



Campus Santa Fe

5/05/2023

Materia: Construcción de Software y Toma de Decisiones (Gpo 401)

4. Ejercicio de actualización de una base de datos relacional en MySQL y diagramas de UML.

Profesores:

Octavio Navarro Hinojosa

Gilberto Echeverría Furió

Esteban Castillo Juarez

Domingo Mora Perez | A01783317

Rafael Blanga Hanono | A01781442

Ian Holender Mariaca | A01026295

Francisco Martínez Gallardo Lascurain | A01782250

Sergio Zuckermann | A01024831

Santiago Tena | A01781293

- Escriba un "one page" acerca de las estadísticas de SCRUM a lo largo de su reto, donde mencione el número de horas trabajadas en cada requerimiento funcional, el número de sprints, el rol de cada usuario en general así como cualquier otro elemento estadístico relevante del trabajo en equipo para el desarrollo del reto.

Durante el transcurso de nuestro proyecto titulado “The Zazzacrifice of Shaggy” tuvimos la oportunidad de desarrollar un proyecto donde se combinan aprendizajes de desarrollo web, base de datos y videojuegos. Tuvimos varias horas para organizarnos dando rol de SCRUM a 4 diferentes integrantes del equipo que tuvieron diferentes iniciativas al realizar sus respectivos sprints; debajo se encuentran detalles sobre las tareas que se elaboraron en el proyecto.

No. de Sprint	Número de requerimientos	Duración del sprint (horas)	Roles del equipo
Ian Holender	7	~40	<p>Francisco Martinez: Realizar el Trello con requerimientos funcionales y comenzar a desarrollar la implementación de base de datos. Funcionalidades básicas de Unity.</p> <p>Domingo Mora: pulir el GDD y primera entrega de requerimientos</p> <p>Sergio Zuckermann: Realizar funciones relacionadas al Trello y GDD, hacer la base del videojuego, creación de diagramas de casos de uso</p> <p>Ian Holender:</p>

			<p>Arreglar el Trello y GDD, además de implementar sistemas base para el juego</p> <p>Rafael Blanga: Implementación de scripts base de movimiento y persecución de enemigos</p> <p>Santiago Tena: GDD, búsqueda de Sprites y assets para el juego</p>
Francisco Martínez	15	~65	<p>Francisco Martinez: Crear la base de datos del sistema y adaptación de frontend, creación API</p> <p>Domingo Mora: Apoyo a frontend, backend y Unity</p> <p>Sergio Zuckermann: Hacer el sistema de batalla para el videojuego y crear una primera versión del juego</p> <p>Ian Holender: Implementación de sistemas base de videojuego</p> <p>Rafael Blanga: Realizar primera versión de frontend</p> <p>Santiago Tena: Realizar los mapas con colliders funcionales y</p>

			animaciones de personajes
Sergio Zuckermann	10	-80	<p>Francisco Martinez: Creación de endpoints, modelo de base de datos entidad relación y scripts para conectar front end con base de datos y unity</p> <p>Domingo Mora: Realización de scripts base para la conexión de con el API desde el juego</p> <p>Sergio Zuckermann: Completar el sistema de combate y realizar el flujo de datos del videojuego</p> <p>Ian Holender: Dummy data, implementación de base de datos y apoyo al videojuego</p> <p>Rafael Blanga:</p> <p>Santiago Tena: Realizar la página Web</p>
Domingo Mora	25	~100	<p>Francisco Martinez: Base de datos, junto con implementación y funcionalidad de endpoints del juego con MySQL database. También ayudó en áreas del sprint que presentaban más ayuda.</p> <p>Domingo Mora:</p>

			<p>Apoyo en videojuego y backend</p> <p>Sergio Zuckermann: Trabajar en el envío de datos del videojuego, bugfixes y completar el videojuego de principio a fin, documentación y trabajar con Francisco para mandar los datos del juego de manera adecuada</p> <p>Ian Holender: Implementación de inventario y música al juego</p> <p>Rafael Blanga: Encargado de la Integración del Front end y El videojuego, creando distintos build para integrar el videojuego a la página web de la manera más completa.</p> <p>Santiago Tena: Integración frontend, diseño final frontend, sound effects, bugfixes, animaciones y complementos para acabar el videojuego</p>
--	--	--	--

Los requerimientos no fueron ejecutados individualmente, en varios casos los SCRUM masters de diferentes sprints pusieron en prueba periodos intensivos de trabajo

realizados en pareja para poder funcionar más eficientemente. Se podría decir que al tener un compañero con el cual trabajar abre las puertas a mejoramientos y discusiones constructivas. Tuvimos varios retos a lo largo de este desarrollo; pero con apoyo entre varios desarrolladores se lograron retos como: Cargar partidas, sistema de combate, flujo de videojuego, entre otras más. Alrededor de 30 requerimientos funcionales/no funcionales que fueron modificados a lo largo del juego. Animaciones, UI