



Facultad de  
**Ciencias Sociales y**  
**Tecnologías de la Información**  
Talavera de la Reina. UCLM

# MEMORIA – ENTREGA 1

CLAUDIA MARTÍN – ANAIS CHIQUITO – DAVID MARCOS – MIGUEL AHIJÓN  
INGENIERIA DEL SOFTWARE II.

## PROYECTO ISO II

### CONTENIDO

1.	Introducción .....	2
2.	Planificación y gestión .....	2
2.1.	Metodología de desarrollo (Scrum) .....	2
2.2.	Roles del equipo .....	2
2.3.	Herramientas de planificación .....	2
2.4.	Planificación por Sprints.....	3
2.5.	Distribución de tareas por integrante .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
3.	Codificación .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
3.1.	Tecnologías y arquitectura .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
3.2.	Componentes principales.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
3.3.	Avances técnicos .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
4.	Gestión de configuración.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
4.1.	Control de versiones.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
4.2.	Gestión de dependencias y compilación.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
4.3.	Integración y despliegue .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
5.	Conclusión .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>

## PROYECTO ISO II

### 1. INTRODUCCIÓN

El documento recoge la memoria intermedia del proyecto “HomygoS.L”, desarrollado en la asignatura de Ingeniería del Software II.

El objetivo principal del proyecto es construir una aplicación web para la gestión de alquileres de viviendas entre particulares, similar en conceptos a plataformas como Airbnb, aplicando metodologías agiles y herramientas profesionales de desarrollo colaborativo.

El sistema permite que propietarios registren inmuebles o habitaciones disponibles y que usuarios puedan buscar, reservar y gestionar sus alquileres a través de un entorno web. Además, se contemplan diferentes modos de reserva (inmediata o bajo solicitud), así como el uso de filtros avanzados para mejorar la experiencia de búsqueda.

Esta memoria tiene como propósito presentar los avances logrados durante los primeros sprints, detallando la planificación, metodología empleada, herramientas, estructura técnica del sistema y la distribución de tareas dentro del equipo.

### 2. PLANIFICACIÓN Y GESTIÓN

#### 2.1. METODOLOGÍA DE DESARROLLO (SCRUM)

El equipo adoptó Scrum como metodología principal, organizando el desarrollo en sprints cortos y planificados, con revisiones periódicas.

Las fases de Scrum aplicadas fueron:

1. Sprint Planning: selección de historias de usuario y definición de tareas.
2. Daily Scrum: coordinación diaria del equipo.
3. Sprint Review: evaluación de resultados parciales.
4. Retrospective: análisis de eficiencia y mejoras de proceso.

#### 2.2. ROLES DEL EQUIPO

El equipo cuenta con cuatro integrantes, distribuidos en los siguientes roles:

Rol	Responsabilidad principal
Product Owner	Definir y priorizar el backlog, validar entregas
Srum Master	Asegurar la correcta aplicación de Scrum y eliminar bloqueos
Desarrollador Backend	Implementar la lógica del sistema, entidades y persistencia
Desarrollador Frontend	Desarrollar vistas, controladores y diseño web

#### 2.3. HERRAMIENTAS DE PLANIFICACIÓN

## PROYECTO ISO II

- GitHub Projects: gestión del backlog y tareas mediante tablero Kanban (To Do, In Progress, Done)
- GitHub Milestones: control de hitos y seguimiento por sprints
- Google Docs: documentación
- Maven: soporte de gestión de dependencias y ejecución

### 2.4. PLANIFICACIÓN POR SPRINTS

El trabajo se estructura en tres Sprints principales, registrados como milestones en GitHub:

#### Sprint 1 – Inicio del proyecto

- Configuración del entorno de trabajo con Spring Boot.
- Creación del proyecto y configuración del pom.xml.
- Implementación del registro e inicio de sesión básicos.
- Primera conexión con la base de datos (Spring Data JPA).
- Comprobación de funcionamiento de persistencia.

#### Sprint 2 – Desarrollo del modulo de recursos

- Configuración de src/main/resources y del archivo application.properties.
- Creación de plantillas HTML (login, registro, inmuebles).
- Desarrollo de entidades Usuario, Propietario y Vivienda.
- Implementación de controladores y flujo MVC.
- Revisión de vistas y estructura básica del sitio.

#### Sprint 3 – Mejora de interfaz y controladores (en curso)

- Optimización de vistas HTML y mejora de usabilidad.
- Creación de nuevas clases MVC y refactorización de controladores.
- Ampliación de la capa de servicios y conexión entre módulos.