

1. Datos Generales

Actividad:	New Generation NFL Fantasy para X-NFL
Valor:	12.5 %
Atributos:	Trabajo individual y en equipo (TE) Administración de proyectos y finanzas (AF)

2. Objetivos del Sprint 4

- Refinamiento del diseño y modelado de componentes
- Revisión de control de código
- Iterar sobre nuestro diagrama de despliegue y nuestro C4
- Agregar pruebas unitarias

Al final del sprint es responsabilidad del grupo agendar un sprint review para presentar el trabajo con el cliente. De no cumplir con este apartado se asignará una nota de cero en el entregable para ese sprint.

Se debe crear un post en el canal de evaluaciones del proyecto con un nombre de grupo y los integrantes.

Importante: Este sprint es un Sprint de una semana por lo que el alcance ha sido modificado para dicha duración

3. Entregables del Sprint

- **Actualización del diseño 4%**
 - o Actualización del C2: Actualización del modelo con la retroalimentación brindada y posibles nuevos cambios.
Importante: El diagrama debe modificarse considerando que los ambientes que no sean de desarrollo serán implementados en Azure y debe reflejar la notación de elementos de almacenamiento, red, procesamiento, monitoreo, seguridad, etc.
 - o Actualización del C3: Actualización final del modelo C3 con toda la retroalimentación brindada
 - o Actualización del C4: Actualización final del modelo C4 con toda la retroalimentación
- **Implementación de Code Reviews 2%**
 - o Aplicar un code review completo siguiendo las recomendaciones vistas en clase para los cambios en el código a realizarse en este sprint. Se evaluará la estructura de cada PR y las revisiones que se hagan sobre los mismos.
Importante en este Sprint todos los miembros del equipo deben completar al menos un PR
- **Refactoring de los user stories del “Sprint 3” 1.5%**
 - o Se crear un US artificial en el Sprint 3 del proyecto llamado “Refactory SP3” que tenga todas las tareas que soliciten arreglarse en este sprint.
 - o Se deben aplicar todas las correcciones vistas en la revisión del sprint 3
 - o Se deben aplicar los principios de diseño y de desarrollo vistos en el curso, así como los patrones de diseño vistos en los casos en donde se crea pertinente.
- **Implementación de las pruebas unitarias 5%**
 - o Implementar en código las primeras pruebas unitarias para el código, tanto en frontend como en backend
 - El uso de IA está permitido pero cada funcionalidad debe venir con su guía de declaración incluida según el template adjunto.