# Plan de desarrollo y Organización del equipo

Sistema:

Carnicería La Bendición

Elaborado por:

Daisy Cedeño

Dilan Hernández

Jamel Sandi

Glend Rojas

**Plan de Desarrollo y Organización del Equipo**

Empezando con el plan de desarrollo desde el principio se estableció la idea de ayudar a una carnicería que tuviera las necesidades de mejorar su forma de venta y promoción de productos en general por medio de una pagina web la cual hablando con el cliente llegamos a la conclusión de que debía tener las características especificadas por el cliente principalmente.

Estos requisitos son los que hemos mencionado mayormente como la visualización de productos en una página web donde también se muestre la historia e información de la empresa y de los integrantes de esta para que añada un toque interesante a la página, no que solamente sea venta y productos, a su vez constaría de un carrito de compras y un lado administrativo para el inventario.

Una vez establecidas las necesidades del cliente teníamos claro que se debía tener las ideas claras y establecer documentos importantes y realizar las bases del proyecto, los diagramas, una vez realizados los diagramas pasamos a la parte de la documentación donde explícitamente se especifica como vamos a desarrollar el sistema, lo que va a hacer y la manera en que se trabajara.

Ahora bien, los roles son parte esencial del proyecto y estableciéndolos desde un principio aseguramos un correcto orden en la producción del sistema y los respectivos Scrums.

**Roles:**

Scrum Máster: se encarga de facilitar y garantizar la implementación de procesos en SCRUM

Desarrollador 1: Encargado de trabajar en el área de frontend asegurando una experiencia de usuario intuitiva y coherente

Desarrollador 2: Principalmente enfocado en el backend al desarrollar la lógica del servidor y gestionar la comunicación con la base de datos.

Desarrollador 3: Persona enfocada en la integración y pruebas del proyecto, va a integrar componentes desarrollados por el equipo asegurando coherencia entre frontend y backend.

**Herramientas de Gestion**

También como herramientas de gestión para el proyecto estamos utilizando como herramienta de manipulación de frontend Visual Studio Code para tener acceso a diferentes librerías de React de una manera mas fácil, luego como herramienta de backend trabajamos con Netbeans y visual studio code siempre y cuando tengamos Spring Boot, ¡finalmente como backend utilizamos Xampp en phpMyAdmin de manera local.

**Flujo de trabajo en Git Hub**

Y en cuanto al flujo de trabajo se empezó desde el principio a utilizar la herramienta llamada Git Hub desktop en la cual actualizamos los cambios en el sistema de la carnicería siempre que tengamos avance, todos desde un principio tuvimos ese acceso y siempre se indica en cada committ cual fue el cambio realizado al igual que queda el registro de la fecha de dicho cambio en caso de haber cometido un error.