**AQJ**

Como ya comentamos en anteriores presentaciones, AQJ es una aplicación funcional para móviles Android, la cual nos muestra una amplia lista de juegos de mesa y alternativos

**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.

En el sprint actual nos centramos principalmente en seguir con la documentación, añadir las funcionalidades de comentar partida y buscar amigos en Java y pasar a Android las pantallas diseñadas en mockup. Hemos puesto mucho peso en Android, ya que creemos que es la parte que necesitará más recursos, henos asignado a Mario y Alex en conexion de codigo con layouts y a Juan y Edgar en la creación de pantallas. Toni y Sergi seguiran con java y Hatim en la documentación.

**User Testing:**

Tal y como indicaba nuestra planificación, hemos creado un guión para poder realizar user testing con personas de distintas características. Todavía no hemos realizado ninguno pero hoy mismo tenemos una reunión con un club de rol para llevarlo a cabo, por lo tanto explicaré cómo lo hemos preparado y cómo lo vamos a hacer.

La finalidad de este proceso es ver cómo se desenvuelve el usuario con lo que será nuestra aplicación y poder ver errores de diseño que hayamos cometido.

Daremos al usuario, una serie de objetivos que deberá realizar sobre el mockup, como por ejemplo: Queremos saber los materiales que se necesita para jugar un juego alternativo para 2 o más jugadores con una duración de 5 min.

En este caso el usuario debería acceder a la lupa para buscar juegos, cambiar la categoría de juego a alternativos, añadir 5 minutos, apretar a buscar, elegir un juego y encontrar los materiales que necesita.

Si el usuario no consigue llegar al destino, o se pierde por el camino, deberemos replantear la estructura del diseño de la aplicación.

En este test, un componente del grupo guiará al usuario para realizar todas las funcionalidades básicas de nuestra aplicación, mientras que otro tomará notas de todo lo que suceda para poder analizarlo más adelante.

**Avances**

Avances Java:

Hemos incorporado nuevas funcionalidades en Java respecto al sprint anterior. Tenemos hechas las funcionalidades de subir partidas, una lista de amigos, etiquetar a jugadores en las partidas y validar las partidas, es decir, cuando se suba una partida se ha de validar que el resultado de ésta es correcto.

Avances PHP:

En la web de administración se ha incorporado un pequeño script para poder añadir datos a la Base de datos a través de un archivo en formato Excel, para facilitar la faena de subida de datos.

Avances Android:

Respecto a Android, hemos incorporado el código Java que hará como núcleo de la aplicación Android, y hemos corregido los errores necesarios para que el código compile y ejecute.

Avances Test:

El código Java ha sido testeado a través de pruebas de caja negra que hemos elaborado con Junit. Todo el código realizado hasta el momento esta testeado y documentado.

**Dificultades y toma de decisiones**

Aquí hay que explicar básicamente que hemos tenido ciertas dificultades al integrar el núcleo de java a android studio. Fallaba lo que sería la librería que hemos utilizado para tratar todo lo referente a la base de datos, posteriormente por suerte lo pudimos solucionar y ya está integrado la parte estable de java a android.

Como toma de decisiones sería como hemos repartido nuestro equipo para centrarnos 100% en android por tal de poder llegar a la entrega final, ya que hemos trabajado poco con android studio.