**¿Porqué querrás tener AQJ?**

Esto lo explico yo

…

**Metodología**

La metodología que decidimos usar en nuestro proyecto es la metodologia SCRUM. Nuestro Scrum Master es Edgar y los demás miembros del proyecto formamos parte del equipo de proyecto.

Nos organizamos en Sprints semanales. Hacemos la reunión de Sprint planning cada lunes, justo después de hacer la demo y retrospección del sprint anterior. Tenemos un documento en el que tenemos anotado la planificación, y los resultados que extraemos en la retrospección. Y las valoraciones de los cumplido y lo no cumplido sobre la planificación de ese sprint una vez acabado. Nos ayudamos de ls herramienta Trello para la planificación y para asignar las tareas planificadas.

**Planificación**

Como en todo proyecto tiene que haber una buena planificación para que éste no sea un caos. Lo primero que hicimos fue sentar las bases de nuestro proyecto.

Después, determinamos formalmente con bastante aproximación las necesidades de recursos y fondos que iba a requerir el Proyecto. Enumeramos las características que va a tener nuestra aplicación y distinguimos entre las que son esenciales (como “Gestionar Listas de juegos de cada usuario”, la “Búsqueda Avanzada”, “Subir los resultados” entre otros) de las que no tanto (como “Comentar las partidas”, incluir la “Localización”).

A partir de este análisi ordenamos las tareas según la importancia asignada y las distribuimos en los Sprints hasta la entrega final.

**Herramientas Usadas**

En esta diapositiva empezaremos explicando que estamos usando la herramienta Trello para tener todas las tareas organizadas sprint a sprint esto nos proporciona una gran nivel de organizacion y saber lo que estamos haciendo en todo momento.

A continuación explicaremos que usamos bitbucket para tener el control de versiones y poder trabajar en paralelo las diferentes funcionalidades de la aplicación.

En cuanto a base de datos estamos usando phpmyadmin en el servidor para poder realizar las consultas o subir informacion a la bd. Hemos usado esta basicamente porque es la que habiamos trabajado anteriormente la mayoria de miembros del grupo.

En cuanto para el desarrolllo de la aplicacion para hacer el core de la aplicación estamos usando eclipse java Neon 3.

En cuanto a la realizacion del backend y la integracion en Android estamos empleando Android Studio.

**Feedback para requisitos**

Para la búsqueda de requisitos tanto funcionales como no funcionales, hemos utilizado 3 grandes fuentes.

Grupo de trabajo

Reunión con interesados

Encuesta

Inicialmente, mediante una reunión entre todos los componentes del grupo, sacamos un listado con distintos requisitos básicos para que el encargado de la documentación de requisitos esa semana los pudiera redactar y clasificar.

Por otro lado, un integrante del grupo, que está introducido en el mundillo de los juegos de mesa, preparó una pequeña reunión con compañeros que juegan habitualmente y frecuentan tiendas y clubs dedicados a ello para escuchar sus ideas y necesidades para poder introducir más ideas y requisitos.

Finalmente, decidimos realizar una encuesta con la finalidad de captar más requisitos y por otro lado ver que podia opinar el público sobre nuestra idea.

El valor principal que hemos obtenido de ella ha sido el interés que el público tiene en la aplicación, ya sea público experto o público no habituado a los juegos de mesa. Esto nos ayuda a seguir adelante con la aplicación.

Hemos conseguido sacar información de los dos públicos usando unas preguntas clave que te llevan a otras según las respuestas que elijas, de esta manera hemos podido preguntar cosas más avanzadas a gente que conoce el mundillo.

Una de las preguntas realizadas, consistió en conocer qué tipos de juegos conoce la gente, como podíamos esperar, la mayoría ha seleccionado la opción de juegos clàsicos, pero sorprende ver como casi un 40% de los encuestados conocen juegos modernos.

Otra de las preguntas realizadas, consistió en saber si a la gente le gustaría que la aplicación le ofreciera la posibilidad de jugar a juegos con materiales que tenga en casa. Que más del 80% de los encuestados estén a favor de los juegos alternativos con material casero justifica la necesidad de implementar esta sección en la aplicación final y nos obliga a introducirla.

Otra idea que se nos ocurrió, consistia en la posiblidad de, en un futuro, aplicar el mismo concepto de aplicación a otros campos como por ejemplo videojuegos. Preguntamos sobre eso en la encuesta y al obtener ¾ de las respuestas afirmativas, lo tenemos en cuenta para un futuro.

Otra de las conclusiones sacadas segun las respuestas, és que los usuarios quiere poder publicar en la aplicación el resultado de sus partidas, pero no quiere compartir esas publicaciones en las redes sociales. Esto nos indica que los usuarios quieren poder comunicarse pero solo dentro del entorno de la aplicación. De esta manera hemos suprimido la idea de compartir las partidas en redes sociales externas y por otro lado estamos pensando en la posiblidad de crear un chat entre usuarios, pero aun no está decidido.

para finalizar la encuesta, permitimos un espacio abierto para que la gente pudiera sugerir funcionalidades que quisiera que la aplicación tuviera.

Muchas de las sugerencias ya estaban barajadas pero otras como añadir el campo de expansiones de cada juego, lista de amigos o consejos para cada juego nos han servido para completar la aplicación con ideas que no habíamos tenido.

INTERES EN LA APLICACIÓN

JUEGOS ALTERNATIVOS OBLIGATORIOS

AÑADIR NUEVAS TEMATICAS EN UN FUTURO

PUBLICAR PARTIDAS CONFIRMADO

COMPARTIR PARTIDAS REDES SOCIALES ELIMINADO

CHAT ENTRE USUARIOS ??

SUGERENCIAS

…

**Progreso/Avances**

Avances Java:

Tenemos declaradas las clases principales y hemos implementado diferentes funcionalidades que utilizan una conexión a base de datos: un login, un registro, cargar los juegos de la base de datos, consultar datos de usuarios y añadir juegos a una lista de favoritos. También podemos añadir las partidas de los usuarios a la base de datos.

Avances PHP:

Hemos creado una web de administración con la cual podremos gestionar la base de datos de manera más cómoda y permitir usarla a administradores sin necesidad de tener conocimientos de informática. Con esta web podemos añadir, eliminar o modificar los juegos que están en la base de datos siempre y cuando estén logueados.

Avances BD:

Tenemos el diseño de la base de datos terminado e implementado en MYSQL. Utilizamos PHPMYADMIN para trabajar con la base de datos más fácilmente. De momento trabajamos con algunos juegos que hemos añadido de prueba.

Avances Android:

Estamos comenzando a realizar los layout de algunas de las pantallas que tenemos en el mockup. Por el momento tenemos las pantallas de registro, login, home , subir partidas y lista de juegos.

**Dificultades + valoración del proyecto**

Por último, el equipo valoramos que estamos en una buena situación respecto a lo programado inicialmente pese a las dificultades encontradas. Por un lado sobre el desarrollo en JAVA actualmente estamos al día respecto a la planificación total del proyecto. Sin embargo, consideramos que tenemos que llevar más recursos en el desarrollo Android y empezar a tener más avances en este ámbito, ya que el equipo no es especialista en la programación en Android y eso provoca que el equipo vayamos más lentos en este desarrollo.

Respecto al servidor, después de varios servidores que hemos probado pero no han resultado ser funcionales, hemos conseguido tener uno con todas las características que necesitamos para nuestro proyecto, de manera que entendemos que esa parte la tenemos cerrada. Para acabar, sobre la base de datos, como hemos visto tenemos ya el diagrama de entidad relación y de hecho, también tenemos unos pocos inserts para que los equipos de desarrollo puedan hacer pruebas tomando datos de nuestra base de datos, pero queremos empezar a llenar de juegos la base de datos y tenemos un archivo Excel con una gran cantidad juegos de mesa y toda la información necesaria, pero consideramos que tenemos que avanzar más rápido añadiendo esos juegos para poder cerrar este tema pronto y centrarnos en los otros temas de desarrollo.