**Qué es AQJ (vía Mockup)**

Link del Mockup: <https://marvelapp.com/c6g82ej/screen/39911555>

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 como nos muestra su pantalla inicial, el ”HOME”.

En el “HOME” tenemos tres carruseles de juegos recomendados: por “Nuevos” en la app, “los más Jugados” y, los que son tuyos que se encuentra en “Mi Salón de Juegos”.

Para nuestra funcionalidad principal hemos añadido el botón de la “LUPA”

* **Click en la “LUPA”**

Es donde hacemos nuestra “Búsqueda Avanzada” para poder encontrar el juego que

más se ajusta a nuestras necesidades del momento.

(explicar filtros)

* **Click en “BUSCAR”**

Le damos a buscar y nos mostrará los juegos encontrados según los criterios de búsqueda.

- **Click en “HOME”**

- **Click en “JUEGOS”**

Si vamos a “JUEGOS” nos encontraremos con una lista completa de los juegos con sus características más relevantes. Si queremos más detalles de alguno:

* **Click en cualquier “Juego”**

podemos entrar en su vista más amplia para ver todas sus características.

**- Click en “HISTORIAL”**

Si vamos a “HISTORIAL” nos encontramos con las últimas partidas jugadas por el usuario con los detalles más relevantes: si ha ganado o ha perdido, nombre del juego, la fecha y el número de participantes.

* **Click en la “primera partida” del historial.**

Si le damos a una partida se nos desplegará una lista con los links de los

usuarios que participaron en la partida.

* **(Opcional) Otro click sobre la misma partida** para desplegar la lista.

- **(IMPORTANTE)** Volvemos a HOME **Click en “HOME”**

Por último, en caso de que nos guste la app, nos registramos ( :DDD ).

- **Click al botón “MENU”** (situado en la parte superior izquierda)

* **Click en “REGISTRARSE”**

Completamos todos los campos y enviamos.

* **Click en “ENVIAR”**

Y, una vez registrados ya podremos iniciar sesión.

- **Click a “MENU”**

* **Click a “INICIAR SESION”**

Rellenamos los campos y ya podremos ver todas las opciones de usuario disponibles en el “MENU”

- **Click a “MENU”**

Perfil, Mis amigos, Mi Salón, etc.

**Requisitos (vía encuesta)**

Para seguir captando requisitos, utilizamos una encuesta la cual han respondido poco menos de 100 personas de distintas edades y sexo.

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

**Planificación del Sprint actual**

Como podemos ver, aquí está la planificación del sprint actual.

* Hacer el Power Point de la presentación del proyecto. Cada miembro del grupo se encarga de un punto de la presentación.
* En la parte de documentación, tenemos que documentar la metodología de desarrollo (Scrum), los desarrollos que estamos llevando a cabo, pasar los requisitos a un documento formal y finalmente el documento de accesos.
* Obtener servidor funcional.
* Empezar a implementar en Java: registro/login, búsqueda avanzada y la lista personalizada.
* También hemos empezado a implementar con Android: La pantalla de inicio, de registro, del login y de ‘mi salón de juegos’.
* Seguimos implementando en PHP la parte de administración. En la que podremos añadir los diferentes juegos, rellenando los diferentes campos.
* Se hará un breve tutorial y tambíen preparar el Git y Bitbucket para poder subir el código que vayamos implementando en Java y Android.
* Otro punto de la planificación de este sprint es hacer los inserts a la BD.
* Y finalmente, hacer un formulario para subir las partidas.

.

**Resultados actuales**

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.

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 y login.

**Dificultades y toma de decisiones**

Aquí hay que explicar básicamente que teníamos un servidor con nuestra base de datos subida pero al cabo de un tiempo tenia como una especie de prueba gratuita que expiraba y no podíamos acceder a él.La decisión que hemos tomado és pedir un servidor al profesor para así asegurarnos que no fallara.

También hemos tenido la dificultad de que casi no hemos tocado Android Studio los del grupo por tanto lo hemos solucionado poniendo dos integrantes a empezar a trabajar con él.

A parte comentar también el problema que tuvimos en la base de datos que pensariamos que tendriamos una con datos ya insertados de base, pero no pudo ser por tanto tenemos que hacerlo nosotros y para ser mas a menos hemos creado una pagina web que permite insertar los datos mas facilmente.

.

**Estado actual vs linea temporal**

Como podemos ver desempeñamos las diferentes funciones y tareas asignadas en su plazo de tiempo , las diferentes tareas se realizan de acuerdo al plan establecido y actualmente podemos ver que en este sprint tenemos tareas asignadas que se estan realizando y algunas por comenzar.

.