

Daily Scrum Meetings Log

David Corzo, Anesveth Maatens, Ian Jenatz & Adriana Mundo

Índice general

1. Scrum Dailys	5
1.1. Lista de stories	5
1.2. Introducción	5
1.3. Puestos	6
 I Sprint # 1	 7
2. Resumen & impedimentos notorios	9
2.1. Duración del sprint	9
2.2. Stories hechos	9
2.3. Impedimentos notorios	9
2.3.1. Anesveth Maatens - P.O.	9
2.3.2. Ian Jenatz - Grupo de trabajo	9
2.3.3. Adriana Mundo - Grupo de trabajo	9
 II Sprint # 2	 11
2.4. Duración del sprint	13
2.5. Stories hechos	13
2.6. Impedimentos notorios	13
2.6.1. Anesveth Maatens - P.O.	13
2.6.2. Ian Jenatz - Grupo de trabajo	13
2.6.3. Adriana Mundo - Grupo de trabajo	13
 III Sprint # 3	 15
2.7. Duración del sprint	17
2.8. Stories hechos	17
2.9. Impedimentos notorios	17
2.9.1. Anesveth Maatens - P.O.	17
2.9.2. Ian Jenatz - Grupo de trabajo	17
2.9.3. Adriana Mundo - Grupo de trabajo	17
 IV Sprint # 4	 19
2.10. Duración del sprint	21
2.11. Stories hechos	21
2.12. Impedimentos notorios	21
2.12.1. Anesveth Maatens - P.O.	21
2.12.2. Ian Jenatz - Grupo de trabajo	21
2.12.3. Adriana Mundo - Grupo de trabajo	21

V	Sprint # 5	23
2.13.	Duración del sprint	25
2.14.	Stories hechos	25
2.15.	Impedimentos notorios	25
2.15.1.	Anesveth Maatens - P.O.	25
2.15.2.	Ian Jenatz - Grupo de trabajo	25
2.15.3.	Adriana Mundo - Grupo de trabajo	25
VI	Sprint # 6	27

Capítulo 1

Scrum Dailys

1.1. Lista de stories

#	Descripción	Status	Ponderación
000	C warmup	✓	
001	Lenguaje interpretado	✓	
002	Videos sobre los lenguajes interpretados y compilados	✓	
003	Implementar: Roll a Ball	✓	
004	Cuadro comparativo OPP - Estructura	✓	
005	Doodle sobre la arquitectura de Java	✓	
006	Queue and Stack	✓**	
007	Impacto de Java en la actualidad	✓	
008	Cuestionario sobre características de Java	✓	
009	Conocer los tipos de datos primitivos de Java	✓	
010	Entender las formas de utilización del sistema I/O de Java	✓	
011	Conocer las estructuras de control de flujo (if, while, for)	✓	
012	Ejercicios	✓	
013	Comprender la estructura de métodos en Java	✓	
014	Comprender la diferencia entre la clase y objeto	✓	
015	Constructores y destructores	✓	
016	Comprender las opciones de encapsulamiento de métodos y atributos	✓	
017	Aplicación de conceptos en unity		
018	Ejercicios		
019	Comprender el concepto de sobre carga		
020	Comprender la diferencia entre asignar un objeto y clonarlo		
021	Comprender la implementación de funciones recursivas en Java		
022	Comprender el uso de variables static y comprender el concepto		
023	¿Cómo funciona el garbage collector?		
024	Comprender los tipos de relaciones que existen entre las clases		
025	Herencia		
026	Array		
027	Arrays of objects		
028	Object arrays		

1.2. Introducción

En esta bitácora se encuentra el registro resumido de los sprints realizados por el grupo en cuestión.

1. Lista de Stories

- Adjunta se encuentra una lista de stories que se han realizado en este semestre.
2. Consideración preliminar con story 000:
 - La story 000 se hizo individualmente y consistía de una gama de ejercicios que se debían realizar en el lenguaje de programación C.
 3. Se realizaron las reuniones en persona y por medio de WhatsApp según la conveniencia del equipo.

1.3. Puestos

1. David Corzo → Scrum Master
2. Anesveth Maatens → Product Owner
3. Ian Jenatz → Miembro del equipo de trabajo
4. Adriana Mundo → Miembro del equipo de trabajo

Parte I

Sprint # 1

Capítulo 2

Resumen & impedimentos notorios

2.1. Duración del sprint

1. Tiempo: Dos semanas
2. Fechas en cuestión: 14 de agosto 2019 - 28 de agosto 2019
3. Story points netos:

2.2. Stories hechos

Se inicia con las stories ascendente mente según manda Scrum.

- Exposición de lenguajes interpretados → Story 001.
- Video sobre lenguajes interpretados y compilados → Story 002.
- Avances en el juego de unity.

2.3. Impedimentos notorios

2.3.1. Anesveth Maatens - P.O.

- Carga académica de otros cursos, como proyectos, trabajos, tareas, lecturas, etc.

2.3.2. Ian Jenatz - Grupo de trabajo

- Carga académica de otros cursos.

2.3.3. Adriana Mundo - Grupo de trabajo

- Carga académica, programación III.

Parte II

Sprint # 2

2.4. Duración del sprint

1. Tiempo: Dos semanas
2. Fechas en cuestión: 28 de agosto 2019 - 11 de septiembre 2019

2.5. Stories hechos

- Implementar Roll a ball → Story 003.
- Cuadro comparativo OPP → Story 004.
- Doodle sobre la arquitectura de Java → Story 005.
- Stack y queue → Story 006.
- Impacto de Java en la actualidad → Story 007.
- Story 008 no terminamos, aplazaremos al siguiente sprint.
- Buscar en qué lenguaje se puede hacer → Story de video juego unity.

2.6. Impedimentos notorios

2.6.1. Anesveth Maatens - P.O.

- Parcial de cálculo # 1, carga de otros cursos.

2.6.2. Ian Jenatz - Grupo de trabajo

- Parcial # 1 de cálculo, parciales de otras clases.

2.6.3. Adriana Mundo - Grupo de trabajo

- Carga académica, empieza ley de monte.

Parte III

Sprint # 3

2.7. Duración del sprint

1. Tiempo: Dos semanas
2. Fechas en cuestión: 11 de septiembre 2019 - 25 de septiembre 2019

2.8. Stories hechos

- Cuestionario de 15 preguntas → Story 008
- Tipos de datos primitivos en java → Story 009
- Utilización de sistema input/output → Story 010
- Continuación de story de video juego de unity.
- Estructuras de control → Story 011
- Ejercicios Java → Story 012

2.9. Impedimentos notorios

2.9.1. Anesveth Maatens - P.O.

- Carga académica, lecturas de economía e introducción filosofía.

2.9.2. Ian Jenatz - Grupo de trabajo

- Carga académica de marketing, programación III, cálculo prepararse para el parcial.

2.9.3. Adriana Mundo - Grupo de trabajo

- Carga académica, global management and entrepreneurship, programación III.

Parte IV

Sprint # 4

2.10. Duración del sprint

1. Tiempo: Dos semanas
2. Fechas en cuestión: 25 de septiembre 2019 - 09 de octubre 2019
3. Story points netos:

2.11. Stories hechos

- Comprender la estructura de los métodos en Java → Story 013.
- Continuación del juego de unity.
- Constructores y destructores → Story 15.

2.12. Impedimentos notorios

2.12.1. Anesveth Maatens - P.O.

- Parcial de cálculo de 14 de octubre, parcial de mate discreta, parcial de economía, programación III.

2.12.2. Ian Jenatz - Grupo de trabajo

- Parcial de cálculo de 14 de octubre, parcial de mate discreta, parcial de economía, programación III, parciales de otras clases.

2.12.3. Adriana Mundo - Grupo de trabajo

- Ley de monte, global management and entrepreneurship, programación III, parciales.

Parte V

Sprint # 5

2.13. Duración del sprint

1. Tiempo: Dos semanas
2. Fechas en cuestión: 09 de octubre 2019 - 23 de octubre 2019
3. Story points netos:

2.14. Stories hechos

- Comprender la diferencia entre clases y objetos → Story 14.
- Comprender las opciones de encapsulamiento de métodos y atributos → Story 016.

2.15. Impedimentos notorios

2.15.1. Anesveth Maatens - P.O.

- Parciales, ABDM, econmía, mate discreta y proyecto de programación III.

2.15.2. Ian Jenatz - Grupo de trabajo

- Parciales, proyecto de programación III.

2.15.3. Adriana Mundo - Grupo de trabajo

- Ley de monte, proyecto de programación III.
- Parciales.

Parte VI

Sprint # 6

