

Planificación del proyecto final de fundamentos de programación

Grupo:

Andrés Pallango.

Steven Vargas.

Henry Tiamba.

David Muñoz.

Marcos Suárez.

Docente:

Ingeniera Jenny Ruíz.

NRC: 4013.

Jueves 27 de junio del 2019.

# Organización del proyecto

## Organización Macro

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***Planificación del proyecto*** | | | | | |
| **¿Qué?** | **¿Quién/Quienes?** | **¿Cómo?** | **Fecha de inicio** | **Fecha de entrega** | **Estado** | |
| ***Definición de la idea que se va a desarrollar*** | Todos los integrantes del grupo. | Reunión de los miembros del grupo y una lluvia de ideas | *27/06/2019* | *27/06/2019* | ***Cumplido*** | |
| ***Presentación de la idea en clases.*** | Todos los integrantes del grupo. | Presentación de la idea en clases y puede que una exposición. | *27/06/2019* | *01/07/2019* | ***Cumplido*** | |
| ***Entrevista a un conocedor del tema*** | Henry Tiamba y Andrés Pallango. | Elaboración de una encuesta con preguntas clave que pueden ayudar al desarrollo del proyecto. | *27/06/2019* | *02/07/2019* | ***Pendiente*** | |
| ***Presentación del primer prototipo en clases*** | Todos los integrantes del grupo. | Presentación del avance del proyecto en clases y puede que una exposición. | *05/07/2019* | *05/07/2019* | ***Pendiente*** | |
| ***Presentación del segundo prototipo en clases*** | Todos los integrantes del grupo. | Presentación del avance del proyecto en clases y puede que una exposición. | *12/07/2019* | *12/07/2019* | ***Pendiente*** | |
| ***Entrega final del proyecto funcional*** | Todos los integrantes del grupo. | Presentación del avance del proyecto en clases y puede que una exposición. | *13/07/2019* | *15/07/2019* | ***Pendiente*** | |

Se trabajará con una micro metodología XP, en la cual se manejarán iteraciones de una semana, en la cual se encontrarán 2 iteraciones de 3 a 4 días. En las que se presentaran los módulos respectivos en los que trabajará cada integrante. Las iteraciones se realizarán los días jueves 4 y 11 de julio del 2019. Para unificar el código y corregir los errores que se puedan encontrar en ese momento.

## Roles

* ***Big boss/ Programador:*** Marcos Suárez.
* ***Coach/ Programador:*** David Muñoz.
* ***Tracker/ Programador:*** Steven Vargas.
* ***Tester/ Programador:*** Henry Tiamba.
* ***Tester/ Programador:*** Andrés Pallango.

## Organización Micro

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***Cronograma de entregables del proyecto*** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Actividades** | **Junio** | | | | **Julio** | | | | | | | | | | | | | |  |
| ***Días*** | **27** | **28** | **29** | **30** | **01** | **02** | **03** | **04** | **05** | **06** | **07** | **08** | **09** | **10** | **11** | **12** | **13** | **14** | ***Encargado*** |
| ***Menú funcional con interfaz gráfica.*** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | ***Steven Vargas/ Andrés Pallango.*** |
| ***Sistema de aparición y caída de las manzanas.*** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | ***Marcos Suárez/ Henry Tiamba.*** |
| ***Sistema de movimiento del personaje y detección de recolección de manzanas.*** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | ***David Muñoz.*** |
| ***Implementación de un timer para el juego.*** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | ***Marcos Suárez/ Henry Tiamba.*** |
| ***Mejoras y arreglo de bugs en el sistema de movimiento.*** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | ***David Muñoz.*** |
| ***Menú en consola para la primera versión.*** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | ***Steven Vargas/ Andrés Pallango.*** |
| ***Implementación de un sistema para controlar la velocidad de caída de las manzanas.*** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | ***Marcos Suárez/ Henry Tiamba*** |
| ***Revisión de bugs*** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | ***El equipo.*** |
| ***Implementación de aumento de dificultad en la partida.*** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | ***Marcos Suárez/ Henry Tiamba*** |
| ***Implementación de puntuación al recoger manzanas.*** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| ***Implementación de ficheros para organizar las puntuaciones más altas.*** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Los días marcados con ROJO son los días en los que se deben entregar los resultados de cada una de las tareas y sus iteraciones para la unión de todo en el código fuente y su revisión para la presentación de los prototipos. El día marcado en VERDE es el día final de la entrega de todas las actividades designadas, la unión al código fuente y su revisión antes de la entrega final. Se marcaran con el color VERDE a las actividades que estén pendientes, y con el color NARANJA a las actividades que estén pendientes.