

Sprint Review

SPRINT 1

En este documento se encuentra el registro de lo que se realizó durante el Sprint Review del Primer Sprint del proyecto Gifthub. Para dicha reunión se contó con la participación de los siguientes asistentes:

NOMBRE	ROL
Sergio Alejandro Silva	SCRUM MASTER
Francisco Humberto Lezana	DESARROLLADOR FRONTEND
Maynor David Salguero	DESARROLLADOR FRONTEND
Edgar Arnoldo Aldana	DESARROLLADOR BACKEND
Luis Leonel Aguilar	DEV-OPS, DESARROLLADOR BACKEND
Juan Raúl Mendizábal Rabanales	PRODUCT OWNER

Se siguió una estructura basada en 4 pasos los cuales se detallan en este documento. Dichos pasos son:

NO	ACTIVIDAD
1	¿Qué se hizo y qué no se hizo?
2	Demostración del entregable
3	Revisión de Métricas
4	Revisión del product backlog

Cada una de estas actividades se encuentra desarrollada en los siguientes incisos, para lo cual comenzaremos con la actividad 1.

¿Qué se hizo y qué no se hizo?

Lo primero que se realizó fue revisar el product backlog para determinar lo que se había realizado. Esto lo llevo a cabo el product owner junto con el equipo de trabajo. Se determinó la arquitectura con la que se iba a trabajar la cual esta basada en angular – nodejs y mongodb todo esto manejado desde un entorno en la nube proveído por Google Cloud. Además de esto se definieron las herramientas que estarían a cargo del CI/CD del proyecto como Jenkins y la implementación de SonarQube. Se creo un repositorio de control de versiones para el control del proyecto. De la parte de funcionalidad se realizo el CRUD de usuarios tanto para el área de frontend como para el área del backend. También se implementó el CRUD para el login. El eliminar y el modificar quedaron implementados pero aun no se les realizan las pruebas para lo cual el product owner estuvo de acuerdo con que estas se implementaran en el siguiente sprint. El product owner quedo satisfecho con las implementaciones presentadas sin embargo recalco que de poder subir la cantidad de trabajo seria fantástico, concluyó con una felicitación al equipo de trabajo.

REALIZADO	NO REALIZADO
Manejo Gitflow	Eliminar Usuarios
Arquitectura de Desarrollo	Modificar Usuarios
Arquitectura de Producción	
CRUD de Usuarios	
Autenticación por Login	

Demostración del entregable

Durante la demostración del entregable se le mostro al product owner la funcionalidad del CRUD ingresando un usuario a la base de datos, posterior a eso se le mostro la información que se había almacenado dentro de la base de datos y cuando observo la información correcta se prosiguió a mostrar como un usuario se logueaba dentro de la aplicación. Se mostró también los avances en eliminar y en modificar los cuales ya eran avances funcionales pero debido a que no contaban con sus pruebas necesarias no fueron incluidas como historias terminadas.

Revisión de Métricas

En la revisión de las métricas se determinó que se completaba con lo esperado por el product owner, se contaba con software de trabajo o una mejora en el rendimiento actual basado en lo discutido al inicio inicial del sprint review. Se pudo visualizar un avance parcial de las métricas cubiertas, sin embargo se desea que el ritmo de trabajo sea mayor ya que para el cliente es de suma importancia visualizar su implementación avanzando. Para el segundo sprint se espera que la velocidad de trabajo sea un poco mayor, no se incluyó ninguna presión pero si se incluyo esto como requerimiento.

Revisión del Product Backlog

Por ultimo se analizó el product backlog y se concluyó por ambas partes de que se realizarían las siguientes historias de usuario para el sprint 2. Catálogo de giftcards, Historial de compras , Transacciones de giftcards y el eliminar y modificar usuarios. El product owner reviso el product backlog y determino que la prioridad de las historias de usuario seguiría igual, que para el próximo sprint esperaba ver las historias acordadas con una full funcionalidad ya que para el era extremadamente necesario contar con software funcional.

Sprint Retrospective - Sprint 1

A continuación se detallan algunos aspectos importantes que se tomaron en cuenta para el Sprint Retrospective mostrados en la siguiente tabla:

FECHA	17-oct-2020
EQUIPO	Gifthub
PARTICIPANTES	Sergio Alejandro Silva Francisco Humberto Lezana Maynor David Salguero Edgar Arnoldo Aldana Luis Leonel Aguilar

Background

Lo primero que se realizó durante este Sprint Retrospective fue prepararnos para llevar a cabo dicha reunion, para ello establecimos un moderador quien estaría a cargo de llevar el control del Sprint Retrospective. El moderador elegido fue el Scrum Master Sergio Alejandro Silva. Una vez establecido el moderador del Sprint Retrospective se procedió a recordar algunos puntos importantes como el objetivo principal del Sprint Retrospective que es definir una mejora ante las cosas que no se encuentran en un buen rumbo y motivar a seguir haciendo las que llevan un buen camino.

También recordar que todos somos un equipo y no tomarse nada personal. Ser positivos, honestos y objetivos.

Retrospective

La comunicación es clave para el éxito de cualquier proyecto.

¿Qué salió bien en la iteración? (aciertos)	¿Qué no salió bien en la iteración? (Errores)	¿Qué mejoras debemos de realizar en la próxima iteración? (Mejora continua)
<ul style="list-style-type: none">El CRUD de usuarios fue implementado exitosamente.La configuracion de Jenkins se llevo a cabo de manera exitosa.La configuracion de SonarQube se llevo a cabo de manera exitosa.La arquitectura seleccionada refleja solidez.Se logró contar con funcionalidad en el proyecto para que el product owner pudiera observar avances.	<ul style="list-style-type: none">No se realizaron de manera completamente correcta las pruebas del CRUD de usuario.No se implementó ninguna funcionalidad que consumiera servicios externos.La implementacion de Scrum no fue la mas eficiente.El implementar la arquitectura consumo una cantidad excesiva de tiempo.	<ul style="list-style-type: none">Ser disciplinados con la metodología de Scrum.Se debe realizar una reestimación de la calidad de las pruebas unitarias.Se debe realizar una reestimación de la calidad de las pruebas de integración.

Plan de Acción

Las siguientes acciones se tomarán para mejorar lo realizado dentro del sprint 2

- ☐ Se debe tomar más en consideración capacitarse para utilizar las distintas herramientas de integracion continua y pruebas unitarias.
- ☐ Se implementará tener las historias completadas en el frontend como en backend incluyendo las pruebas ya que esto retrasa de manera considerable el declarar una historia como terminada.
- ☐ El Scrum Máster se encargará de ser más disciplinado para iniciar los daily meetings asi como motivar al equipo de trabajo

HISTORIAS DE USUARIO		PUNTOS DE HISTORIA
NÚMERO DE HISTORIA 1		5
NOMBRE HISTORIA	GENERAR TARJETAS DE REGALO	
USUARIO FINAL	BACKEND	
DESCRIPCIÓN		
Como sistema se generaran tarjetas de regalo de acuerdo a las compras realizadas, esto respetando los valores de los acuerdos con cada proveedor de tarjetas		
CRITERIOS DE ACEPTACIÓN		
El sistema genera una tarjeta nueva con los parametros requeridos, cada vez que se adquiere una nueva.		
El programa manda los parametros necesarios para realizar la generación.		
De no contar con los datos requeridos, el sistema no realiza las acciones requeridas.		
NÚMERO DE HISTORIA 2		13
NOMBRE HISTORIA	COMPRAR TARJETA DE REGALO	
USUARIO FINAL	USUARIO DEL SISTEMA	
DESCRIPCIÓN		
Como usuario final quiero comprar una nueva tarjeta de credito, o varias, de acuerdo a la disponibilidad en el sistema.		
CRITERIOS DE ACEPTACIÓN		
El sistema muestra las tarjetas para que el usuario las pueda agregar al carrito		
El sistema permite manejar el carrito y proceder a la compra		
El sistema genera las tarjetas y las vincula con el usuario.		
NÚMERO DE HISTORIA 3		8
NOMBRE HISTORIA	VER CATALOGO DE TARJETAS DE REGALO DISPONIBLES	
USUARIO FINAL	USUARIO DEL SISTEMA	
DESCRIPCIÓN		
Como usuario deseo poder ver que tarjetas hay disponibles en el sistema		
CRITERIOS DE ACEPTACIÓN		
El sistema consulta la api central.		
El sistema muestra solamente las tarjetas disponibles en ese momento.		
El sistema genera la vista dinamica para la muestra de tarjetas y permite agregar las tarjetas al carrito de compras		
NÚMERO DE HISTORIA 4		13
NOMBRE HISTORIA	VER TARJETAS ADQUIRIDAS	
USUARIO FINAL	USUARIO DEL SISTEMA	
DESCRIPCIÓN		
Como usuario deseo poder tener un resumen de las tarjetas que tengo disponibles		
CRITERIOS DE ACEPTACIÓN		
El sistema clasifica las tarjetas por usuario.		
El sistema muestra que tarjetas estan disponibles, su valor y sus ids.		
NÚMERO DE HISTORIA 5		13
NOMBRE HISTORIA	VER HISTORIAL DE TRANSACCIONES	
USUARIO FINAL	USUARIO DEL SISTEMA	
DESCRIPCIÓN		
Como usuario deseo ver las transacciones que he tenido durante el tiempo.		
CRITERIOS DE ACEPTACIÓN		
El sistema muestra una transacción sin detallar de cada una de las compras realizadas		
El sistema clasifica las transacciones por usuario.		
El sistema permite mostrar un detalle de cada transacción.		
NÚMERO DE HISTORIA 6		5
NOMBRE HISTORIA	REGISTRAR TARJETA DE CREDITO	
USUARIO FINAL	USUARIO DEL SISTEMA	
DESCRIPCIÓN		
Como cliente deseo agregar tarjetas de credito para poder comprar las tarjetas de regalo		
CRITERIOS DE ACEPTACIÓN		
El sistema valida los datos requeridos para poder agregar la tarjeta de credito		
El siste ma guarda los datos de la tarjeta para futuras transacciones con esta tarjeta.		
NÚMERO DE HISTORIA 7		13
NOMBRE HISTORIA	REGALAR GIFTCARDS	
USUARIO FINAL	USUARIO DEL SISTEMA	
DESCRIPCIÓN		
Como usuario deseo regalarle una tarjeta a un amigo, por lo que ocn su usuario me permite enviarsela.		
CRITERIOS DE ACEPTACIÓN		
El sistema muestra las tarjetas disponibles para regalo.		
El sistema toma el usuario a regalar la tarjeta y le transfiere los datos de la tarjeta a este Usuario.		
Se descuenta del sistema del usuario la tarjeta que regalo.		
NÚMERO DE HISTORIA 8		8
NOMBRE HISTORIA	AUTOMATIZAR JENKINS	
USUARIO FINAL	BACKEND	
DESCRIPCIÓN		
Como sistema queremos que jenkins realice una integración continua por cada commit en el repositorio central, independientemente de en que rama se haya realizado este.		
CRITERIOS DE ACEPTACIÓN		
Jenkins realiza el script de automatización con cada commit.		
Se actualiza el programa cada vez que se realicen las pruebas.		
NÚMERO DE HISTORIA 9		8
NOMBRE HISTORIA	UTILIZACION DE PROTRACTOR	
USUARIO FINAL	BACKEND	
DESCRIPCIÓN		
Como sistema deseamos llevar las metricas para ver la calidad del desarrollo.		
CRITERIOS DE ACEPTACIÓN		
Se configuraron y ejecutaron las metricas correspondientes.		
		86
Total de puntos		

DURACIÓN DEL SPRINT				
1 Semana				
PEOR TIEMPO ESTIMADO DE TRABAJO				
David	Sergio	Leo	Arnoldo	Francisco
1	1	1	1	1
HORAS DE TRABAJO DIARIO				
5				
HORAS DE TRABAJO EN EL SPRINT				
25				

MEJOR TIEMPO ESTIMADO DE TRABAJO				
David	Sergio	Leo	Arnoldo	Francisco
5	3	6	4	2
HORAS DE TRABAJO DIARIO				
20				
HORAS DE TRABAJO EN EL SPRINT				
100				

VELOCIDAD PEOR DE LOS CASOS	VELOCIDAD MEJOR DE LOS CASOS
25	100

Sprint Review

SPRINT 2

En este documento se encuentra el registro de lo que se realizó durante el Sprint Review del Segundo Sprint del proyecto Gifthub. Para dicha reunión se contó con la participación de los siguientes asistentes:

NOMBRE	ROL
Luis Leonel Aguilar	SCRUM MASTER, DESARROLLADOR BACKEND
Francisco Humberto Lezana	DESARROLLADOR FRONTEND
Maynor David Salguero	DESARROLLADOR FRONTEND
Sergio Alejandro Silva Roldán	DESARROLLADOR FRONTEND
Edgar Arnoldo Aldana	DESARROLLADOR BACKEND
Juan Raúl Mendizábal Rabanales	PRODUCT OWNER

Se siguió una estructura basada en 4 pasos los cuales se detallan en este documento. Dichos pasos son:

NO	ACTIVIDAD
1	¿Qué se hizo y qué no se hizo?
2	Demostración del entregable
3	Revisión de Métricas
4	Revisión del product backlog

Cada una de estas actividades se encuentra desarrollada en los siguientes incisos, para lo cual comenzaremos con la actividad 1.

¿Qué se hizo y qué no se hizo?

Como en cualquier Sprint Review lo primero que se realizó fue chequear el product backlog para determinar las tareas que se habían realizado y las que no. Esto lo realizó conjuntamente el equipo de trabajo con el product owner. El equipo de trabajo mostró los avances que fueron: el consumo de la api, se podía observar que los datos que utiliza la aplicación son los mismos datos provistos por la api. Compra de giftcards para que un usuario pudiese adquirir las tarjetas que fueran de su agrado. Mostrar las giftcards disponibles que era el catalogo personal de tarjetas de cada usuario. Adicional el pago con tarjeta para que se pudiera adquirir las tarjetas. Un historial de compra para llevar un mejor control de los gastos del cliente. El perfil de usuario para que el usuario en cualquier momento pueda modificar sus datos. También dentro del perfil de usuario la opción de regalar giftcards para las personas registradas a las que quisiera. Un control de administrador para observar una perspectiva general de la aplicación y controles de calidad para asegurar la calidad del software. El product owner al observar que todas las funcionalidades habían sido agregadas se sintió extremadamente feliz y agradecido ya que era algo que le urgía demasiado. Concluyó felicitando al equipo de trabajo por tan buen trabajo.

REALIZADO	NO REALIZADO
Consumo del API	
Compra de Giftcards	
Mostrar las Giftcards Disponibles	
Pago de Tarjeta	
Historial de Compra	
Inventario de Giftcards	
Perfil de Usuario	
Regalo de Giftcards	
Usuario Administrador	
Control de Calidad	

Demostración del entregable

Durante la demostración del entregable se le mostro al product owner la funcionalidad de la aplicación comenzando con el registro de un nuevo usuario. Posterior al registro de un nuevo usuario lo que se realizo fue acceder a la aplicación por medio del login lo que nos permitió observar las demás funcionalidades. Seguido a esto nos dirigimos al área de las giftcards disponibles para poder agregar unas a nuestro carrito, agregamos unas tarjetas a nuestro usuario nuevo y las compramos agregando una nueva tarjeta de crédito para pagar. Al concluir la compra procedimos a observar nuestras giftcards disponibles y efectivamente aparecían en esa área. Luego pasamos a ver el historial de compras para observar las tarjetas y su uso y efectivamente aparecía la ultima compra. Para comprobar la funcionalidad de el regalo de compras salimos de la aplicación y registramos un nuevo usuario al cual dentro del panel de modificaciones de usuario le cambiamos de nombre para poder observarlo mejor. Nuevamente salimos de este usuario y entramos con nuestro anterior usuario, probamos a regalar la tarjeta y efectivamente se vieron los cambios en ambos usuarios. Para obtener una vista general de lo que se estaba manejando en el app entramos como modo administrador y todo funciono correctamente.

Revisión de Métricas

En la revisión de las métricas se determinó que se completaba con lo esperado por el product owner, se contaba con software de trabajo o una mejora en el rendimiento actual basado en lo discutido al inicio del sprint planning. Se pudo visualizar un avance total de las métricas cubiertas, y se cubrió el deseo del product owner de que el ritmo de trabajo fuera mayor ya que para el cliente era de suma importancia visualizar su implementación avanzando o terminada.

Revisión del Product Backlog

Por ultimo se analizó el product backlog y se concluyó por ambas partes de que se realizaron todas las historias acordadas para este proyecto, lo cual se ve reflejado con un product backlog con 0 historias de usuario pendientes. Con esto se da por concluido el proyecto y ambas partes se agradecieron mutuamente esperando la posibilidad de poder trabajar conjuntamente en el futuro.

Sprint Retrospective - Sprint No. 2

A continuación se detallan algunos aspectos importantes que se tomaron en cuenta para el Sprint Retrospective no 2 mostrados en la siguiente tabla:

FECHA	03-nov-2020
EQUIPO	Gifthub
PARTICIPANTES	Sergio Alejandro Silva Francisco Humberto Lezana Maynor David Salguero Edgar Arnoldo Aldana Luis Leonel Aguilar

Background

Lo primero que se realizó durante este Sprint Retrospective no 2 fue prepararnos para llevar a cabo dicha reunion, para ello establecimos un moderador quien estaría a cargo de llevar el control del Sprint Retrospective. El moderador elegido fue el Scrum Master Sergio Alejandro Silva. Una vez establecido el moderador del Sprint Retrospective para este Sprint no.2 se procedió a recordar algunos puntos importantes como el objetivo principal del Sprint Retrospective que es definir una mejora ante las cosas que no se encuentran en un buen rumbo y motivar a seguir haciendo las que llevan un buen camino.

También recordar que todos somos un equipo y no tomarse nada personal. Ser positivos, honestos y objetivos.

Retrospective

La comunicación es clave para el éxito de cualquier proyecto.

¿Qué salió bien en la iteración? (aciertos)	¿Qué no salió bien en la iteración? (Errores)	¿Qué mejoras debemos de realizar en la próxima iteración? (Mejora continua))
<ul style="list-style-type: none">Se logró contar con funcionalidad completa del proyecto.Se implementaron las pruebas funcionales adecuadasSe implementaron servicios de manera correctaLa implementación en SonarQube se llevo a cabo de manera exitosa.La arquitectura seleccionada refleja solidez.Las pruebas de funcionalidad fueron implementadas correctamente	<ul style="list-style-type: none">Algunas pruebas que fueron implementadas requirieron mucho tiempo para que funcionaran correctamente.Existieron problemas de comunicación al momento de cambiar datos por parte del equipo de backend, lo cual se vio reflejado en el frontend del proyectoLa implementación de las vistas en frontend tomó más tiempo de lo estipulado	<ul style="list-style-type: none">Ser disciplinados con la metodología de Scrum.Se debe tener más control con las pruebas unitarias que se realizanDebe existir mejor comunicación entre los equipos de trabajo para evitar conflictos al momento de estar trabajando

Plan de Acción

Las siguientes acciones se tomarán para mejorar lo realizado dentro del sprint no. 2

- ☐ Se debe tomar más en consideración capacitarse para utilizar las distintas herramientas de integracion continua, pruebas unitarias y pruebas de funcionalidad
- ☐ Debe existir mejor comunicación entre los equipos de trabajo para evitar conflictos