



FUTQUIZZ

EQUIPO A

PLANIFICACIÓN
25 ABRIL - 17 MAYO



JUEGO DE NIVELES
FACÍL - MEDIO - DIFÍCIL



INTEGRANTES:

Bryan Murillos
Andoni Felipe
Markel Irastorza
Alejandro Rebollo
Markel Azpiazu



Introducción	2
Objetivos del proyecto	2
¿Qué queremos conseguir?	3
¿Por qué vamos a realizar el proyecto ?	3
Funcionalidades principales	3
Duración del proyecto	3
Identificación de recursos, costes y riesgos	4
Identificación de recursos	4
Backend	4
Frontend	4
Identificación de costes	5
Identificación de riesgos	5
Cambios y modificaciones durante el proyecto	6
Desglose de tareas	6
Plazos y fechas límite, Duración del proyecto	6
Bases de Datos (Responsable Andoni Felipe, Alejandro Rebollo)	6
Creación del videojuego (Andoni Felipe y Alejandro Rebollo)	7
Creación de la página web (Markel Irastorza y Markel Azpiazu)	7
Contratos (Markel Irastorza y Bryan Murillos)	7
Json schema (Alejandro Rebollo)	7
Documentación (Alejandro Rebollo)	7
Planificación (Markel Azpiazu)	7
Anuncio (Andoni Felipe)	8
Presentación (Bryan Murillos)	8
Planificación	8
Comunicación	8
Diagrama de Gantt	8
Plan de respuesta	10
Definición de entregables	10

Introducción

Hemos creado una página web de fútbol llamado **FUTQUIZZ**, dicha página la hemos creado para comprobar el nivel que tiene cada usuario sobre el mundo del fútbol. Mediante un minijuego se les pondrá a prueba, dicho minijuego tiene diferentes dificultades (Fácil, Normal, Difícil).

En este documento explicaremos la planificación que hemos realizado los miembros del Equipo A (Alejandro Rebollo, Andoni Felipe, Markel Azpiazu, Markel Irastorza y Bryan Murillos), esta planificación tendrá una duración de 3 semanas.

Objetivos del proyecto

¿Qué queremos conseguir?

Queremos averiguar el nivel de fútbol que tiene cada persona que entre en nuestra página, hay preguntas de todo tipo (Historicas, futbol internacional, futbol nacional...) , con el objetivo de poder hacer una media donde podremos averiguar en que diferentes secciones el usuario domina más o menos.

¿Por qué vamos a realizar el proyecto ?

Realizamos este proyecto para poder enseñar al usuario en qué facetas del fútbol tiene más conocimiento y cuales tiene menos.

Funcionalidades principales

Una de las características de nuestra plataforma es su estructura, tendrá una página principal (La portada) donde se mostrará la información de nuestra página (el objetivo de la página..), en la parte inferior de la página se mostrará un enlace donde el usuario podrá instalar el minijuego. A su vez, habrá un formulario para que el usuario pueda registrarse a nuestra página y poder seguir a diario los cambios que hagamos en nuestra página. Por otra parte, añadiremos un ranking donde se mostrará los mejores resultados obtenidos por parte de los usuarios.

También habrá otra página con otro formulario donde los usuarios puedan proponer preguntas, dichas preguntas se guardarán en una de nuestras bases de datos para posteriormente podamos examinar las preguntas y decidir si aceptarlas o no aceptarlas.

Por último, habrá otra página para explicar las respuestas de las preguntas, es decir, el juego únicamente te dirá si has acertado o no, por ese motivo haremos una página explicando la respuesta de cada pregunta.

Duración del proyecto

La duración estimada del proyecto es de 3 semanas, empezando el 25 de abril con ello y finalizando el 17 de mayo, posteriormente se irán añadiendo actualizaciones con mejoras para el minijuego y la página web (torneos privados...).

Identificación de recursos, costes y riesgos

Identificación de recursos

Identificación de recursos

Antes de empezar con la identificación de recursos, hay que recalcar que hemos considerado **frontend** todo aquello con lo que el usuario vaya a interactuar, en cambio, hemos considerado los recursos del backend como los recursos que vamos a necesitar para crear la página en sí, ya que los otros lenguajes que no aparecen en este apartado, serán únicamente empleados como ejemplo y no tendrán un uso aplicado a la página.

Backend

- **MySQL:** El lenguaje de MySQL será indispensable para el backend ya que queremos realizar un formulario y mantener a los usuarios con su sesión iniciada.
- **PHP (Hypertext Preprocessor):** Vamos a necesitar de este lenguaje de programación ya que es indispensable para el tema de recogida de datos del formulario de los usuarios y para los resultados del minijuego.
- **JSON(JavaScript Object Notation), JSON Schema y XSL (Extensible Style Language):** Algunos estos lenguajes extensibles son empleados para mostrar/organizar información, usaremos JSON para la información de nuestra base de datos.
- **S.O Linux:** Usaremos el sistema Linux para poder subir las páginas al servidor de AWS en EC2.
- **Git:** El uso de Git va a ser indispensable para el tema de control de versiones del proyecto, además, esta herramienta nos da la posibilidad de trabajar de una manera remota.

Frontend

- **HTML (HyperText Markup Language) y CSS (HyperText Markup Language):** HTML Es un lenguaje de marcado para crear páginas web, (hoy en día se emplea HTML5), gracias a él, podemos crear formularios, insertar imágenes, insertar texto... en una página web mediante código. Para diseñar una página, CSS es el lenguaje de diseño primordial.
- **Java:** Java es el lenguaje que usaremos para el minijuego, el usuario al descargar el juego podrá ver nuestro código JAVA.

Identificación de costes

Para poder mantener nuestra web de aprendizaje del curso a lo largo del tiempo, necesitaremos un servidor de AWS (EC2) con funcionalidad de página web instalando apache2 en él.

Identificación de riesgos

Riesgos	Plan de respuesta
El servidor de Nazaret no funciona.	Usar Dinahosting como servidor de emergencia (aumento en el coste)
Fallo informáticos que afecten a la página	Hacer una copia de seguridad diariamente
Mal ambiente de trabajo.	Tenemos unas normas de convivencia donde todos los integrantes firmamos, en caso de que haya este tipo de conflicto se realizará una reunión de emergencia.
Cambios durante el reto y nos retrase en el reto.	Tenemos dos reuniones por semana lo que nos permitirá poder gestionar los cambios con rapidez. En caso de retraso, los dos días (1 y 13 de mayo) que a priori no trabajamos los usaremos para ganar tiempo en el proyecto.

- Uno de los riesgos es que no haya plena sintonía entre los miembros del equipo, a su vez, cabe la posibilidad de que algún miembro del equipo se ponga enfermo.
- En caso de que nuestro servidor de Nazaret tenga problemas(que se apague) y que nos afecte a nuestra plataforma.

- Otro riesgo que hemos identificado es que pueda haber cambios de la normativa del reto y nos genere retrasos en el proyecto.
- Otro riesgo que contemplamos es que nuestra página web sufra ataques informáticos y que provoque que nuestra página ya no sea funcional.

Cambios y modificaciones durante el proyecto

Desglose de tareas

Plazos y fechas límite, Duración del proyecto

Nuestro proyecto empieza el día 25 de abril y su finalización será el día 17 de mayo 2024, la presentación del proyecto será el 20 de mayo .

Bases de Datos (Responsable Andoni Felipe, Alejandro Rebollo)

Nuestra idea es emplear varias bases de datos, una para que los usuarios puedan registrarse, otra para poder guardar las preguntas del minijuego y una última para que los usuarios puedan proponer nuevas preguntas

Dichas bases de datos estarán en el servidor de Nazaret ya que las normas del proyecto nos obliga a guardarlo en ese servidor. Utilizaremos PHPmyAdmin para poder conectarlo con el minijuego en Java. También realizaremos diagramas entidad-relación para estructurar las bases de datos.

Creación del videojuego (Andoni Felipe y Alejandro Rebollo)

El videojuego se hará mediante Java, se basará en tres programas conectados. Habrá un programa principal donde el jugador decidirá si quiere proponer alguna pregunta a la página web. La otra opción que tendrá el jugador es empezar a jugar, en este programa se iniciará el juego donde tendrá que elegir qué dificultad de preguntas quiere.

Creación de la página web (Markel Irastorza y Markel Azpiazu)

Está dividida en 4 páginas, la página principal donde se mostrará la información y los objetivos de nuestra página donde en la parte inferior se mostrará el enlace del videojuego. En las dos siguientes páginas aparecerán dos distintos formularios, en uno servirá para que los usuarios puedan registrarse y en el otro será para que los propios usuarios puedan proponer nuevas preguntas. Por último, haremos una página donde se explicará la respuesta de cada una.

Contratos (Markel Irastorza y Bryan Murillos)

Realizaremos 5 contratos distintos (temporal, indefinido, prácticas...) para los 5 miembros del equipo.

Json schema (Alejandro Rebollo)

Crearemos 2 Json schema y 2 Json para los formularios de Registro y Preguntanos. Para el primer formulario se realizará el Json Schema normal, a diferencia del segundo se hará el Json Schema con la diferencia de que crearemos un pattern personalizado a la hora de escribir la pregunta. Posteriormente, se verificará que los Json están conectados con las bases de datos.

Documentación (Alejandro Rebollo)

En este documento explicaremos todo el proceso llevado a cabo durante estas 3 semanas incluyendo las dificultades durante el proyecto y las ideas a futuro para nuestra plataforma.

Planificación (Markel Azpiazu)

Es la parte donde indicamos los pasos que vamos a seguir antes de iniciar el proyecto, es decir, el proceso que tenemos pensado realizar para el proyecto.

Anuncio (Andoni Felipe)

Realizaremos un breve anuncio de unos minutos para poder exponer en redes sociales nuestra plataforma, dicho anuncio será en inglés y saldrán los 5 miembros del equipo explicando la plataforma.

Presentación (Bryan Murillos)

Cuando concluya estas 3 semanas realizaremos una pequeña presentación de Google donde explicaremos el trabajo realizado durante estas 3 semanas, a su vez, mostraremos la dinámica del juego y sus diferentes niveles.

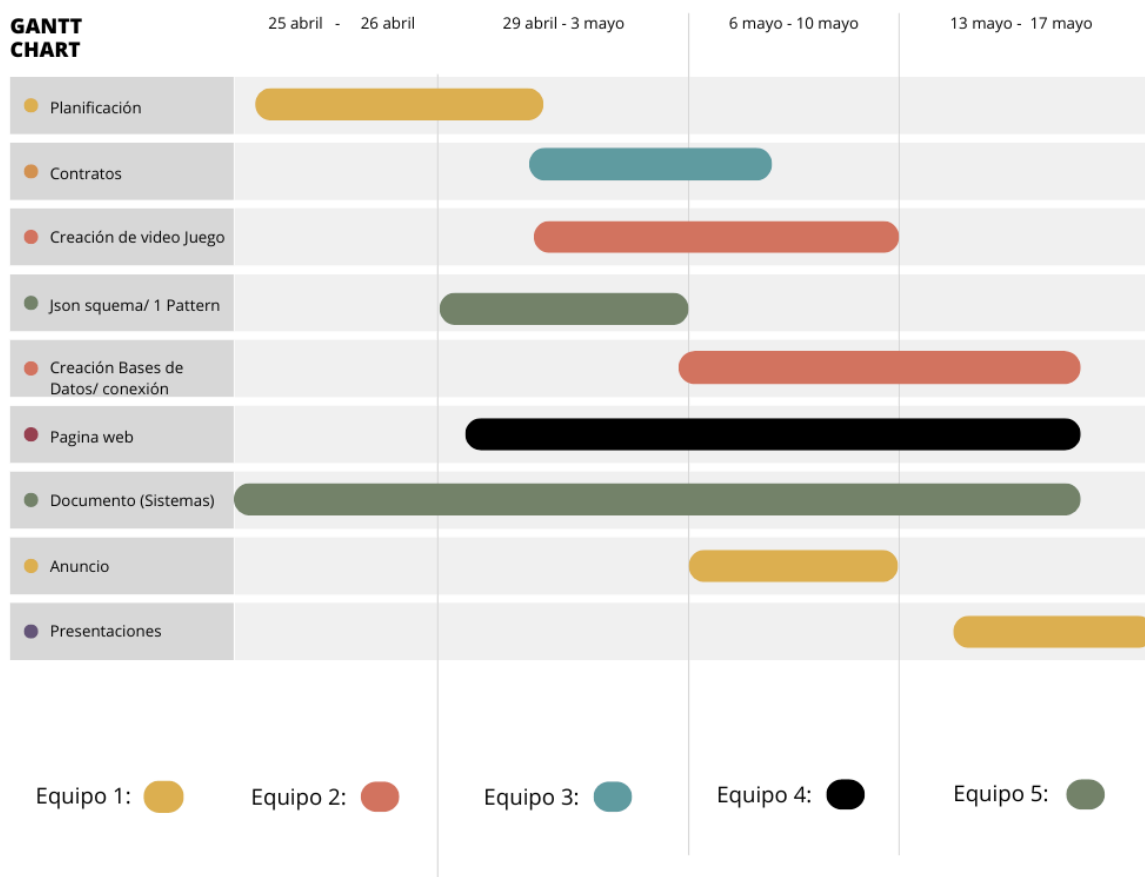
Planificación

Comunicación

La comunicación del grupo se hará mediante un grupo Whatsapp, en caso de que alguien falte por algún problema podremos comunicarnos fácilmente mediante este grupo. También utilizaremos Git Bash para poder observar el contenido que va subiendo cada compañero.

A su vez, tenemos programado reuniones durante estas 3 semanas, los martes y los jueves de 9 a 10 de la mañana para poder hablar sobre el progreso del proyecto

Diagrama de Gantt



En este Diagrama de Gantt se muestran las diferentes actividades que tendremos durante el reto. El equipo 1 hace referencia a una tarea realizada por todos los integrantes del grupo, la cual tiene 3 tareas en el diagrama de Gantt.. La primera tarea muestra la planificación, dicha planificación será del 25 de abril al 30 de abril. La segunda se basa en hacer un pequeño anuncio, dicho anuncio lo iniciaremos el 6 de mayo y durará hasta el 10 de mayo. Por último, la última tarea se basa en la presentación final del proyecto donde participaremos todos los miembros del grupo, dicha presentación se preparará entre los días 14 al 17 de mayo.

El equipo 2 cuyos miembros son Alejandro Rebollo y Andoni Felipe se encargaran en la creación del videojuego. La duración de esta tarea aproximadamente será de unos 10 días. Se iniciará el 30 de abril y finalizará el 10 de mayo. Además, este equipo se encargará de realizar las conexiones entre java, servidores, formularios y bases de datos este proyecto empezará el 6 de mayo y terminará el 15 de mayo. Bases de datos incluye los diagramas entidad-relación.

El equipo 3 está compuesto entre Bryan Murillos y Markel Irastorza dicha tarea que tienen asignada se basa en realizar los contratos laborales de los integrantes del equipo. Dicha tarea tiene una duración de una semana, del 30 de abril al 7 de mayo.

El equipo 4 se compone de Markel Irastorza y Markel Azpiazu, este equipo realizará la creación de la plataforma mediante HTML y CSS, esta tarea es larga ante la circunstancia de que se nos vayan ocurriendo ideas nuevas para la página. La duración de esta tarea será del 30 de abril al 15 de mayo.

El equipo 5 se compone únicamente de un solo miembro Alejandro Rebollo, tendrá 2 tareas individuales. La primera tarea será realizar los **Json schema** y el diagrama **UML** de la plataforma que iniciara el 29 de abril y lo finalizará el 3 de mayo. La otra tarea se basa en realizar el documento de todo el proyecto y tendrá durará desde el 25 de abril hasta el 15 de mayo.

Plan de respuesta

Para el primer riesgo, hemos firmado un contrato donde se establecen unas normas de comportamiento y en caso de que alguien las rompa tendrá como castigo una multa monetaria. Además, en caso de que alguien se ponga enfermo tenemos un grupo donde rápidamente podemos reunirnos y poder suplir la parte de este compañero enfermo.

Para el segundo riesgo, al tener una buena comunicación entre nosotros nos permite comunicarnos con rapidez, a su vez, hemos dejado los dos últimos días para posibles retrasos. Por último, hay dos días que no tenemos pensado trabajar (1 de Mayo y 13 de Mayo), en caso de que hubiese retrasos avanzaríamos el trabajo durante esos días.

Para el problema de que el servidor no funcione hemos decidido trasladarlo a un servidor de Dinahosting, en caso de que ocurra nuestros costes irían en aumento. Por último, en caso de recibir ataques informáticos o algún fallo informático hemos decidido por precaución realizar una copia de seguridad diariamente para que en caso de sufrir este fallo podamos reiniciar la página con la mayor brevedad posible.

Definición de entregables

En cuanto a los entregables respecta, nuestro objetivo es poder entregar el mismo día de la fecha de finalización del proyecto lo siguiente:

- **El informe:** En este informe se encuentra toda la información llevada a cabo durante estas 3 semanas para nuestro proyecto **FUTQUIZZ**.
- **La planificación:** Documento de planificación del trabajo, es decir, los pasos que asignamos el primer día del trabajo.
- **La plataforma:** Plataforma en línea para mostrar a los usuarios como se trabaja a lo largo del curso.
- **El Git Hub:** Lugar donde tendríamos todo el trabajo guardado.