

Proyecto global:

Equipo Diego



INDICE

Planificación y actualización de excel de tareas	3
Metodología SCRUM	6
Utilización de GIT y GitHub para el control de versiones	7
Trabajo en equipo mediante el líder del equipo.....	8

Planificación y actualización de excel de tareas

En este apartado veremos cómo hemos dividido nuestro trabajo en equipo durante estas primeras tres semanas del proyecto.

Quiero recalcar que, German, compañero que se unió en la última semana del proyecto, estuvo ayudando en todas las tareas como buenamente pudo.

El siguiente excel refleja mejor la separación de las tareas:

[Trabajo proyecto intermodular.xlsx](#)

DIVISIÓN DE ROLES:

Los grupos los hemos dividido de la siguiente manera:

- **Encargados del diseño y de la base de datos:** Diego Romero, Arnold Pozo y Gary Espinoza.
- **Encargados del backend:** Felipe Lluch y Daniel Ikemba.
- **Encargados del frontend:** Pepe Tureatca, Dario maldonado y David Martínez.

PERSONAS	DIVISIÓN DE ROLES
Daniel Ikemba Chukwujekwu Riaño	Edición del código java (src)
Felipe Lluch Betés	Revisión del código java (src)
Diego Romero Ramal	Creación de base de datos
Gary Espinoza	Creación de base de datos
Arnold Pozo	Creación de base de datos
Pepe Tureatca	Creación de la interfaz
Dario Maldonado	Creación de la interfaz
David Martínez	Creación de la interfaz

PRIMERA SEMANA:

Durante la primera semana los trabajos ya estaban divididos. Todos los miembros tenían el diseño de la base de datos, por lo que los de backend y frontend podían trabajar suponiendo valores mientras los de base de datos la montaban.

Proyecto global

PERSONAS	SEMANA 1 (TRABAJO)
Daniel Ikemba Chukwujekwu Riaño	Revisión y edición de Products
Felipe Lluch Betés	Revisión y edición del Crud
Diego Romero Ramal	Creación de diagrama y tester
Gary Espinoza	Enlace con la APP y tester
Arnold Pozo	Script SQL y tester
Pepe Tureatca	Capa de navegación
Dario Maldonado	Capa de productos
David Martínez	Ventanas emergentes

SEGUNDA SEMANA:

Durante la segunda semana, los de base de datos implementaron nuevas tablas por petición del grupo de frontend, quienes querían hacer nuevas interfaces para el cliente. Los de backend continuarían su trabajo.

PERSONAS	SEMANA 2 (TRABAJO)
Daniel Ikemba Chukwujekwu Riaño	Revisión y edición de Products
Felipe Lluch Betés	Revisión y edición del Crud
Diego Romero Ramal	Reediseño de la base de datos, creación y ayuda
Gary Espinoza	Reediseño del enlace con la APP
Arnold Pozo	Implementación e instalación de XAMPP y ayuda
Pepe Tureatca	Creación de la página web general
Dario Maldonado	Creación de compra productos
David Martínez	Creación de compra productos

TERCERA SEMANA:

La última semana teníamos que reestructurar el backend a php, los de backend integrarlo con XAMPP y frontend seguir con las implementaciones que no habían terminado de montar.

Proyecto global

PERSONAS	SEMANA 3 (TRABAJO)
Daniel Ikemba Chukwujekwu Riaño	Transformación del código en PHP
Felipe Lluch Betés	Transformación del código en PHP
Diego Romero Ramal	Integración frontend, backend y correcciones
Gary Espinoza	Ayuda a otros en otras tareas
Arnold Pozo	Integración conexión backend base de datos
Pepe Tureatca	Ayuda a otros en otras tareas
Dario Maldonado	Implementando nuevas interfaces web
David Martínez	Implementando nuevas interfaces web

Planificación real:

- **Planificación:** El objetivo era que, en la primera semana poder conectar la base de datos con el backend montando, para en la segunda semana estar todos concentrados con las conexiones con el frontend y corrección de errores posibles, para así la tercera semana encargarnos de retocar e implementar mejoras en el proyecto.

Metodología SCRUM

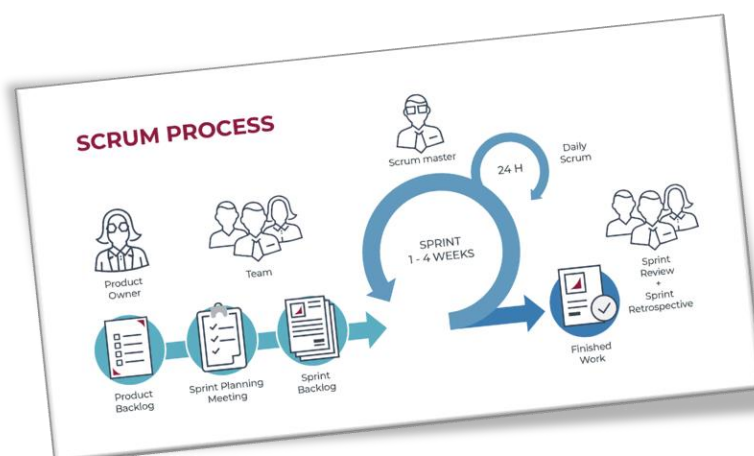
La metodología scrum es una metodología ágil que sirve para gestionar proyectos complejos. El objetivo es organizar el trabajo en ciclos cortos y repetitivos (sprints).

El proyecto estaba dividido en los siguientes “roles” digamos:

- **Scrum Master (Diego Romero):** quien se encargaría de cumplir los objetivos propuestos y hablar con el profesor sobre el proyecto en los casos que eran necesarios.
- **Líder frontend (Pepe Tureatca):** encargado de comunicar con el scrum máster el estado del frontend.
- **Líder backend (Felipe Lluch):** encargado de comunicar con el scrum máster el estado del backend.
- **Líder base de datos (Diego Romero):** encargado de comunicar con el scrum máster el estado de la base de datos.
- **Development Team (todos los miembros del grupo):** todos aquellos encargados de las diferentes partes del proyecto para su desarrollo y ejecución (programadores, testers...)

Para el spring teníamos unas metas propuestas que teníamos que cumplir para los viernes la última hora, donde teníamos que sacar el proyecto adelante. Estas metas estaban relacionadas con los objetivos propuestos en el excel hasta la segunda semana.

Durante la primera semana se plantearía el desarrollo de cada una de las partes, sabiendo que teníamos que hacer y cada una de las partes planteando como se encargarían de su desarrollo, para la segunda semana tener una interfaz sencilla con unas pocas opciones para hacer las pruebas de la base de datos comunicándose con unas pocas funciones y tener la tercera semana para corregir errores e implementar nuevas funcionalidades.

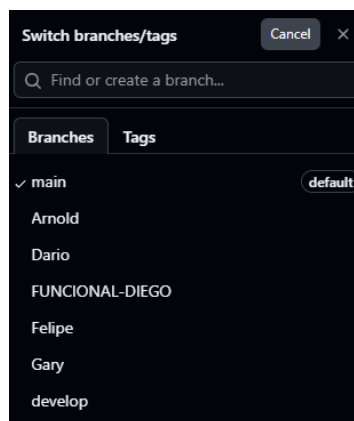


Proyecto global

Utilización de GIT y GitHub para el control de versiones

Para facilitar más aún el trabajo en equipo, hicimos uso de Git y Github para el proyecto, donde controlaríamos las diferentes versiones del proyecto y cada uno crearía sus propias ramas a partir de la rama develop, así posteriormente lo uniríamos todo a la rama Main.

En nuestro caso, no hemos visto necesario implementar Kraken para el control de versiones, pues así aprendíamos a manejar los comandos de git desde consola y entender mejor el funcionamiento.



Ramas usadas



Ejemplo de commits en la rama develop

Trabajo en equipo mediante el líder del equipo

El funcionamiento del proyecto y su organización era sencillo, sin mucha dificultad aparentemente. Desde el principio se estableció una estructura y proyecto claro desde el cual trabajar y partir.

La idea era tener un sublíder en cada grupo para encargarse de comunicarse con el líder del proyecto (Diego) o hacerse cargo de que sus objetivos se cumplieran, los cuales estaban bien definidos desde un principio y los trabajos de cada uno estaban divididos de modo que de cada uno entendía y controlaba cada uno sus tareas.

No obstante, la falta de comunicación, coordinación y compromiso han hecho que el equipo funcionara solo a finales del proyecto.

En resumen, aunque la planificación fuera clara, la ejecución fue demasiado tardía dentro del proyecto, evidenciado por la coordinación y compromiso, factores clave de cualquier proyecto en equipo. No obstante, esta experiencia nos permite comprender la importancia de aplicar de manera más eficaz los principios de Scrum y de fomentar la comunicación dentro del equipo, factores que, de haberse controlado mejor, habrían mejorado por lo menos el proceso de desarrollo, dando un mejor resultado y trabajo en equipo.