

Registro Space Invaders

Introducción

Datos Importantes:

El compañero Daniel está en este grupo pero no hemos podido contactar con él . No se ha tenido en cuenta para la división de tareas.

A partir del día 15 de noviembre debido a diversos problemas tenidos por el scrum master (Javi Arjona) se decidió en la reunión de ese mismo día que el integrante Jose Álvarez sería designado como delegado de GitHub mientras los problemas antes nombrados fueran solucionados esta decisión fue tomada con la esperanza de que el proyecto no fuera afectado y así mantener el buen funcionamiento del grupo

Metodología:

Los proyectos se guardan en drive después se corrigen en conjunto por todo el equipo.Despues serán subidos a GitHub.

Asignación de tareas de Diseño:

Nave aliada:

- Movimiento Nave Aliada realizado por Jose Álvarez
- Disparo aliado realizado por Raúl Navas Moreno.
- Diseño aliado realizado por Juan José Hristov Trinidad.

Nave enemiga:

- Movimiento Nave Enemiga realizado por Javi Arjona.
- Disparo enemigo realizado por Adrián Jiménez.
- Diseño enemigo realizado por Raúl Álvarez

Anotaciones:

Desde el día 27 de octubre se trabajó en la organización del grupo , la búsqueda y creación de recursos por ejemplo de adaptación de un canal de discor creado por Jose Álvarez y la creación de un tablero trello por Javi Arjona, etc.

El grupo empezó a estar operativo con una organización decente el 14 de noviembre

A partir del 14 de noviembre se cambia de metodología. Esto cambia el registro a partir de ese momento se pone el nombre del integrante y su participación de los aspectos generales antes de la separación de trabajo por nombre.

Día 1

Creación del grupo.

Día 2

Primer boceto del índice del Space Invaders.

Día 3

Creación de trello y github (todavía no se comenzó a usar este recurso).

Día 4

Repartimos el trabajo y empezamos a hacer el índice definitivo para el Space Invaders.

Día 5

En la primera reunión de Scrum se detectan varios problemas con la instalación del Android Studio y los funcionamientos de los distintos equipos.

Día 6

Se intenta terminar el índice definitivo y se comienzan los diagramas

14/11/2022

- **Adrián Jiménez:** Ha creado la tabla Disparo_Enemigo, asignado sus comportamientos y atributos y la ha relacionado con Nave_Enemiga y Nave Aliada. Ha ayudado con el formato y presentación de diferentes tablas.
- **Juan José Hristov Trinidad:** Ha creado los atributos y comportamientos del diseño de la nave aliada además de revisar faltas y simetría en el diseño de las tablas mejorando las flechas y la estructura.
- **José Álvarez:** Ha creado la tabla nave aliada, asignado sus comportamientos y atributos y ha ayudado con el formato y presentación de diferentes tablas. Asignado colores para diferenciar más fácilmente los atributos y los comportamientos en cada una de las tablas.
- **Raúl Navas Moreno:** Ha realizado la tabla "Disparo Aliado", donde ha asignado sus correspondientes atributos y comportamientos y ha ayudado a realizar un buen formato de las tablas.

- **Francisco Javier Arjona:** Ha realizado el scrum, ha hecho la tabla en el diagrama de nave enemiga y ha realizado el registro del Space Invaders.
- **Raúl Álvarez:** Ha realizado la tabla de diseño de la nave enemiga declarando sus atributos y comportamientos.

15/11/2022

No se ha avanzado debido al estudio del examen de git fechado para el 17/11/2022. Averiguamos que era la clase SpriteBatch y organizamos su realización.

- **Adrián Jiménez:**
- **Juan José Hristov Trinidad:** Ha compartido recursos para diseñar las clases que nos faltaban en los diagramas.
- **José Álvarez:** Ha creado la plantilla para el registro de Space Invaders. Ha creado e inicializado un repositorio nuevo para Space Invaders pues el anterior daba error.
- **Raúl Navas Moreno:** Ha estado repasando las clases del Space Invaders.
- **Francisco Javier Arjona:** Actualización del registro y progreso de los diagramas
- **Raúl Álvarez:**

16/11/2022

- **Adrián Jiménez:** Ha terminado de completar el diagrama de clases sobre SpaceInvaders creando la tabla "SpriteBatch" añadiendo los comportamientos y atributos necesarios, además de relacionar la tabla con "Texture" y "NaveEnemiga" y "NaveAmiga". Ha participado en la realización del diagrama de casos de uso.
- **Juan José Hristov Trinidad:** Ha terminado de completar el diagrama de clases sobre SpaceInvaders creando la tabla "Texture" añadiendo los atributos y comportamientos, relacionándolo con las demás tablas, además de crear un documento para establecer los nombres de las clases. Ha participado en la realización del diagrama de casos de uso. Ha establecido los nombres definitivos de las clases. Ha revisado la página de LibGDX para ver sus comportamientos.
- **José Álvarez:** Delimitado objetivos a conseguir. Creado diagrama de casos de uso y compartido el acceso a todos los componentes del equipo. Ha participado en la realización del diagrama de casos de uso. Ha establecido los nombres definitivos de las clases en el documento propio de ello. Ha revisado las diapositivas de casos de uso para establecer las relaciones pertinentes entre casos.
- **Raúl Navas Moreno:** Ha participado en la realización del diagrama de casos de uso. Ha establecido los nombres definitivos de las clases. Ha realizado una corrección del formato y organización del diagrama de Casos de Uso del Space Invaders.
- **Francisco Javier Arjona:** Ha participado en la realización del diagrama de casos de uso. Ha establecido los nombres definitivos de las clases. Ha establecido los nombres definitivos de las clases. Actualización de trello.
- **Raúl Álvarez:** Ha creado el diagrama de objetos de space invaders y ha dado acceso a todos los demás integrantes.

21/11/2022

- **Adrián Jiménez:** Ha borrado la imagen “badlogic” de la carpeta de assets, ha introducido tres imágenes nuevas provisionales “navealien”, “navejugador”, “disparo”. Ha creado la clase NaveAliada, le he asignado una velocidad, una posición usando Vector2, un Sprite y una Texture, la ha escalado usando .setScale y asignado su posición en pantalla con Vector2(Gdx.graphics.getWidth, getScaleY, getHeight.). Ha creado el método “Movimiento” con el valor (float deltatime) y parámetros de input, para que la nave se mueva de derecha a izquierda apretando “A” o “D”. También ha creado el método “Pintarse” para que la nave tenga un movimiento asignado mediante Gdx.graphics.getDeltatime y se dibuje en pantalla en una posición X e Y.
- **Juan José Hristov Trinidad:** Ha realizado los diagramas de clase, objeto y casos de uso de Snake. Ha ampliado las funcionalidades de Snake. No ha podido realizar su parte de Space Invaders por problemas con Android Studio.
- **José Álvarez:** Ha realizado los diagramas de clase, objeto y casos de uso de Snake. Ha ampliado las funcionalidades de Snake. No ha podido realizar su parte de Space Invaders por problemas con Android Studio.
- **Raúl Navas Moreno:** Ha elaborado el código “navealien”. Ha creado NaveEnemiga, le ha asignado una velocidad (no terminada de programar) con Vector2, un Sprite y un Texture, luego ha añadido más de una nave enemiga “30 en total”. Además, ha elaborado el método “pintarse” para que se pueda mover y pintar en pantalla con “Gdx.graphics.getWidth y Gdx.graphics.getHeight”.
- **Francisco Javier Arjona:** Realización del Sprint , preparación y elección del siguiente Scrum Master y apoyo al resto del grupo.
- **Raúl Álvarez:**

22/11/2022

- **Raúl Navas Moreno:** Ha desarrollado un poco más el código de space invaders en específico el de NaveEnemiga, ha añadido más naves y ha elaborado un código no terminado todavía del movimiento de izquierda y derecha de dichas naves.
- **Francisco Javier Arjona:** Finalización del diagrama de Objetos del snake