Link del repositorio

https://github.com/rexxar433/LostPet

Link del Video Review

https://drive.google.com/file/d/1JYK7SOapvXkQ6ZZXzq0s6rL2Ruim1Blv/view?usp=sharing

Gestión de la configuración

Gestión de Configuración.

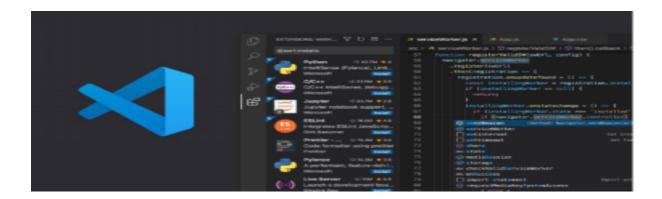
Instalación del editor de código.

La correspondiente instalación del editor de código puede variar y esta variación se da de acuerdo al Sistema Operativo que el usuario use ya puede ser Windows, Mac o GNU/LINUX



Selección del editor del código: Visual Studio Code.

Para la realización del proyecto Lost Pet, surge la necesidad de escoger un editor de código para la realización de todas las partes tanto del Backend como del FrontEnd. Existe una singular variedad de este tipo de editores, entre los que se encuentra Brackets, Sublime Text, Visual Studio Code, entre otros; para este caso se opta por Visual Studio ya que este es uno de los mas usados por las comunidades de desarrolladores por su usabilidad y por ser la herramienta utilizada durante los ciclos anteriores.



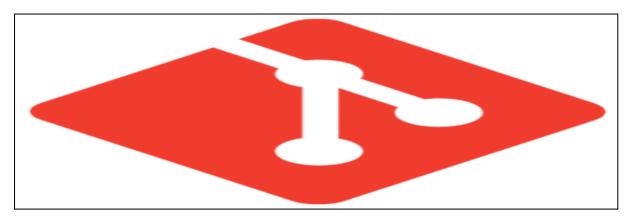
Selección de sistema de gestión de base de datos: MongoDB.

Como en los anteriores ciclos se hizo uso de bases de datos relacionales y con gestore como MySQL o MariaDB, pero en el desarrollo del ciclo actual, se recurre a gestores NoSQL los cuales trabajan de una forma distinta como lo es el caso de MongoDB y Cassandra, este tipo de herramientas almacenan la información de forma sencilla. Por lo tanto, para la parte de la base de datos se hace uso de MongoDB



Selección de sistema de control de versiones: Git

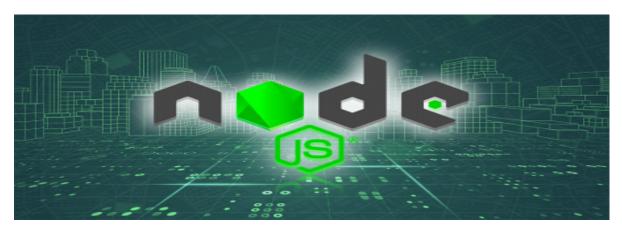
Con el manejo de control de versiones, se utiliza git. Para el caso de GNU/LINUX, git se encuentra instalada por defecto en el sistema operativo y su manejo se puede dar desde la terminal, pero en el caso de Windows, se hace necesario recurrir a la instalación y de forma posterior se instala un emulador de terminal llamado Git Bash.



Selección del framework para realizar el Backend: Node JS

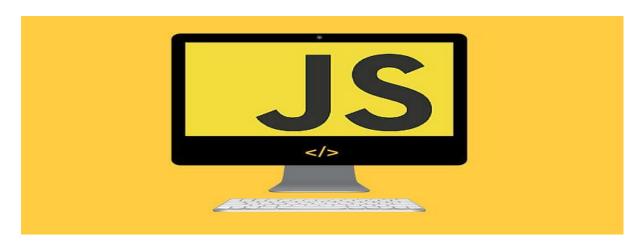
Versión: 16.18.0 LTS

Node Js es clasificado como un entorno de desarrollo de JavaScript orientado a eventos asíncronos. Dicho entorno fue pensado para la creación de aplicaciones escalables, además Node JS hace uso de hilos del sistema operativo contrastando con el modelo de concurrencia usado en la actualidad. El proyecto propuesto en este ciclo tendrá integrado este entorno para el desarrollo de toda la estructura del backend, la cual se encarga de toda la parte lógica que opera por debajo de la vista y es la idónea para garantizar el funcionamiento de la aplicación.



Selección del lenguaje de programación para realizar el Frontend: JavaScript.

Como se tiene entendido, JavaScript se usa para el desarrollo de determinadas funciones y dinamismos de la aplicación a realizar, entonces esta herramienta no se puede omitir, pues se hace indispensable para la realización de partes como el login o un posible registro de un usuario en la aplicación.



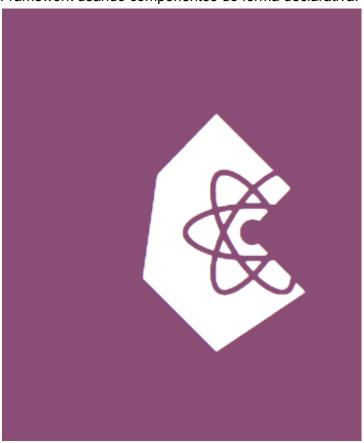
Selección de la librería: React.

Como parte final, se implementa el uso de react, dicha biblioteca de JavaScript fue desarrollada por facebook y es conocida a nivel del desarrollo web por facilitar la la creación de interfaces de usuario interactivas, React se va a encargar de hacer los renderizados requeridos y con ello hará las actualizaciones de los componentes en caso de que los datos sufran cambios.



Selección de la librería: Bulma.

Es una biblioteca que permitirá usar fácilmente todas las capacidades de CSS Bulma Framework usando componentes de forma declarativa.



Product Backlog

ID historia	Nombre de la historia	Status	Size	Sprint	Priority	Story Type	Comments	Additional Comments
1	Desarrollar Product Backlook Priorizado	Hecho	3	1	1	Documentación	Se Desarrolla Product Backlog Priorizado	
2	Construir Repositorio (Github) donde integraran el Trabajo	Hecho	5	1	1	Documentacion	Se Construye Repositorio (Github) en Proyecto de Equipo, El Proyecto tiene tres fases (Por hacer, En proceso, Hecho)	
3	Construir Archivo Gestion Configuracion	Hecho	5	1	1	Documentacion	Front: JavaScript, React, Bootstrap Back: JavaScript, Express, Node.js BD: Mongo	
4	Construir Historias de Usuario a desarrollar en Sprint No.1	Hecho	13	- 1	2	Documentacion	Construccion Historias de Usuario Spring 1	
5	Creacion y configuracion Trello	Hecho	13	- 1	2	Documentacion	Configuración inicial DevOps	
6	Definir nombre y propósito del proyecto	Hecho	13	1	4	Documentacion	Nombre del Proyecto: LostPet del Proyecto: LostPet del Proyecto: LostPet del Proyecto: LostPet del Proyecto: Se quiere realizar una página web que funcione como una herramienta para cualquier hogar de adopción de animales. Se espera implementar una adapigina princia que mueste una especie dei miematino o calálogo con los perros que cuenta el hogar de adopción y además, crear una página o ventran adicional en donde los usuarios diventan adicional en donde los usuarios diventan adeironal en donde los usuarios diventan dejar en adopción. de manera que otros usuarios puedan interactuar con esta otra ventana y tener más opciones de adopción.	
7	Organización de roles	Hecho	13	1	3	Documentacion	Front: Evelyn Paola Ríos Usma, Juan Esteban Giraldo Zuluaga Back: Sebastián Perez Bello, Carlos Eduardo Joven García BD: Yerson Andrey Bernal Andrade	
8	Vista previa de la página (Mockup)	En proceso	8	- 1	1	Documentacion	Diseño mockups	
9	Página principal	Por hacer	10	2	1	Documentación	Diseñar la página principal para la adopción de mascotas	
10	Pagina de Log in	Por hacer	3	2	2	Documentación	Diseño de la página para iniciar sesión	
11	Pagina de Sign in	Por hacer	3	2	2	Documentación	Diseño de la página para registrarse	
12	Ventanas de visualziación para adopción de perros	Por hacer	3	2	2	Documentación	Diseño página para visualizar perros para adoptar	
13	Ventana para subir la información de un perro en adopción	Por hacer	5	2	1	Documentación	Diseño de ventana para subir la información de un perro para adoptar	
14	Ventana de administrador	Por hacer	8	2	2	Documentación		
15	Creación de la base de datos en Mongo	Por hacer	10	3	1	Documentación		
16	instalacion de los software y framework a utilizar	Por hacer	10	1	4	Desarrollo		
17	Generar modelos	Por hacer	4	3 v 4	4	Desarrollo		
18	Generar rutas	Por hacer	4	3 y 4	4	Desarrollo		
19	Generar helpers	Por hacer	4	3 y 4	4	Desarrollo		
20	Generar publics	Por hacer	4	3 y 4	4	Desarrollo		Activar Windows
21	Generar Configuraciones	Por hacer	4	3 y 4	4	Desarrollo		Ve a Configuración para ac

Historias de usuario Sprint 1

Historia de Usuario						
ID:	01	Nombre:	Organización de roles			
Prioridad de negocio:	Alta	Iteración Asignada:				
Rol:	Gestor de proyecto					
Funcionalidad:	Asignar roles del equipo					
Criterio de Aceptación:	Los miembros del equipo se reparten entre los roles disponibles siendo					

Desarrollador Frontend
Desarrollador Backend
Gestión Base de datos
Tester
Gestor de proyecto

Historia de Usuario					
nistoria de Osuario	I				
ID:	02	Nombre:	Creación del repositorio		
Prioridad de negocio:	Alta	Iteración Asignada:			
Rol:	Desarrollador Frontend				
	Bestimater Frontena				
Funcionalidad:	Crear repositorio del proyecto				
Criterio de Aceptación:					
	Crear un repositorio en GitHub donde se iran subiendo los aportes de los miembros del equipo				

Historia de Usuario			
ID:	03	Nombre:	Construir Archivo Gestión Configuración

Prioridad de negocio:	Alta	Iteración Asignada:			
Rol:	Desarrollador Frontend				
Funcionalidad:					
	Crear documento con la gestión de configuración				
Criterio de Aceptación:					
	l	un documento con los softv lizara el proyecto	vare y frameworks con los que		

Historia de Usuario				
ID:	04	Nombre:	Nombre del proyecto	
Prioridad de negocio:	Alta	Iteración Asignada:		
Rol:	Gestor	del proyecto		
Funcionalidad:	Definir nombre del proyecto y su descripción			
Criterio de Aceptación:				



Informe de retrospectiva.

En este primer sprint se realizó labores básicas tales como seleccionar un nombre para el proyecto así como el objetivo que tendrá este al mismo tiempo se repartieron los roles del equipo y posibles fechas para reunirnos se profundizará en aprender de los nuevos frameworks con los que trabajaremos en este proyecto puesto que para algunos estos son desconocidos.

Sprint Backlog del siguiente sprint

