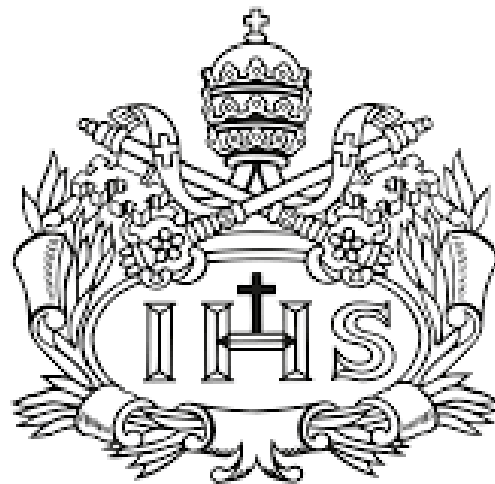


TALLER #7 Implementación Llaves Favoritas



Pontificia Universidad
JAVERIANA
Colombia

Por:

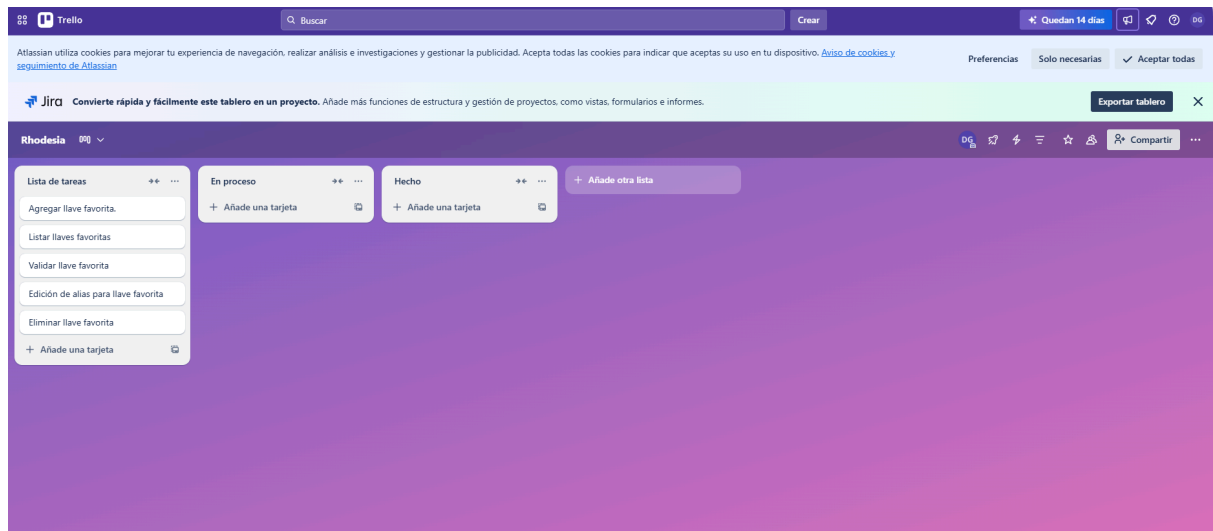
Daniel Galvis Betancourth

Samuel Pachon Osorio

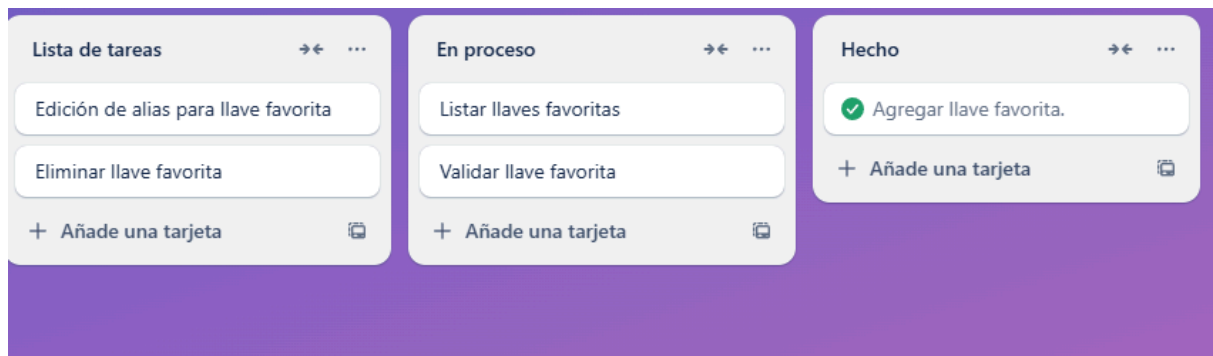
Juan Felipe Parrales

Samuel Beltrán Martínez

1. Tablero Backlog



La herramienta utilizada para el tablero fue Trello, ya que permite añadir nuevas tareas o pendientes con facilidad y el poder agregar colaboradores permite un trabajo más en conjunto que solo una persona revisando los pendientes o agregando que se debe terminar



En esta segunda imagen podemos ver como arrastrando podemos reposicionar a las tareas y marcar las que estén completadas para poder así llevar un orden.

2. Estimación con planning poker

A continuación se mostraran los pantallazos de cada una de las estimaciones de cada consideración de las llaves para realizar en el código:

2.1 Agregar llave favorita

The screenshot shows the 'Agregar Llave favorita' screen. At the top, the title 'Agregar Llave favorita' is displayed. Below it, the 'STORY 1/5' is shown. The main area displays four cards with values 13, 21, 5, and 2, each with a name below it: Daniel Gal..., Samuel, sbeltraan30, and Parrales. A timer shows 00:45. On the right, a sidebar shows the current score: Velocity 13, Total 5, and Score 13. Below this, a list of stories is shown, with 'Agregar Llave favorita' selected. At the bottom, a row of cards shows the sequence of values: 0, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89, ?, and Pass. A 'Spectate' button is visible on the left.

2.2 Lista llaves favoritas

The screenshot shows the 'Listar Llaves favoritas' screen. At the top, the title 'Listar Llaves favoritas' is displayed. Below it, the 'STORY 2/5' is shown. The main area displays four cards with values 3, 13, 13, and 13, each with a name below it: Daniel Gal..., Samuel, sbeltraan30, and Parrales. A timer shows 00:46. On the right, a sidebar shows the current score: Velocity 26, Total 5, and Score 13. Below this, a list of stories is shown, with 'Listar Llaves favoritas' selected. At the bottom, a row of cards shows the sequence of values: 0, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89, ?, and Pass. A 'Spectate' button is visible on the left.

2.3 Validar llave favorita

Validar Llave favorita

STORY 3/5

00:51 +1m 00

21 8 8 8

Daniel Gal... Samuel sbeltraan30 Parrales

21

0 1 2 3 5 8 13 21 34 55 89 ? Pass

13 Velocity 39

Total 5

Story Score

1 Agregar Llave favorita 13

2 Listar Llaves favoritas 13

Edit Story Close

3 Validar Llave favorita 13

4 Editar alias llave favorita -

5 Eliminar Llave favorita -

+ Add Story

Results End Game

2.4 Edición de alias para llave favorita

STORY 4/5

00:54 +1m 00

13 21 5 13

Daniel Gal... Samuel sbeltraan30 Parrales

13

0 1 2 3 5 8 13 21 34 55 89 ? Pass

13 Velocity 52

Total 5

Story Score

1 Agregar Llave favorita 13

2 Listar Llaves favoritas 13

3 Validar Llave favorita 13

Edit Story Close

4 Editar alias llave favorita 13

5 Eliminar Llave favorita -

+ Add Story

Results End Game

2.5 Eliminar llave favorita

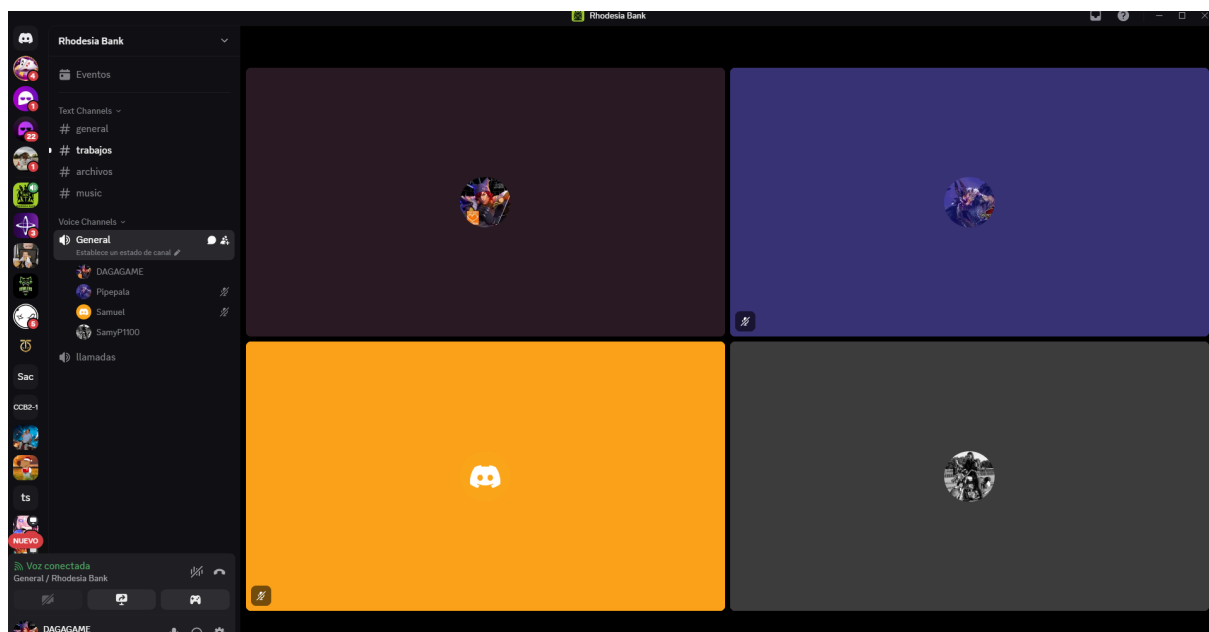
The screenshot shows a game interface for 'Eliminar Llave favorita'. The main area displays four cards with numbers 21 and 5, each associated with a player name: Daniel Gal..., Samuel, sbeltraan30, and Parrales. Below these cards is a horizontal row of numbered buttons from 0 to 9, with a 'Pass' button. A timer at the top right shows 00:50. On the right side, there is a sidebar with a score table and a list of stories.

#	Story	Score
1	Agregar Llave favorita	13
2	Listar Llaves favoritas	13
3	Validar Llave favorita	13
4	Editar alias llave favorita	13
5	Eliminar Llave favorita	13

The sidebar also includes a 'Score' section with a total of 5 and a 'Velocity' of 65. At the bottom, there is a '+ Add Story' button and a 'Results' button.

3. Evidencia del dity

A través del uso de la herramienta discord nos comunicamos para la elaboración del desarrollo del código, aprovechando que este posee la ventaja de poder compartir pantalla y así fuimos revisando la evolución de trabajo en la misma parte que el anfitrión está transmitiendo para evitar confusiones



4. Patrón SOLID

S – Single Responsibility Principle:

- Cada clase tiene una única responsabilidad:
- Favorito representa datos.
- AgregarFavoritoUseCase aplica la lógica del caso de uso.
- FavoritoRepositorySQLite se encarga solo de la persistencia.

O – Open/Closed Principle:

- El código está abierto a extensión pero cerrado a modificación.
- Podemos agregar validaciones o logs sin modificar clases existentes.

L – Liskov Substitution Principle:

- Se usa la interfaz FavoritoRepository, por lo que podemos cambiar la implementación sin afectar el resto del sistema.

I – Interface Segregation Principle:

- Se crean interfaces específicas como FavoritoRepository, sin obligar a implementar métodos innecesarios.

D – Dependency Inversion Principle:

- Los casos de uso dependen de abstracciones (FavoritoRepository), no de clases concretas.
- Se inyecta por constructor.

PATRONES DE DISEÑO GOF APLICADOS

Factory Method (opcional):

- Se puede usar en el futuro para crear favoritos con validaciones.

Repository:

- El repositorio FavoritoRepository aísla la lógica de acceso a datos.

DTO (Data Transfer Object):

- FavoritosDTO transporta datos entre capas sin exponer el modelo de dominio.

PATRONES ENTERPRISE APLICADOS

Use Case (Application Service):

- AgregarFavoritoUseCase representa un caso de uso del negocio.

Controller:

- FavoritosController actúa como entrada HTTP (API REST).

Dependency Injection:

- Se usa Spring para inyectar dependencias como FavoritoRepository.

DTO/Assembler:

- Se mapean los datos entre DTO (API) y el modelo de dominio favorito.

DIAGRAMA SIMPLE DE LA SOLUCIÓN

