimos quitarlos y centrarnos más en otros aspectos.

También se pueden mencionar los niveles dificiles, que al final solo son las notas mas rapidas, y alguna otra cosa mas