

# Sprint-1

## Planeación.

- Planeación de los tres días siguientes
- Asignación de roles
- Asignación de tareas
- Asignación de horas
- TRABAJO
- 28 tareas
- REUNIÓN DE DAYLY

### Maquetación (5 Horas)

- |   |         |
|---|---------|
| • Tener una herramienta para maquetar                   | ERNESTO |
| • Usar eficazmente la herramienta de maquetación        | ERNESTO |
| • Organizar en un espacio el contenido de la aplicación | ILEAN   |
| • Establecer fuente legible                             | DENISSE |
| • Disponer de todas las imágenes e íconos               | ILEAN   |

### Base de datos(48 Horas)

- |                                     |       |
|-------------------------------------|-------|
| • Definir el tipo de columnas       | JORGE |
| • Definir la cantidad de columnas   | JORGE |
| • Definir el tamaño de las columnas | JORGE |

### Login de usuario(8 Horas)

- |  |       |
|--|-------|
| • Requerimiento de datos único e irrepetible | JORGE |
| • Corroborar contraseña                      | JORGE |

### Botones con sonido y vibración (8 horas)

- |                                       |         |
|---------------------------------------|---------|
| • Botón de prender y apagar sonido    | JESSICA |
| • Botón de prender y apagar vibración | JESSICA |

### Tener colores (13 Horas)

- |                                       |       |
|---------------------------------------|-------|
| • Conocer al cliente                  | ILEAN |
| • Darle al cliente un menú de colores | ILEAN |

### Tener niveles(100 horas)

- |                                       |        |
|---------------------------------------|--------|
| • Definir número de niveles           | KARINA |
| • Dificultad progresiva de cada nivel | KARINA |

### Acumulación de monedas dentro del juego (20 Horas)

- |   |         |
|---|---------|
| • Definir cómo se van a dar las monedas | JESSICA |
| • Costo de las monedas                  | JESSICA |
| • Cómo se conseguirán las monedas       | JESSICA |
| • Cómo se podrán comprar las monedas    | JESSICA |

Precios visibles (8 Horas)

- Cómo se mostrarán los precios
- En qué momento saldrán los precios
- En qué parte saldrán los precios

DENISSE  
DENISSE  
DENISSE

Pausar el juego (8 Horas)

- Botón de pausa
- Guardar datos

KARINA  
KARINA

Guardar puntaje (13 horas)

- Tener una cuenta a la que asociar el puntaje

ERNESTO

Usar sin internet (20 horas)

- Cargar niveles
- Guardar progreso

ERNESTO  
ERNESTO