Condiciones

Proyecto Ragnarok

Drive del proyecto

<https://drive.google.com/drive/folders/19-Eg6RBciP0cQ9xK4Ro0OYx-yW4HuzlW>

Drive de materiales viejos

<https://drive.google.com/drive/folders/1AjNlS53MH7R7mZ9OKQefjImm8bJUN-gI>

**Pautas de trabajo**

·El trabajo en equipo comenzara el lunes 24 de febrero de 2019, el proyecto contara con dos meses de desarrollo. La fecha de entrega final será el 24 de abril.

·Cada etapa de desarrollo será medida para que se descubra el rendimiento del grupo, estas etapas tendrán un periodo de funcionamiento de dos semanas. La gestión del proyecto será medida y pautada cada vez que se termine el lapso de tiempo, de la misma manera se entregaran los resultados del trabajo realizado en esas dos semanas. En un trasfondo las tareas asignadas por trello serán medidas con una calificación de dificultad comprendida entre 1 a 13, siendo 13 lo mas difícil. Esto ayudara a calcular el tiempo que se puede tardar entre tareas que sean asignadas en un futuro, para saber cuanto tiempo podría llevarle al grupo pasar de una a otra etapa de desarrollo.

·En el transcurso de este trabajo completo estas tareas no tendrán un valor numero de dificultad, y cada una de las tareas que tomen los programadores deberá ser tomada por su propia decisión, mientras que estos busquen variar en la dificultad de las tareas a tomar.

·Es necesario que los integrantes del grupo se adecuen a las reglas que aparecen en el tablero de trello para un buen funcionamiento del grupo.

·Los miembros del grupo deben adecuarse a lo entregado en las reuniones efectuadas cada dos semanas para poder acordar lo que sigue a continuación, no podrán efectuar cambios que no se hayan acordado con el grupo.

·Por las noches, de lunes a sábados, es posible que se realice una llamada en el grupo de discord para ver cómo está el trabajo actual, estas llamadas no pueden durar mas de 10 minutos. Estas, podrán ser solicitadas por cualquier miembro del grupo. Se pueden efectuar de 10 a 12 de la noche.

·Todo material que necesite ser compartido entre los miembros debe ser compartido por el drive, del proyecto, este debe permanecer ordenado siempre.

·Al escribir código para el proyecto este debe ser ordenado y siguiendo las pautas del libro que se lee entre todos, además se deben seguir las pautas de código establecidas en una de las paginas siguientes de las pautas de trabajo.

·Cuando se trabaje por git, siempre se necesitara que los miembros del grupo dejen commits para que el resto sepa que es lo que estuvieron haciendo

·Cada miembro del grupo tomara un horario para trabajar, y lo mantendrá para que el trabajo en grupo no sea desorganizado.

**Reglas de código**

(Sin comillas)

Los enlaces a otras clases de señalan con En\_” Nombre del script a enlazar”

Cada vez que se trabaje con un transform T\_” Nombre del transform”

Cada vez que se trabaje con un Vector se señala con V\_” Nombre del vector”

Cada vez que se utilice un botón para una acción B\_”Nombre de la acción”

Cada vez que se trabaje con una variable primitiva pública esta comienza con Mayuscula

Cada vez que se trabaje con una variable primitiva privada esta comienza con Minúscula

No utilizar variables de tipo “var”

Los comentarios se efectúan en líneas propias, y no al final de una línea de código

Comentar lo justo y necesario.

En caso de dejar algo sin funcionar comentarlo para que el resto del equipo pueda seguir trabajando y no tenga que revisar el código de otro. De esta manera no se estropea el funcionamiento de la escena en total. Usar “TODO:”

Si una línea se hace excesivamente larga, poner su continuación en un renglón de abajo.

Utilizar siempre nombres de entendimiento fácil para TODO lo que se haga. METODO, OBJETO, VARIABLE.

**Reglas de trello**

-Solo agarrar tareas de a una, en caso de tener que agarrar una de mas avisar (excepción violetas)

-No modificar tareas

-Cada vez que una tarea quedé sin terminar especificar con un comentario como se encuentra actualmente.

-Las tareas urgentes aparecerán en ROJO es necesario que se tomen si o si

-En caso de que una tarea de haya dejado en proceso para otro día o más tarde usar sticker VERDE

-En caso de que una tarea se haya dejado por problema en la misma usar sticker AMARILLO(tarea que puede esperar a ser revisada el día de encuentro)

-En caso de que una tarea haya tenga un error que necesite revisarse con urgencia usar sticker NARANJA y avisar.

-Las tareas que tengan un gemelo (necesario que un programador haga las 2 tareas una vez tomada una) se representaran en sticker VIOLETA. Al agarrar la tarea se agarran las 2 a la vez, y tambien se tienen que mandar a terminado, las 2 a la vez.

-En caso de que se haya terminado una tarea dejarla en la lista de terminado y sacarle los stickers, si la tarea necesita una animacion dejar en su respectiva lista de trabajo