

## 1. Datos Generales

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

## 2. Objetivos del Sprint 3

- Refinamiento del diseño y modelado de componentes
- Revisión de control de código
- Iterar sobre nuestro diagrama de despliegue y nuestro C4
- Implementación del tercer bloque de funcionalidades aplicando nuestra estrategia de control de código

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.

## 3. Resultados:

| Sección  | Valor | Nota | Comentarios   |
|--|-------|------|---|
| Actualización del diseño inicial                         | 4%    | 3    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Falta agregar elementos de conectividad como vNETs pero ya aparecen tienen algunos otros.</li> <li>• Refinar el diseño de varios balanceadores de carga que no quedan del todo claro su uso</li> <li>• Usar una mejor notación en los app service</li> <li>• Solucionar problemas de con el modelado de la región secundaria. Aclarar como funcionaría y como replicamos los datos que no están en otro tipo de repositorios como los Blob</li> <li>• Como piensan solucionar el requerimiento de BI?</li> <li>• Como manejar la conexión a elementos externos API ahora que se tiene una red</li> </ul> |
| Incremento del diseño inicial C4                         | 1.5%  | 1.5  | <p>Bien<br/>                     Se recomienda que si es muy grande o hay muchos condicionales tener múltiples diagramas</p>  |
| Implementación de Code Reviews                           | 2%    | 1.75 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dividir el contenido en PR más pequeños</li> </ul>   |
| Refactoring de los user stories del "Sprint 2"           | 3.5%  | 2.75 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• El diseño en el bulk está mejor, pero todavía podemos reutilizar más para no tener tanto código duplicado.</li> <li>• Se separaron las validaciones en las funcionalidades anteriores pero se repite el error en las nuevas funcionalidades.</li> </ul>  |
| Implementación completa de las user stories del Sprint 3 | 1.5%  | 1.4  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• No manejar la información de los tipos de lesiones como campos informativos según se discutió</li> </ul> <p>Tareas:<br/>                     Modularizar la función de validación de Jugador. Aquí tenemos espacio de mejora para el refactor</p>  |
|  |       | 10.4 |   |