Segunda entrega. Equipo 4

* Mapeo de los requerimientos

El avance general de la implementación de los requerimientos ha sido tardío desde la primera entrega del proyecto, debido a las complicaciones que han tenido algunos integrantes del equipo en aprender el lenguaje de programación dart con SDK Flutter y la utilización de Firebase.

El estado actual de los requerimientos es las siguientes:

* El sistema deberá dar acceso a un registro de usuario: implementado.
* El sistema permitirá el tráfico de mensajes entre los administradores y usuarios, mediante el tránsito de estos por el servidor de la app: pendiente.
* El sistema permitirá la calendarización de citas y eventos creados por los administradores: pendiente.
* El sistema permitirá a los administradores la calendarización de citas y eventos en una fecha: pendiente.
* Definición del estándar de codificación

El lenguaje de programación que se utilizará para el desarrollo del sistema será Dart con Flutter, el estándar de codificación será lo siguiente: todo el nombrado de archivos, funciones y clases se utilizará el método de CamelCase que se trata de nombrar las variables, funciones etc, iniciando con mayúsculas y sin espacios si son compuestos por más de una palabra.

La herramienta de documentación que se utilizará es el software DartDoc, que generará automáticamente la documentación en HTML.

Se utilizará el repositorio: <https://github.com/CarlosGreene/ProyectoEquipo4>, para el guardar versiones del sistema y la documentación.

Modularidad

Proceso de desarrollo

* Herramientas

-Diseño: se utilizará el software Figma para crear un modelo de interfaz y así, dar una idea general de la apariencia del sistema.

-Construcción: se utilizará VS Code para la codificación con el lenguaje Dart; también se utilizará Flutter que servirá para el desarrollo del sistema; Genymotion para emular el dispositivo móvil; GitHub Desktop para el control de versiones y Firebase para la base de datos.

-Documentación: Se utilizará el software DartDoc que generará la documentación en HTML.

* Forma de organización

El equipo se organizará utilizando la metodología de Scrum, en el cual se seguirá los siguientes pasos para cada iteración:

1. Product Backlog: En el ese paso el equipo se reunirá para la conceptualización del sistema y los requerimientos de este y cuáles serán priorizados. El equipo guardará los requerimientos priorizados en una lista (sprint backlog) donde se definirá la fecha de inicio y término de cada uno.
2. Sprint planning: El equipo se reunirá para planificar qué tareas del requerimiento realizará cada integrante para el sprint.
3. Sprint: El equipo trabajará en el desarrollo de las tareas definidos en el product backlog, cada sprint durará 2 semanas. Cada día el equipo hace un daily scrum, donde cada integrante dirá lo que hizo ayer, lo que hará y de algún problema que tengan.
4. Sprint review: Al término del sprint, el equipo se reunirá para discutir y revisar los avances que se han logrado en el sprint.
5. Sprint retrospective: El equipo se reúne de nuevo con el objetivo de analizar la forma en que se trabajó en el sprint anterior y discutir en qué se puede mejorar para la siguiente iteración

* Monitoreo

El monitoreo del equipo estará representado dentro del Daily Scrum para inspeccionar el progreso hacia la meta de Sprint y llegar al objetivo dentro de este.

Entre cada Daily Scrum, se llevará a cabo un Scrum Taskboard con una lista de objetivos para completar las iteraciones, esto actuará como un radiador de información a todo el equipo y estar enfocados en el objetivo diario.

* Bitácora

A lo largo de cada Daily Scrum, Sprint retrospective y Sprint Review se tomará una bitácora el que se anotarán de forma cronológica todas las actividades que se deben o se llevan a cabo; las soluciones, avances, observaciones, posibles obstáculos y resultados.

* Métrica de contribución individual

La métrica contiene una lista de todos los requerimientos del sistema con su nivel de complejidad que se definió en el URL de los requerimientos. Se definieron 2 tipos de complejidad: simples que vale 1 punto y los complejos con valor de 3 puntos. Estos puntos definen la contribución individual de cada integrante del equipo. Los integrantes obtendrán los puntos cuando haya terminado un requerimiento.

URL de la Métrica:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1wTUxFFNAdjdoxyD1S7fWjaNvPc0PBD_wMZlKD-DoViU/edit#gid=2066365780>