

Daily 1 Sprint 1

Día: Martes

Fecha:

¿Que se ha hecho desde la última bitácora?

Esta es la primera bitácora.

¿Qué voy a lograr de aquí hasta la próxima anotación en la bitácora?

- Planeación del alcance del proyecto
- Planeación de los requisitos funcionales del sistema.
- Plantación de los Stakeholders

¿Cuáles son los problemas e impedimentos que detienen o afectan mi trabajo?

- Ninguno, este es el primer registro de bitácora.

Daily 2 Sprint 1

Día: jueves

Fecha:

¿Que se ha hecho desde la última bitácora?

Se ha avanzado en las tareas de la ultima bitocara.

¿Qué voy a lograr de aquí hasta la próxima anotación en la bitácora?

- Terminar la Planeación del alcance del proyecto
- Terminar la Planeación de los requisitos funcionales del sistema.
- Terminar la Plantación de los Stakeholders

¿Cuáles son los problemas e impedimentos que detienen o afectan mi trabajo?

- Se requiere una discusión para obtener feedback de la planeación.

Daily 3 Sprint 2

Día: Martes

Fecha:

¿Qué se ha hecho desde la última bitácora?

Desde la última bitácora, se han completado las tareas de diseño de interfaces en Figma. Se han creado los primeros borradores de las interfaces del sistema y se ha compartido el trabajo con el equipo para obtener feedback.

¿Qué voy a lograr de aquí hasta la próxima anotación en la bitácora?

- Refinar y mejorar los diseños de las interfaces en base al feedback recibido.
- Comenzar la implementación de las interfaces en el sistema.

¿Cuáles son los problemas e impedimentos que detienen o afectan mi trabajo?

- No se han identificado impedimentos hasta el momento. El equipo está trabajando de manera efectiva en el diseño de las interfaces.

Daily 4 Sprint 2

Día: Jueves

Fecha:

¿Qué se ha hecho desde la última bitácora?

Desde la última bitácora, se ha realizado una reunión para discutir el feedback recibido sobre los diseños de las interfaces en Figma. Se han realizado las modificaciones necesarias y se han finalizado los diseños.

¿Qué voy a lograr de aquí hasta la próxima anotación en la bitácora?

- Comenzar la implementación de las interfaces en el sistema.
- Continuar colaborando con el equipo para asegurar que la implementación se realice de manera eficiente y se cumplan los requisitos funcionales.

¿Cuáles son los problemas e impedimentos que detienen o afectan mi trabajo?

- Hasta el momento, no se han identificado impedimentos significativos. El trabajo en el diseño de las interfaces ha avanzado de acuerdo al plan.

Daily 5 Sprint 3

Día: Martes

Fecha: [Escribe la fecha]

¿Qué se ha hecho desde la última bitácora?

En esta jornada, nos centramos en la implementación de la función de arrastrar objetos en el sistema. Se han realizado avances significativos en la programación de esta funcionalidad.

¿Qué voy a lograr de aquí hasta la próxima anotación en la bitácora?

- Continuar refinando y probando la función de arrastrar objetos.
- Identificar y resolver el problema que hace que el objeto arrastrado vuelva a la posición del mouse.

¿Cuáles son los problemas e impedimentos que detienen o afectan mi trabajo?

- Se ha identificado un problema en la función de arrastrar objetos: los objetos arrastrados vuelven a la posición del mouse en lugar de mantener su posición. Este problema necesita ser resuelto antes de que la funcionalidad sea completamente funcional.

Daily 6 Sprint 3

Día: Jueves

Fecha: [Escribe la fecha]

¿Qué se ha hecho desde la última bitácora?

Desde la última bitácora, nos hemos centrado en discutir y abordar el problema que afecta a la función de arrastrar objetos. Se ha realizado un análisis detallado y se han propuesto soluciones potenciales.

¿Qué voy a lograr de aquí hasta la próxima anotación en la bitácora?

- Implementar y probar las soluciones propuestas para resolver el problema de la función de arrastrar objetos.
- Verificar que la función de arrastrar objetos ahora funcione correctamente y que los objetos no regresen a la posición del mouse.

¿Cuáles son los problemas e impedimentos que detienen o afectan mi trabajo?

- El principal problema en este momento es resolver la anomalía en la función de arrastrar objetos. Se requiere una solución efectiva para avanzar en el desarrollo del sistema de manera óptima.