

Team A

Sprint 1 – Scrum Master : Iustin Gheorghe

Items from the Product Backlog:

- As a player, I want to create units by collected resources, so that I can grow my civilization. All units are characterized by degrees of life, attack and movement speed. [High priority]
- As a player, I want to create civil units, so I they can collect the resources of the map. [High priority]
- As a player, I want to create military units, so that I can attack/defend from other players. [High priority]
- As a player, I want units have animations and sound effects for their main actions (walk and fight). [Medium priority]

Issues:

1. Modelar civil - civilizacion Yamato - Iustin Gheorghe
2. Modelar militar - ataque a distancia - civilizacion Yamato - Larry Cardenas
3. Texturas civil - civilizacion Yamato - Bru Mas
4. Texturas militar - ataque a distancia - civilizacion Yamato - Sara Garcia
5. Animacion civil - civilizacion Yamato - Juan Miquel Arias
6. Animacion militar - ataque a distancia - civilizacion Yamato - Juan Manuel Morales

Informacion para el professor:

Dentro del Sprint Planning que aparece a continuacion no figuran los alumnos Sara Garcia ni Larry Cardenas.

Eso porque la primera persona (Sara Garcia) tuvo que cambiarse de equipo antes de empezar a trabajar con nosotros y sus responsabilidades pasaron para Bru Mas.

La segunda persona (Larry Cardenas) no contesto a nuestros mensajes ni participo a los Team Meetings durante la primera semana del Sprint. Como no sabiamos si iba a trabajar en el proyecto, sus responsabilidades pasaron a Iustin Gheorghe. Se ve que el alumno Larry Cardenas quiere continuar en el equipo (eso dijo la semana pasada) asi que a partir del siguiente Sprint le volveremos a asignar responsabilidades.

Sprint Planning:

Sprint 1 : Yamato Civilization

Sprint implementation days : 15 days (23/09/2015 – 30/09/2015)

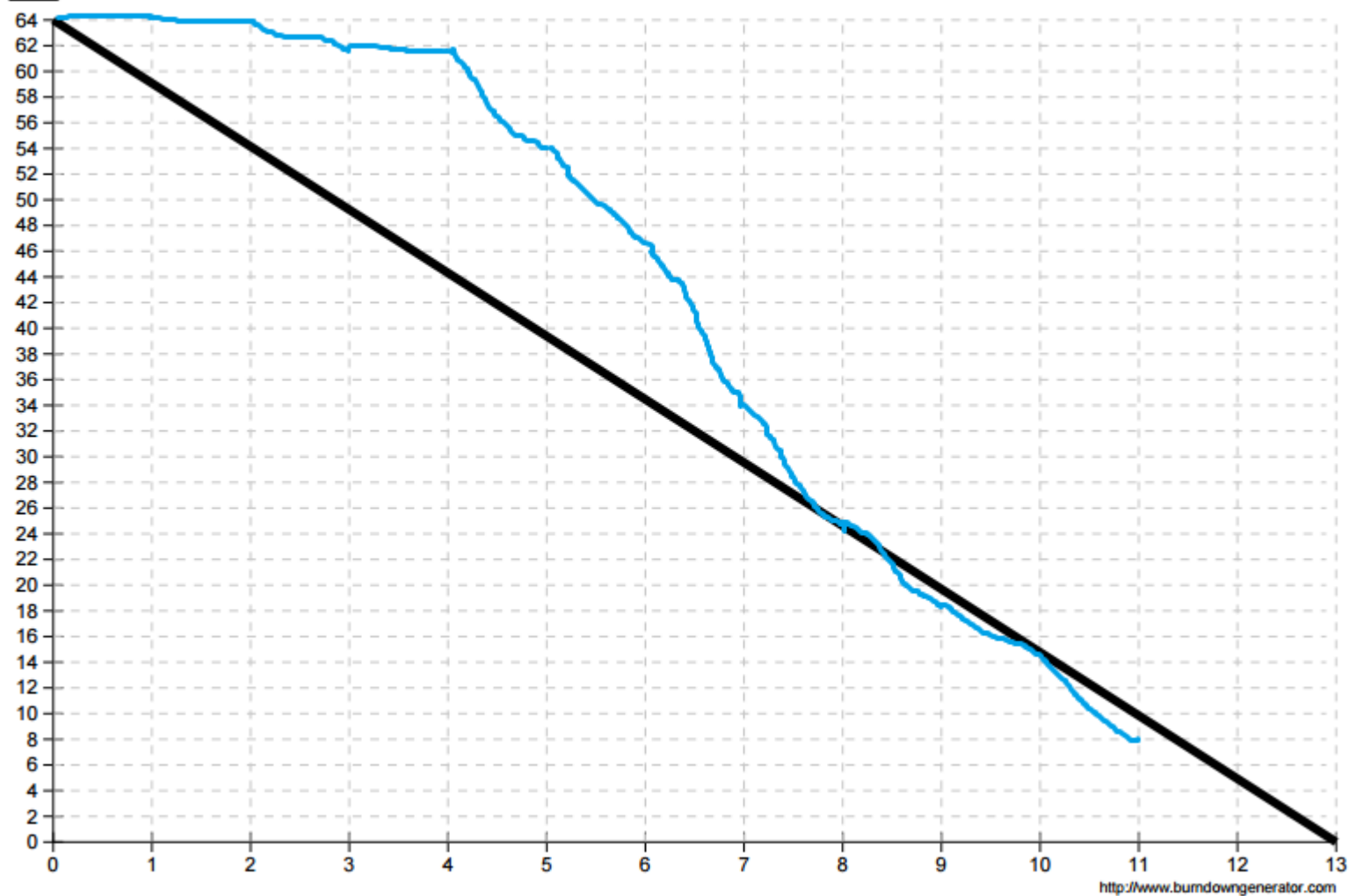
Trend calculated based on the last: 15 days

| Task name | Story ID | Responsable | Status | Planned hours | Worked effort | | | | | | | | | | | | | |
|--|----------|---------------------|---------|---------------|---------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|-----------|--|--|--|--|
| Modelar 1 Civil Yamato | 1 | Iustin Gheorghe | Done | 8h | 8h | 8h | 6h | <u>6h</u> | <u>0h</u> | | | | | | | | | |
| Texturas 1 Civil Yamato | 1 | Bru Mas | Done | 8h | 8h | 8h | 8h | <u>8h</u> | <u>6h</u> | <u>6h</u> | <u>0h</u> | | | | | | | |
| Animar 1 Civil Yamato | 1 | Juan Miguel Arias | Done | 16h | 16h | 16h | 16h | <u>16h</u> | <u>16h</u> | <u>16h</u> | <u>14h</u> | <u>10h</u> | <u>8h</u> | <u>6h</u> | | | | |
| Modelar 1 Militar Yamato – ataque a distancia | 1 | Iustin Gheorghe | Done | 8h | 8h | <u>8h</u> | 8h | <u>8h</u> | <u>8h</u> | <u>0h</u> | | | | | | | | |
| Texturas 1 Militar Yamato – ataque a distancia | 1 | Bru Mas | Done | 8h | 8h | 8h | 8h | <u>8h</u> | <u>8h</u> | <u>8h</u> | <u>4h</u> | <u>0h</u> | | | | | | |
| Animar 1 Militar Yamato – ataque a distancia | 1 | Juan Manuel Morales | Ongoing | 16h | 16h | <u>16h</u> | <u>16h</u> | <u>16h</u> | <u>16h</u> | <u>16h</u> | <u>16h</u> | <u>14h</u> | <u>12h</u> | <u>6h</u> | | | | |

Note: Status may be Planned, Ongoing, Done.

64

Burndown Chart



Con azul – las horas trabajadas (realmente han sido mas de las calculadas pero no contamos las horas dedicadas a los tutoriales y a cubrir las tareas de los otros 2 compañeros.)

Sprint Backlog

A la continuación hay una foto del Sprint Backlog de nuestro equipo dentro del fichero que gestionamos entre todos los equipos. No le he pasado el Backlog entero porque de los demás equipos solamente el TeamB también ha completado el tabelo de momento (dentro de la Hoja1).

[illegible]