**Informe Pre-Entrega**



**Del Fondo Corporeishon**

**Integrantes:**

Angel Nazareno Soisa

Maximiliano Boccuti

Lander Juan Maury Zamboran

Lucas Joaquin Casanovas Olea

Docente: Oscar Segovia

División: 5°14

**Preguntas a responder:**

**Cómo les fue en este primer cuatrimestre: ¿Qué aprendieron? ¿Qué les resultó más fácil o difícil?**

**Desafíos encontrados: ¿Qué obstáculos surgieron al empezar a trabajar en las tareas? ¿Cómo los resolvieron o qué ayuda necesitan?**

En este primer cuatrimestre no nos fue como esperábamos, ya que por mucho tiempo, nos manejamos mal en los siguientes tres aspectos:

* **Organización**:
  + Mi desconocimiento en el rol de product owner: al no saber con qué método organizar el trello, por mucho tiempo este no era eficiente ni intuitivo.

La solución fue haber probado varios métodos y haber encontrado en internet uno que nos sirviese.

* + La falta de un sistema de repositorios.

Se solucionó creando un repositorio para cada tipo de elementos que requiere el proyecto.

* **Planificación**:
  + El no tener una idea elegida complica la posibilidad de definir los elementos que requiramos para crear el juego.

Solución: Definir aunque sea lo básico y empezar a trabajar en eso permitiéndonos avanzar y después pensar sobre una base hecha.

* + Nuestra inexperiencia trabajando en equipo en un proyecto a largo plazo y en nuestros roles particulares, como programador, diseñador, dibujante y scrum master nos complicaba la planificación a largo y corto plazo al no conocer los tiempos de las tareas y nuestras capacidades.

Esto se soluciona con la práctica en el tiempo y manteniendo buenas prácticas.

* **Comunicación**:
  + No poder ponernos de acuerdo por diferencias en opiniones e intereses personales.

Solución: Asegurar un buen ambiente, seguir un criterio general e involucrar en la toma de decisiones a todos para que nadie pierda el interés.

* + No saber expresar correctamente la visión que cada uno tenga, por falta de conocimientos técnicos y no dimensionar las cosas.

La utilización de herramientas a modo de bocetos y el conocimiento en el tema ayudan.

Como líder, me encargué de ir entendiendo nuestros errores y se los fui transmitiendo al equipo, con propuestas para mejorar nuestra metodología. Después de muchos altibajos, logramos hacer funcionar los tres aspectos anteriores lo suficiente para lograr un avance en equipo en la creación de un prototipo de la idea del videojuego.

Avances de último sprint:

Programación: El proyecto en el motor y el código lo manejó naza, incluida toda la programación y y la implementación de las animaciones y sonidos.

Diseño: Diseño de nivel: Lander principalmente, junto con Lucas y Naza.

Diseño artístico: Lucas se encargó completamente de diseñar y dibujar lo requerido.

Sonido: Nazareno consiguió los sonidos de Internet y los implementó en el juego.

Organización: Principalmente Lander, a través del product backlog y en las reuniones junto con Naza y Lucas.

El video de presentación lo grabó Naza.

Pars abrir el proyecto, extraer la carpeta y abrirla desde godot.

Los avances también se pueden ver en el vídeo incluido en la entrega.