

Minutas 2022

Contenido

Contenido	1
2022-12-26 Reunión de Seguimiento	3
2022-12-19 - Reunión de Trabajo (semanal)	4
2022-12-10 - Reunión de Trabajo (semanal)	5
2022-12-02 Reunión de Seguimiento	6
2022-11-20 - Reunión de Trabajo (semanal)	7
2022-11-13 - Reunión de Trabajo (semanal)	8
2022-11-06 - Reunión de Trabajo (semanal)	9
2022-11-04 Reunión de Seguimiento	10
2022-10-30 - Reunión de Trabajo (semanal)	12
2022-10-23 - Reunión de Trabajo (semanal)	14
2022-10-16 - Reunión de Trabajo (semanal)	16
2022-10-10 - Reunión de Trabajo (semanal)	17
2022-10-06 Reunión de Seguimiento	18
2022-10-01 - Reunión de Trabajo (semanal)	20
2022-09-25 - Reunión de Trabajo (semanal)	21
2022-09-19 - Reunión de Trabajo (semanal)	22
2022-09-14 - Reunión de Seguimiento	23
2022-09-10 - Reunión de Trabajo (semanal)	24
2022-09-04 - Reunión de Trabajo (semanal)	25
2022-08-21 - Reunión de Trabajo (semanal)	26
2022-08-15 - Reunión de Trabajo (semanal)	27

2022-08-12 - Reunión de Seguimiento	28
2022-07-31 - Reunión de Trabajo (semanal)	29
2022-07-23 - Reunión de Trabajo (semanal)	30
2022-07-15 Reunión de Seguimiento	31
2022-07-10 - Reunión de Trabajo (semanal)	32
2022-07-05 - Reunión de Trabajo (semanal)	33
2022-06-23 Reunión de Seguimiento (mensual)	34
2022-06-21 - Reunión de Trabajo (semanal)	35
2022-06-11 - Reunión de Trabajo (semanal)	36
2022-06-07 Reunión de Seguimiento (mensual)	37
2022-06-04 - Reunión de Trabajo (semanal)	38
2022-06-01 - Reunión de Trabajo (semanal)	39
2022-05-25 - Reunión de Trabajo (semanal)	40
2022-05-19 - Reunión de Seguimiento (mensual)	41
2022-05-10 - Reunión de Trabajo (semanal)	42
2022-05-06 - Reunión de Seguimiento (mensual)	43
2022-05-03 - Reunión de Trabajo (semanal)	44
2022-04-26 - Reunión de Trabajo (semanal)	45
2022-04-12 - Reunión de Seguimiento (mensual)	46
2022-04-10 - Reunión de Trabajo (semanal)	47
2022-03-29 - Reunión de Trabajo (semanal)	48
2022-03-22 - Reunión de Trabajo (semanal)	49

2022-12-26 Reunión de Seguimiento

Temas Tratados:

Se comentó y mostró el avance en los distintos componentes de la solución:

Documentación:

- Se mostraron las wikis de Documentación, Juego, Web Admin, App Server, Auth Server.
- Se comentó que las wikis de documentación general y el juego tienen un temario propuesto, el resto se encuentra finalizado.
- Se mostró el Swagger del App Server y Auth Server, y se interactuó con un endpoint abierto.

Juego:

- Se mostró la integración del personaje en el juego, y se comentó su implementación.
- Se comentó la estrategia de organización de cara a los próximos 2 meses.

Pasos a seguir:

- Hacer una versión nueva del cronograma (planificación)
- **Próxima reunión ⇒ Semana del 9 o 16 de enero**

2022-12-19 - Reunión de Trabajo (semanal)

En la reunión de la fecha, se hablaron y trataron los siguientes temas:

Juego

- Se trabajó en el rediseño de UI e integración a la API de FIUBA CloudSync.
- Se trabajó en incorporar los nuevos assets al personaje principal.

Documentación

- Se finalizó la documentación técnica, en la wiki de repositorio para:
 - WebAdmin.
-

Próximos pasos

- Finalizar la documentación de la capa de servicios en la nube.
- Configurar tests en Web Admin.
- Continuar con el desarrollo del juego, y estimar tareas restantes:
 - Comprar los assets gráficos restantes, definidos anteriormente.
 - Comenzar a migrar los assets nuevos en lugar de los viejos.

2022-12-10 - Reunión de Trabajo (semanal)

Temas Tratados:

En la reunión de la fecha, se hablaron y trataron los siguientes temas:

Backend

- Se corrigió una configuración de Swagger UI para permitir la prueba de los endpoints desde la página, en ambos servidores.

Juego

- Se trabajó en el rediseño de UI e integración a la API de FIUBA CloudSync.
- Se compró el asset pack de personajes:
 - Se trabajará en definirlos de acuerdo al game design document, animarlos e integrarlos al juego.

Documentación

- Se crearon las wikis en todos los repositorios faltantes.
 - Se agregó un acceso a la wiki principal en el readme del repositorio de documentación.
 - Se finalizó la documentación de la API mediante Swagger para:
 - AppServer
 - AuthServer
 - Se finalizó la documentación técnica, en la wiki de repositorio para:
 - AppServer.
 - AuthServer.
-

Próximos pasos

- Finalizar la documentación de la capa de servicios en la nube.
- Configurar tests en Web Admin.
- Continuar con el desarrollo del juego, y estimar tareas restantes:
 - Comprar los assets gráficos restantes, definidos anteriormente.
 - Comenzar a migrar los assets nuevos en lugar de los viejos.

2022-12-02 Reunión de Seguimiento

Temas Tratados:

Se comentó y mostró el avance en los distintos componentes de la solución:

Servers:

- Se hostearon los swaggers en los servers.

Web:

- Se terminó la configuración de la web con los dynos nuevos de Heroku.
- Los dominios y su ubicación dentro de la documentación de Notion.
- Se entregaron las credenciales de la cuenta del tutor.

Documentación:

- Una primera versión de la documentación hecha con swagger.
- Se hizo la primer wiki en el repo del Auth Server y se mostró su estructura en las distintas secciones.
- Se mostró el nuevo repo general de documentación que cuenta con todos los documentos históricos.

Juego:

- Avances en la integración con la API y refactor sobre la UI.

Pasos a seguir:

- Terminar la documentación de los distintos servers y de la web. ⇒ se pretende antes de fin de año
- Hacer una versión nueva del cronograma (planificación)
- Enviar video con el avance de la interfaz
- **Próxima reunión ⇒ Semana del 27 de diciembre**

2022-11-20 - Reunión de Trabajo (semanal)

Temas Tratados:

En la reunión de la fecha, se hablaron y trataron los siguientes temas:

Juego

- Se trabajó en el rediseño de UI e integración a la API de FIUBA CloudSync.

Documentación

- Se creó el repositorio general de documentación.
 - Se cargaron:
 - Propuesta y acta de aprobación.
 - Minutas del año 2021.
 - Calendarios tentativos v1 y v2.
 - Game Design Document.
 - Se eliminaron de la plataforma Notion las minutas de la primera mitad del año 2022, a fin de liberar espacio.
 - Se actualizó el backlog del proyecto.
-

Próximos pasos







- Finalizar la documentación de la capa de servicios en la nube.
- Configurar tests en Web Admin.
- Continuar con el desarrollo del juego, y estimar tareas restantes:
 - Comprar los assets gráficos definidos anteriormente.
 - Comenzar a migrar los assets nuevos por en lugar de los viejos.

2022-11-13 - Reunión de Trabajo (semanal)

Temas Tratados:

En la reunión de la fecha, se hablaron y trataron los siguientes temas:

Backend

- Se pasaron las apps del ambiente de QA a Eco Dynos.
- Se verificó que con los Eco Dynos no es posible configurar certificados SSL, por lo que con esta premisa y lo conversado con el tutor se finalizó la configuración de CloudFlare, quedando de la siguiente manera:
 -  7599-fiuba-cs.net -> Web Admin PR (página OFFLINE for maintnance)
 -  app.7599-fiuba-cs.net -> App Sever PR (página OFFLINE for maintnance)
 -  auth.7599-fiuba-cs.net -> Auth Sever PR (página OFFLINE for maintnance)
 -  web-qa.7599-fiuba-cs.net -> Web Admin **QA**
 -  app-qa.7599-fiuba-cs.net -> App Server **QA**
 -  auth-qa.7599-fiuba-cs.net -> Auth Server **QA**

Juego

- Se trabajó en el rediseño de UI.

Documentación

- Se decidió que se creará un repositorio más para la documentación general (tanto archivos como wiki)
 - Se creó la wiki del AuthServer, se diseñó su contenido y se configuró en una sidebar custom.
 - Se cargaron las primeras páginas de documentación en la wiki del AuthServer.
-

Próximos pasos

- Finalizar la documentación de la capa de servicios en la nube.
- Configurar tests en Web Admin.
- Continuar con el desarrollo del juego, y estimar tareas restantes:
 - Comprar los assets gráficos definidos anteriormente.
 - Comenzar a migrar los assets nuevos por en lugar de los viejos.

2022-11-06 - Reunión de Trabajo (semanal)

Temas Tratados:

En la reunión de la fecha, se hablaron y trataron los siguientes temas:

Backend

- Se conversó sobre las configuraciones de CSP y CORS a aplicar.
- Se conversó sobre las estrategias para solucionar la configuración SSL de CloudFlare.
 - Se decidió esperar a que Heroku introduzca los EcoDynos para completar la configuración de CloudFlare.

Juego

- Se trabajó en el rediseño de UI.
 - Se delineó la estrategia para dibujar los niveles con los assets a comprar.
 - Se cambiará el nombre del repositorio a:
 - **7599-TrabajoProfesional-JuegoRoguelike**
-

Próximos pasos

- Finalizar implementación de FIUBA CloudSync.
- Documentación de la capa de servicios en la nube.
- Continuar con el desarrollo del juego, y estimar tareas restantes:
 - Comprar los assets gráficos definidos anteriormente.
 - Comenzar a migrar los assets nuevos por en lugar de los viejos.

2022-11-04 Reunión de Seguimiento

Temas Tratados:

Se comentó y mostró el avance en los distintos componentes de la solución:

Servers:

- Refactor para highscores y gameprogress
 - **SUGERENCIA:** Poner "id" en el body para el método PUT. (Debería tener misma URL en PUT, POST y PATCH)

Web:

- Mejora en el sistema de paginación para las tablas de usuarios.
- Pantallas de edición para todas las entidades.
- Shortcuts para las entidades para poder acceder rápidamente a las distintas secciones para esa entidad.
- Logout para todos los usuarios exceptuando al propio.
- Sort por columnas para todas las tablas.
- Dashboard de la aplicación ⇒ no usar gráfico de tortas si son conjuntos excluyentes.
 - **SUGERENCIA:** Ponerlo como lo de arriba con los números.
 - **SUGERENCIA:** NO usar Datadog ya que las stats se obtienen "a mano".
- Dominio ".net" y configuración con CloudFlare.
 - **SUGERENCIA:** En CloudFlare no usarlo como CDN (Proxied), sino que usarlo como DNS y whitelistear las IPs de CloudFlare.
- Test automáticos ⇒ poner al menos una prueba "sencilla".
 - **SUGERENCIA:** Usar librería <https://testing-library.com/docs/react-testing-library/intro/>.

Documentación:

- Se comentó la estructura básica de la documentación del proyecto y sus componentes.
- Usamos la wiki de cada proyecto.
- **DECISIÓN:** Ver si usamos una URL general o si directamente tenemos el repo que compile todo.

Juego:

- Cambios en la UI principal del juego.

Pasos a seguir:

- Documentación.
- Próxima reunión \Rightarrow semana del 21 de noviembre.
- **DEADLINE: 15 de Marzo de 2023.**

2022-10-30 - Reunión de Trabajo (semanal)

Temas Tratados:

En la reunión de la fecha, se hablaron y trataron los siguientes temas:

Web Admin

- Se implementó el Dashboard para mostrar las estadísticas.

Backend

- Se cambió el tipo de respuesta para los rewrites HTTP→HTTPS (301).
- Se implementó el plugin de Swagger UI para Flask a fin de documentar la API.

Juego

- Se comenzó a trabajar en el diseño de la UI con los nuevos assets.

General

- Se compró el dominio 7599-fiuba-cs.net en NameCheap.
- Se dio de alta el proyecto en CloudFlare:
 - Se invitó al tutor al proyecto.
 - Se configuró la sección de DNS.
 - Se generó el certificado de origen y la clave privada correspondiente.
 - Resta ver la configuración de SSL end-to-end, por el momento se encuentra en modo **FLEXIBLE** (resta que Heroku despliegue los cambios en los Dynos para ver si la opción de Eco Dynos permitirá configurar SSL via SNI).
 - Se configuraron los siguientes sub-dominios:
 - 7599-fiuba-cs.net → Home Page (documentación)
 - www.7599-fiuba-cs.net → Home Page (documentación)
 - web.7599-fiuba-cs.net → Web Admin
 - web-qa.7599-fiuba-cs.net → Web Admin QA
 - app.7599-fiuba-cs.net → App Server
 - app-qa.7599-fiuba-cs.net → App Server QA
 - auth.7599-fiuba-cs.net → Auth Server
 - auth-qa.7599-fiuba-cs.net → Auth Server QA

Próximos pasos

- Finalizar implementación de FIUBA CloudSync:
 - Finalizar la configuración SSL de CloudFlare.
 - Configurar DataDog.
- Documentación de la capa de servicios en la nube.
- Continuar con el desarrollo del juego, y estimar tareas restantes:
 - Comprar los assets gráficos definidos anteriormente.
 - Comenzar a migrar los assets nuevos por en lugar de los viejos.

2022-10-23 - Reunión de Trabajo (semanal)

Temas Tratados:

En la reunión de la fecha, se hablaron y trataron los siguientes temas:

Web Admin

- Se implementó “sort” en todas las tablas, haciendo click en el encabezado correspondiente (1 solo criterio o columna a la vez).
- Se corrigieron bugs y se realizaron tareas de estabilización en general.

Backend

- Se implementó la funcionalidad de “sort” por una columna para todas las entidades, y por múltiples columnas para HighScores (a usar en el juego).
- Se implementó la unicidad de emails. No se podrá repetir un email entre los usuarios/administradores registrados:
 - Se rediseñó el endpoint que checkea la existencia de los usuarios, ahora verifica que no exista usuario o mail.
- Se rediseñó la obtención de estadísticas:
 - No se calculan más a partir de los logs.
 - Se guarda un registro por día, que se crea/actualiza en el decorator “after request”.
 - Se guardan solamente una cantidad determinada de días (configurable).
 - Los registros viejos son eliminados mediante una task, que corre cada un intervalo de tiempo configurable.
- Se rediseñaron los request logs, de la respuesta sólo se guarda el código.
- Se separaron las bases de datos de log/estadísticas de las de aplicación, para cada server.
- Se rediseñaron las tasks que limpian sesiones y recoveries.
- Se actualizaron los tests, para mantener la cobertura de código en 90%.
- Se actualizaron las colecciones de Postman para reflejar las nuevas funcionalidades.
- Se corrigieron bugs y se realizaron tareas de estabilización en general.

Juego

- Se compraron los assets de UI en la Unity store y se comenzó a trabajar en el rediseño planificado:
 - [Classic Fantasy RPG - UI Kit by PONETI](#)

General

- Se mockeó la base de datos, utilizando la herramienta Mokuo, para el entorno de QA, generando:
 - 1000 users.
 - 1000 registros de highscores.
 - 500 registros de gameprogress.
 - Para admin users, sessions y recovery no se mockearon datos, dado que ya existen 5 admines dados de alta y las sesiones y registros de recovery expiran y son limpiados al pasar cierto tiempo.
 - 30 días de estadísticas para AppServer y AuthServer.
-

Próximos pasos

- Hacer Dashboard.
- Finalizar implementación de WebAdmin:
 - Configurar Cloudflare.
 - Incorporar dominio y certificado a la solución.
 - Configurar DataDog.
- Documentación de la capa de servicios en la nube.
- Continuar con el desarrollo del juego, y estimar tareas restantes:
 - Comprar los assets gráficos definidos anteriormente.
 - Comenzar a migrar los assets nuevos por en lugar de los viejos.

2022-10-16 - Reunión de Trabajo (semanal)

Temas Tratados:

En la reunion de la fecha, se hablaron y trataron los siguientes temas:

Web Admin

- Se implementó la página de edición para sessions, recovery y game progress.
- Se implementó el cambio de avatar para los usuarios, y se mejoró la lógica de carga de avatar.
- Se agregaron shortcuts en las pantallas de edición de usuarios para acceder a las sesiones, recovery, game progress y high scores del usuario.
- Se agregó la posibilidad de cerrar todas las sesiones de un usuario.
- Se agregó la posibilidad de eliminar un pedido de recupero de contraseña.

Backend

- Se agregó el chequeo de existencia de usuario para crear un registro de game progress.
 - Se agregó la eliminación del registro de game progress (de existir) al cerrar una cuenta de usuario.
 - Se agregó la posibilidad de cerrar todas las sesiones de un usuario.
 - Se agregó la posibilidad de eliminar un pedido de recupero de contraseña.
-

Próximos pasos:

- Hacer Dashboard.
- Finalizar implementación de WebAdmin:
 - Configurar Cloudfare.
 - Comenzar a configurar DataDog.
 - Incorporar dominio y certificado a la solución.
- Documentación de la capa de servicios en la nube.
- Continuar con el desarrollo del juego, y estimar tareas restantes:
 - Comprar los assets gráficos definidos anteriormente.
 - Comenzar a migrar los assets nuevos por en lugar de los viejos.

2022-10-10 - Reunión de Trabajo (semanal)

Temas Tratados:

En la reunion de la fecha, se hablaron y trataron los siguientes temas:

Web Admin

- Se mejoró la UI en cuanto al apartado donde se muestra la información de login del usuario.
- El avatar de admines es consistente con el de users ya que muestra dos letras.
- Se implementó la funcionalidad de “go to page” en los listados.
- Se implementó la pantalla de new/edit/view en “Users” y se mejoró el layout.
- En highscores se hizo el new/edit/view.

Backend

- Se refactorizaron los endpoints de highscore y game progress.
 - Se investigó como documentar la API con Swagger mediante el uso de documentación de código.
-

Próximos pasos:

- Hacer el change avatar en la edición de perfil de users.
- Implementar pantalla de new/view/edit para sessions, recovery y game progress.
- Hacer Dashboard.
- Finalizar implementación de WebAdmin:
 - Configurar Cloudfare.
 - Comenzar a configurar DataDog.
 - Incorporar dominio y certificado a la solución.
- Documentación de la capa de servicios en la nube.
- Continuar con el desarrollo del juego, y estimar tareas restantes:
 - Comprar los assets gráficos definidos anteriormente.
 - Comenzar a migrar los assets nuevos por en lugar de los viejos.

2022-10-06 Reunión de Seguimiento

Temas Tratados:

Se comentó y mostró el avance en los distintos componentes de la solución:

Notion:

- Se llegó al límite de 1000 blocks de espacio disponible ⇒ Solución: Pasamos las minutas del año 2021 a un Google Docs para liberar estos bloques. Por el momento hostea solo minutas de reuniones del 2022.

Servers:

- Se comentaron las novedades de Heroku. Al tener plan estudiantes, se otorgaran 13 dólares de crédito por mes por un lado. También se incluyen “Eco dynos” donde podremos deployar los servers y web.

Web:

- Se solucionó el problema con travis, empaquetando la web con docker (una imagen de aproximadamente 50 MB, con el build, alpine y nginx).
- Se mostraron los avances de la web de los admin:
 - Logging y manejo de errores dentro del logging
 - Página pública para hacer el password reset con su correspondiente manejo de errores (se mostró el flujo de esta funcionalidad con un pedido desde el juego)
 - About section con información de los integrantes del grupo y contacto
 - Pantalla de perfil del usuario logueado
 - Listados de Admin Users con paginado y filtrado de resultados
 - Edición de datos de los administradores así como la posibilidad de cerrar la cuenta de los mismos
 - Opción de “new admin user” con su correspondiente form y validación de los distintos campos.
 - Listados de Users
 - Listado Sessions
 - Listado de Game Progress
 - Listado de HighScore
 - Pantalla de Request Log con la posibilidad de ver los logs de los request de acuerdo al “Log id”
 - Pagina de error 404 para rutear casos de errores en la navegación
 - Caso de uso de “session expired”

- Se mostró que la web es responsive
- **SUGERENCIA:** comprar dominio xyz en <https://www.namecheap.com/market/xyz/> o <https://www.godaddy.com/es>

Juego:

- Se eligieron nuevos assets fuera del “free tier” de Unity ⇒ GUI - personajes y tilesets de dungeon y minas, del mismo autor.

Pasos a seguir:

- Continuar con la web y el desarrollo en React:
 - Dashboard
 - Pantallas “edit” del resto de las opciones de menú (Users, Sessions, Recovery, Game Progress, Highscores)
- Integrar con DataDog
- CloudFare
- Documentar
- Próxima reunión ⇒ ***primera semana de Noviembre***

2022-10-01 - Reunión de Trabajo (semanal)

Temas Tratados:

En la reunion de la fecha, se hablaron y trataron los siguientes temas:

- Se implementó la pantalla de “About” en la Web Admin
- Se implementó la página de búsqueda de request log
- Se revisó la política de Heroku con respecto a los planes para estudiantes. Según lo que se pudo consultar, el 3 de octubre se podrá aplicar a dynos nuevos (Eco-Dynos) a los cuales se podría tener acceso con el crédito brindado a los planes estudiantiles (\$13/Mes).
- Dado que se había llenado el espacio disponible para el proyecto en la plataforma Notion, se migraron todas las minutas correspondientes al año 2001 a Google, disponible en el siguiente [link](#).

Próximos pasos:

- Finalizar implmentación de WebAdmin.
- Configurar Cloudfare.
- Comenzar a configurar DataDog.
- Incorporar dominio y certificado a la solución.
- Documentación de la capa de servicios en la nube.
- Continuar con el desarrollo del juego, y estimar tareas restantes.

2022-09-25 - Reunión de Trabajo (semanal)

En la reunión de la fecha se trataron los siguientes temas:

- Se implementó la funcionalidad correspondiente a la tabla de Admin-Users.
- Se configuraron los logos por ambiente.
- Se dockerizó la app y se configuró travis para realizar el deploy en Heorku.
- Se revisaron los assets pagos de la unity asset store y se definieron los siguientes por cumplir con los siguientes criterios
 - Cumplen con nuestro límite de presupuesto
 - Se adaptan a la temática del juego
 - Permiten una variedad de posibilidades
 - Siguen un estilo artístico en común ya que fueron realizados por el mismo artista con excepción de la UI que pertenece a otro artista.
 - Los assets elegidos son:
 - [2D Hand Painted - Dungeon Tileset by Daniel Thomas](#)
 - [2D Hand Painted - Mine Tileset by Daniel Thomas](#)
 - [2D Customizable Characters by Daniel Thomas](#)
 - [Classic Fantasy RPG - UI Kit by PONETI](#)

Próximos pasos:

- Finalizar implmentación de WebAdmin.
- Configurar Cloudfare.
- Comenzar a configurar DataDog.
- Incorporar dominio y certificado a la solución.
- Documentación de la capa de servicios en la nube.
- Continuar con el desarrollo del juego, y estimar tareas restantes.

2022-09-19 - Reunión de Trabajo (semanal)

En la reunión de la fecha se trataron los siguientes temas:

- Se incorporó Redux al sitio para el manejo de estados.
- Se cambió el router a BrowserRouter.
- Se corrigió un Warning de deprecación de ReactDOM render.
- Se configuró el router para trabajar con sesiones de usuarios, y la página 404.
- Se implementó el store, y se migraron los props utilizados por el template para guardar estado.
- Se implementó un archivo de configuración, con lectura de variables de entorno y valores por default.
- Se implementó un mensaje de bienvenida y se customizó el avatar de usuario en el DefaultLayout.
- Se customizó la página 404.
- Se customizó la página de Login, y se le agregó toda la funcionalidad necesaria.
- Se creó la página pública para resetear la contraseña, sin funcionalidad.
- Se implementó una webapi para comunicarse con el servidor, utilizando Axios.
- Se limpió el código comentado de los archivos modificados.

Próximos pasos:

- Continuar el desarrollo del sitio web de administración (configurar logos según ambiente, integrar con la API y completar la funcionalidad de las páginas).
- Configurar Cloudflare.
- Comenzar a configurar DataDog.
- Incorporar dominio y certificado a la solución.
- Documentación de la capa de servicios en la nube.
- Continuar con el desarrollo del juego, y estimar tareas restantes.

2022-09-14 - Reunión de Seguimiento

Temas Tratados:

Se comentó y mostró el avance en los distintos componentes de la solución:

Servers:

- Se comentó sobre el fin del free tier de Heroku, y las alternativas disponibles (Azure o pagar el tier “enthusiast” si no hay una oferta para estudiantes).

Web:

- Se comentó sobre los problemas sufridos con el deploy a Heroku, y las alternativas disponibles (deploy dockerizado o Vercel).
- Se mostró el avance del desarrollo.

Sugerencia: intercalar el desarrollo del juego con la web de administración.

Pasos a seguir:

- Continuar con la web y el desarrollo en React.
- Analizar impacto de finalización de free tier en Heroku.
- Próxima reunión → Primera semana de octubre.

2022-09-10 - Reunión de Trabajo (semanal)

En la reunión de la fecha se trataron los siguientes temas:

- Se configuró la navegación del sitio con las entradas necesarias.
- Se crearon las páginas en blanco y se configuró el ruteo en la aplicación.
- Se investigó cómo proteger los path e implementar las sesiones y estado de login.
- Se diseñó la pantalla modelo para la funcionalidad de admin-users, users, sessions, game-progress y highscores.

Próximos pasos:

- Continuar el desarrollo del sitio web de administración (configurar logo, integrar con la API y completar la funcionalidad de las páginas).
- Configurar Cloudflare.
- Comenzar a configurar DataDog.
- Incorporar dominio y certificado a la solución.
- Documentación de la capa de servicios en la nube.
- Continuar con el desarrollo del juego, y estimar tareas restantes.

2022-09-04 - Reunión de Trabajo (semanal)

En la reunión de la fecha se trataron los siguientes temas:

- Dada la novedad que Heroku eliminará el free tier, se evaluaron algunas alternativas:
 - Se esperará a que se presenten los tier estudiantiles, durante el mes de septiembre, a fin de entender si se adaptan a las necesidades del TP, y si tendremos acceso.
 - Alternativamente, se averiguó las implicancias de hostear los servidores, y posiblemente la web, en MS Azure.
- Se comenzó a editar el template del sitio de administración, agregando logo, modificando la navegación y creando las páginas principales.

Próximos pasos:

- Continuar el desarrollo del sitio web de administración.
- Configurar Cloudflare.
- Comenzar a configurar DataDog.
- Incorporar dominio y certificado a la solución.
- Documentación de la capa de servicios en la nube.
- Continuar con el desarrollo del juego, y estimar tareas restantes.

2022-08-21 - Reunión de Trabajo (semanal)

En la reunión de la fecha se trataron los siguientes temas:

- Se consultaron video tutoriales sobre la estructura y funcionamiento del template Core UI:
 - <https://www.youtube.com/watch?v=hPb7wy4LDk0>
 - https://www.youtube.com/watch?v=L_NoBA7DRCI
- Se trabajó en la comprensión de la estructura del template Core UI, y se comenzó a limpiar los elementos que no serán utilizados.
- Se investigó el uso de Vercel como alternativa para el hosting de la web, dados los problemas encontrados con Heroku.
- Se conversó sobre el dominio y certificados para la plataforma online:
 - Se utilizará, en principio, un dominio xyz.
 - El certificado a utilizar se gestionará en Let's Encrypt (<https://letsencrypt.org/>).

Próximos pasos:

- Continuar el desarrollo del sitio web de administración.
- Configurar Cloudflare.
- Comenzar a configurar DataDog.
- Incorporar dominio y certificado a la solución.
- Documentación de la capa de servicios en la nube.
- Continuar con el desarrollo del juego, y estimar tareas restantes.

2022-08-15 - Reunión de Trabajo (semanal)

En la reunión de la fecha se trataron los siguientes temas:

- Se integró el template de CoreUI al proyecto de WebAdmin.
- En deploy, el build en Heroku falla por falta de memoria RAM, una limitación de los free dynos. Se investigará un workaround o hosting alternativo.

Próximos pasos:

- Continuar el desarrollo del sitio web de administración.
- Comenzar a configurar DataDog.
- Documentación de la capa de servicios en la nube.
- Continuar con el desarrollo del juego, y estimar tareas restantes.

2022-08-12 - Reunión de Seguimiento

Temas Tratados:

Se comentó y mostró el avance en los distintos componentes de la solución:

Servers:

- Aplicacion de MailHog dentro del proyecto.
- Resolucion de conflictos con usernames para que no sean case sensitive.
- Criterios para la politica de passwords dentro de la app.
- Redireccionamiento a HTTPS con "Talisman".
- **SUGERENCIA:** Revisar CloudFare (<https://www.cloudflare.com/>) como intermediario.
- **SUGERENCIA/REQUISITO:** Añadir un dominio al proyecto (Por ejemplo: ".xyz" \$300 pesos por año aprox).
- Se agregaron los campos "Gold" y "Time" para persistir el avance del jugador dentro del juego al salir del mismo.

Juego:

- Logica de Login → Login y LogOut.
- Mensajes de feedback Devolucion dentro de la UI.
- Utilizacion de "GamePrefs" dentro de Unity.
- Esquemas de respuestas de server en archivo aparte.
- Sistema de renovacion de tokens.
- Mencion del problema con la deserializacion de JSON anidados → Cambio o actualizacion de libreria en Unity.
- Opción de recovery muestra (Ejemplo: "****11@gmail.com").

Pasos a seguir:

- Empezar con la web y el desarrollo en React
- Proxima reunion → Primera semana de septiembre

2022-07-31 - Reunión de Trabajo (semanal)

En la reunión de la fecha se trataron los siguientes temas:

- Fueron movidos los esquemas de los objetos devueltos por los requests a un archivo nuevo para pulir la implementación.
- Se trabajó en mejorar la UI en lo que respecta a las operaciones que involucran a la API de CloudSync, como ser pantallas de espera, manejo de errores, etc.

Próximos pasos:

- Completar el sitio web de administración.
- Comenzar a configurar DataDog.
- Documentación de la capa de servicios en la nube.
- Continuar con el desarrollo del juego, y estimar tareas restantes.

2022-07-23 - Reunión de Trabajo (semanal)

En la reunión de la fecha se trataron los siguientes temas:

- Juego:
 - Se trabajó en la integración del cliente con la API.
 - Se agregó el email (con una máscara) en el mensaje de success de password recovery.
 - Se implementó el login de usuario.
 - Se implementó el logout de usuario.
 - Se resolvió la lógica de guardado del token de sesión en el juego, y su correcta inicialización, mediante el uso de GamePrefs. (resta realizar un logout en caso de que se encuentre vencido).
 - Se implementó una consulta GET para obtener los HighScores, como primer hit a un endpoint con seguridad (solo se muestra el resultado por consola).
 - Se implementaron algunas mejoras menores de UI.
- AuthServer:
 - Se agregó la devolución del mail al que fue enviado el correo de password recovery.
 - Se implementó el uso de MailHog para el ambiente de development.
 - Se implementó el uso de Flask-Talisman para redireccionar los requests HTTP a HTTPS en los ambientes de QA y PR.
- AppServer:
 - Se implementó el uso de Flask-Talisman para redireccionar los requests HTTP a HTTPS en los ambientes de QA y PR.

Próximos pasos:

- Completar el sitio web de administración.
- Comenzar a configurar DataDog.
- Documentación de la capa de servicios en la nube.
- Continuar con el desarrollo del juego, y estimar tareas restantes.
- Mover los esquemas de los objetos devueltos por los requests a un archivo nuevo para pulir la implementación.

2022-07-15 Reunión de Seguimiento

Temas Tratados

Se comentó y mostró el avance en los distintos componentes de la solución:

- Integración de API con el juego → POST para registro y check de username para verificar si el username es válido.
- Web → repositorio, Coveralls y config de Travis (pipeline de trabajo en general). Muestra de Template de Administración para parametrizarlo.
- **SUEGRENCIA:** Utilizar VERCEL para la etapa final reemplazando el servidor estático.
- **SUGERENCIA:** Utilizar “MailHOG” para el envío de mails fake:
<https://mailtrap.io/blog/mailhog-explained/#:~:text=MailHog> is an email-testing,emails in a web interface
- Se modificó el horario de las reuniones de seguimiento a fin de realizarlas por las mañanas.
- Próximos pasos:
 - Completar el sitio web de administración.
 - Comenzar a configurar DataDog.
 - Documentación de la capa de servicios en la nube.
 - Continuar con el desarrollo del juego, y estimar tareas restantes.

2022-07-10 - Reunión de Trabajo (semanal)

En la reunión de la fecha se trataron los siguientes temas:

- Juego:
 - Se trabajó en la integración del cliente con la API.
 - Se añadió el avatar por default en el registro de usuario.
 - Se realizó el POST para el recupero de contraseña.
- Sitio web de administración:
 - Se descargó, configuró y testeó el build del sitio de ejemplo de CoreUI.

Próximos pasos:

- Completar el sitio web de administración.
- Comenzar a configurar DataDog.
- Documentación de la capa de servicios en la nube.
- Continuar con el desarrollo del juego, y estimar tareas restantes.

2022-07-05 - Reunión de Trabajo (semanal)

- Juego:
 - Se trabajó en la integración del cliente con la API.
 - Se completó en el juego el POST para el registro de usuarios, y GET para chequear la existencia del username.
- Sitio web de administración:
 - Se creó un nuevo proyecto en React.
 - Se configuró el repositorio con los branches necesarios (DEV/QA/PROD).
 - Se configuró la app de Heroku para recibir el sitio (stack Heroku-22).
 - Se configuró Travis para el deploy y submit de tests a coveralls.
 - Se realizó el primer submit para testear todo esto.
 - Se actualizó el readme del proyecto.

Próximos pasos:

- Completar el sitio web de administración.
- Comenzar a configurar DataDog.
- Documentación de la capa de servicios en la nube.
- Continuar con el desarrollo del juego, y estimar tareas restantes.

2022-06-23 Reunión de Seguimiento (mensual)

Se comentó y mostró el avance en los distintos componentes de la solución:

- AuthServer: Uso de JWT y cobertura de código al 91%.
- AppServer: cobertura de código al 91%.
- Web: elección de template para el sitio.
- CloudSync:
 - Mejoras en Dockerfile y files de CI.
 - Creación de cuenta DataDog.
- Juego: migración a Unity 2021 y formularios de login/registro.

ALTERNATIVA: Considerar utilizar un servicio como VERCEL para hostear la web de administración, en vez de Heroku. Averiguar la utilización de heroku-20 en vez de un deploy containerizado.

SUGERENCIA: Ver de utilizar una imagen de linux para docker de base más liviana que Ubuntu (ver por ejemplo Alpine).

Se esbozaron los próximos pasos:

- Desarrollo del sitio de administración.
- Configuración de DataDog para todos los componentes de la solución.
- Documentación de los componentes cloud:
 - Se acordó documentar los componentes en las wikis de GitHub de cada repositorio.
 - Se realizará asimismo un “manual de proyecto” en forma de informe, que documentará los aspectos administrativos, organizativos, lecciones aprendidas, etc.
- Re-estimación de tiempos y esfuerzo para finalización del proyecto:
 - Se documentarán en el “manual de proyecto” los desvíos encontrados respecto a la planificación inicial.
- Finalización del desarrollo del juego.

2022-06-21 - Reunión de Trabajo (semanal)

En la reunión de la fecha se trataron los siguientes temas:

- Se elevó la cobertura de código de los servidores a 91% en ambos casos.
- Se creó la cuenta en DataDog y se invitó al tutor.
- Se mejoraron los archivos de configuración de deploy y CI. Se actualizaron las imágenes y paquetes usados, para que sean oficiales y últimas versiones.
- En el juego:
 - Se mergeó el branch de migración del juego al branch de develop.
 - Se implementó un placeholder para el enemigo Ogro.
 - Se construyó la pantalla de registro, y se programó un 'GET' a modo de prueba.

Próximos pasos:

- Desarrollo del sitio web de administración.
- Comenzar a configurar DataDog.
- Documentación de la capa de servicios en la nube.
- Continuar con el desarrollo del juego, y estimar tareas restantes.

2022-06-11 - Reunión de Trabajo (semanal)

En la reunión de la fecha se trataron los siguientes temas:

- Se realizó la migración de Unity 2020 a Unity 2021 en un branch aparte.
- Se realizó correctamente el build de la aplicación como binario universal (Intel+Apple Silicon) para macOS.
- Se eligió un template para el sitio de administración de la plataforma CloudSync:
<https://github.com/coreui/coreui-free-react-admin-template>
- Se implementó JWT para los token de sesión y las key de recovery

Metas inmediatas:

- Incrementar cobertura de código en ambos servidores
- Integrar la plataforma de monitoreo Datadog en ambos servidores
- Comenzar con el desarrollo de la web de administración
- Continuar con el desarrollo del juego en Unity

Durante la próxima reunión de seguimiento, seguiremos viendo los pasos a seguir.

2022-06-07 Reunión de Seguimiento (mensual)

Temas Tratados

En la reunión de seguimiento del 7 de Junio de 2022, se trataron los siguientes temas y aspectos:

- Se dió acceso al tutor a los distintos recursos de los servidores.
- Se mostraron los repositorios, el flujo de los deploy de los servidores (Test Automatizados y Cobertura de código) y el hosting en Heroku.
- **SUGERENCIA: Revisar el pipeline de GitHub como alternativa de Travis.**
- Se mostró el hosting de la base de datos MONGODB y se invitó al tutor a la organización.
- **A REALIZAR:** Documentar las limitaciones del proyecto al usar los servicios gratuitos vs utilizar los *tiers* pagos.
- Dejar de manera provisoria el log de la base de datos, pero revisar cómo se hace en un entorno real para tenerlo en cuenta.
- Se mostró el formato del "Recovery mail" y las colecciones de POSTMAN para probar la API. Se invitó al tutor al equipo de Postman.
- **MODIFICAR: Utilizar standard JWT de JSON para el TOKEN de la sesión.**
- **A REALIZAR: Hacer documentación técnica en el Repo con las Wiki de GitHub,**
ALTERNATIVA: Hacer un repo que reúna todas las cuestiones técnicas.
- **PRÓXIMA REUNIÓN: Martes 21 de Junio**

2022-06-04 - Reunión de Trabajo (semanal)

En la reunión de la fecha se trataron los siguientes temas:

- Se re-programó la reunión con el tutor, para el 7/6.
- Se configuraron los accesos y usuarios a los distintos componentes de la solución CloudSync.
- Se repasó la funcionalidad implementada de CloudSync. Próximos pasos:
 - Mejorar cobertura de código, $\geq 90\%$ para ambos servers.
 - Documentación.
 - Diseño e implementación de la Web de Administración.
- Se acordó hacer una nueva reunión presencial la semana próxima, a fin de comenzar a integrar la API al cliente, realizar la migración de Unity a versión 2021 LTS y terminar de definir el roadmap.
- Se actualizaron los datos del proyecto en Notion.

Durante la próxima reunión, seguiremos viendo los pasos a seguir.

2022-06-01 - Reunión de Trabajo (semanal)

En la reunión de la fecha se trataron los siguientes temas:

- Se avanzó en el diseño e implementación de la API REST.
- Se conversó sobre los pasos a seguir:
 - Finalización y documentación de la API.
 - Próximos pasos de la API:
 - Tests automáticos
 - Estrategia de deploy
 - Web Admin
 - Documentación
- Se preparó la reunión de seguimiento a realizarse el jueves 2/6 o el viernes 3/6.

Durante la próxima reunión, seguiremos viendo los pasos a seguir. En 2 semanas se definirán las tareas próximas.

2022-05-25 - Reunión de Trabajo (semanal)

Temas Tratados

En la reunión de la fecha se trataron los siguientes temas:

- Se avanzó en el diseño e implementación de la API REST.
- Se refactorizó el código de los NPC (scripts de movimiento).
- Se prototipó el enemigo de tipo goblin.
- Se conversó sobre la migración del juego a Unity 2021 LTS (con soporte para procesadores Apple M1).
- Se conversó sobre los pasos a seguir:
 - Finalización y documentación de la API.
 - Integración de la API y la aplicación cliente.

Durante la próxima reunión, seguiremos viendo los pasos a seguir.

2022-05-19 - Reunión de Seguimiento (mensual)

Minuta de Reunion

En la reunión de la fecha se trataron los siguientes temas:

- Documentar e investigar el porteo a plataforma Mobile.
- Documentar el análisis e investigación llevada a cabo en la elección e implementación de los algoritmos de PCG y la estrategia de DDA.
- Se presentaron los avances del documento de "Game Design" junto con los avances de la aplicación del juego en sí.
- Realizar una nueva reunión de seguimiento con fecha tentativa el 2 de Junio a las 18hs.

2022-05-10 - Reunión de Trabajo (semanal)

Temas Tratados

En la reunión de la fecha se trataron los siguientes temas:

- Se continuó con el trabajo en el diseño y documentación de los aspectos funcionales del juego y la aplicación (historia, reglamento, personajes, sistema de puntaje, UI, etc.).
- Se trabajó en las escenas del juego, a fin de representar las etapas diseñadas:
 - Se crearon las 10 escenas para los niveles.
 - Se crearon las pantallas de cinemática (escenas intermedias).
 - Se implementó el menú con una pantalla de inicio.

Durante la próxima reunión, seguiremos viendo los pasos a seguir.

2022-05-06 - Reunión de Seguimiento (mensual)

Temas tratados en la reunión:

- Se presentó el *work in progress* del diseño funcional del juego.
- Se coordinará una nueva *Reunión de Seguimiento* para el 13 de Mayo, en la que se revisará la versión final del documento de diseño.

2022-05-03 - Reunión de Trabajo (semanal)

Temas Tratados

En la reunión de la fecha se trataron los siguientes temas:

- Se continuó con el trabajo en el diseño y documentación de los aspectos funcionales del juego y la aplicación (historia, reglamento, personajes, sistema de puntaje, UI, etc.).

Durante la próxima reunión, seguiremos viendo los pasos a seguir.

2022-04-26 - Reunión de Trabajo (semanal)

Temas Tratados

En la reunión de la fecha se trataron los siguientes temas:

- Se trabajó en el diseño y documentación de los aspectos funcionales del juego y la aplicación (historia, reglamento, personajes, sistema de puntaje, UI, etc.).
- Se decidió mantener las reuniones de trabajo los días martes por la mañana, en horario a definir.

Durante la próxima reunión, seguiremos viendo los pasos a seguir.

2022-04-12 - Reunión de Seguimiento (mensual)

Temas tratados en la reunión:

- Revisar la base de datos de usuarios para **usar todo FIREBASE** en lugar de FIREBASE+MongoDB. ¿Convivencia FIREBASE con Google?
- Revisar ATLAS para el hosting de la base de datos.
- Armar una *collection* para testear los endpoint de la API y documentarla (Swagger).
- Usar provider para QA y para producción (manejo de emails).
- Deployar server DEV, QA y producción.
- Coordinar una nueva *Reunión de Seguimiento* para el 3 de Mayo.

2022-04-10 - Reunión de Trabajo (semanal)

Temas Tratados

En la reunión de la fecha se trataron los siguientes temas:

- Se actualizó el cronograma macro y el tablero del proyecto. Se repasaron el estado actual del desarrollo y la estrategia a seguir a partir de este momento.
- Se preparó la reunión con el tutor, fijada para el día 12/4.

Durante la próxima reunión, seguiremos viendo los pasos a seguir.

2022-03-29 - Reunión de Trabajo (semanal)

Temas Tratados

En la reunión de la fecha se trataron los siguientes temas:

- Se acordó fijar la fecha de la próxima reunión de seguimiento el día 12/4.
- Se trabajó en re-estimar las tareas restantes del proyecto, a fin de actualizar la documentación administrativa.

Durante la próxima reunión, seguiremos viendo los pasos a seguir.

2022-03-22 - Reunión de Trabajo (semanal)

Temas Tratados

En la reunión de la fecha se trataron los siguientes temas:

- Se determinaron los pasos a seguir:
 - Continuar desarrollo, juego y capa de servicios.
 - Hacer reunión presencial para determinar nombre, temática y reglas.
 - Determinar diseño de assets. Ver de contratar diseño.
- Comunicar pasos a seguir y agendar reunión con el tutor.

Durante la próxima reunión, seguiremos viendo los pasos a seguir.