

JogaRubinho

Acta de Reunión de Requerimientos

Versión 1.0

Historia de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
05/09/2014	1.0	Versión Inicial	Sergio Vico

Fecha: 03/09/2014

Responsables: Matías Irland (Analista – Diseñador de Interfaz de Usuario)
Cristian Vega (Analista – Asistente de Verificación)
Sergio Vico (Analista - Implementador)
Federico del Río (Analista - Implementador)

Participantes: Martín Cabrera (Product Owner)
Matías Irland (Analista – Diseñador de Interfaz de Usuario)
Jorge Artave (Administrador – Scrum Master)
Sergio Vico (Analista - Implementador)
Federico del Río (Analista - Implementador)
Fernando Banchemo (SQA – Asistente Verificación)
Juan Rahi (Especialista Técnico)
Pablo Coore (Responsable Verificación)
Joel Vásquez (Especialista Técnico)
Guillermo Báez (Especialista Técnico)
Mauricio Calcagno (Arquitecto)

ÍNDICE

TEMAS TRATADOS:.....	4
ALGUNOS DETALLES DE LA APLICACIÓN A IMPLEMENTAR:.....	4
HERRAMIENTAS Y TECNOLOGÍAS:.....	5
PRÓXIMA REUNIÓN:.....	6

Temas Tratados:

A continuación se detallan los temas tratados en la reunión.

Algunos detalles de la aplicación a implementar:

Por parte del cliente se realizaron una serie de aclaraciones y comentarios sobre algunos temas específicos de la aplicación:

En cuanto a la aplicación que permite al usuario implementar sus propias estrategias:

- Se debe permitir al usuario tener una clase dentro de la otra a la hora de codificar la estrategia
- En la codificación de la estrategia se debe poder chequear que evento ocurrió así como llevar una cuenta del tiempo transcurrido, teniendo en cuenta ambos factores para modificar la misma y elegir la que se crea más conveniente
- Distinguir las acciones de los Jugadores por medio de si tienen el balón bajo su control, o si no lo tienen

En cuanto a la arquitectura:

- El cliente planteó en principio que su deseo era de que fuera distribuida, y que la mayor parte del trabajo de la simulación de los partidos se realizara en la aplicación cliente y no en el servidor. Esto se discutió con el equipo quién argumentó que por su complejidad, imposibilidad y dificultad de implementación lo más conveniente sería llevar a cabo esa tarea en el servidor. El cliente escuchó, comprendió y aceptó

En cuanto al diseño del simulador de partidos:

- En cuanto al diseño de los jugadores, cancha, animación del entorno habló sobre la preferencia de utilizar algún tipo de estilo retro, puso de ejemplo Ruby-Warrior

Herramientas y Tecnologías:

Por parte del cliente se hizo un gran hincapié en el uso de Ruby-Toolbox, que consiste en rica documentación sobre las gemas del lenguaje Ruby, facilitando la elección de la gema más adecuada para la realización de cada tarea. Se mostró rápidamente su uso

También se nos sugirieron algunas librerías de JavaScript a investigar:

- js
- Ember
- Backbone
- Marionete
- Angular

Se confirmó la utilización de Postgresql como manejados de base de datos, por su compatibilidad con Heroku.

Próxima reunión:

Para la próxima reunión, estimada para el martes 9 de Setiembre, se deberá contar con las siguientes tareas realizadas por parte del Equipo:

- Diseñar la simulación de partidos
- Definir cómo van a ser mostrados los datos (Navegación), y cómo se distribuirá la información en cada ventana
- Tener la Api de generación de estrategias bien definida
- Analizar Ruby-Warrior
- Contar con ideas de diseño

El cliente se comprometió a lo siguiente:

- Definir el nombre del proyecto, en base a propuestas del equipo de desarrollo y personales
- Modificar el Mind Mapping, ya sea quitando, agregando o modificando las historias que él crea convenientes
- Consultar con colegas algunos requerimientos no funcionales como la cantidad aceptable de personas utilizando la aplicación a la vez

Algunos de los temas a tratar serán:

- Definir todas las historias
- Requerimientos no funcionales, por ejemplo la cantidad máxima de personas jugando a la vez, la cantidad de personas que pueden estar mirando un partido, etcétera
- Comenzar a ver el diseño (colores, tipografía, etcétera)