

Actividad 2 – Repositorios

Servicios en la Nube

Ingeniería en Desarrollo de Software

Tutor: Francisco Ortega Rivera

Alumno: Kathya Viridiana Chávez Domínguez

Fecha: 15/09/2024

Índice

Introducción	3
Descripción	4
Justificación.....	5
Desarrollo	6
Capturas de pantalla	6
Conclusión.....	26
Referencias	27

Introducción

Un repositorio es un tipo de almacenamiento digital cuya función principal es gestionar y mantener los datos o paquetes de software. Estos repositorios pueden contener archivos, bases de datos o información organizada para un acceso rápido, ya sea a través de una red o de forma local. A través de esta actividad, profundizaremos en el concepto y la importancia de los repositorios en el método Scrum. Además, continuaremos con el desarrollo de la actividad anterior, enfocándonos en cómo utilizar los repositorios para compartir el código entre los integrantes del equipo.

Seguiremos trabajando con el método Scrum como herramienta de planificación y comunicación para nuestro proyecto de enciclopedia web. El objetivo de esta actividad es adquirir los conocimientos y habilidades necesarios para aplicar estas técnicas en futuros proyectos, así como identificar las diferencias y ventajas de diversas metodologías. Buscamos en todo momento, cumplir con los requerimientos del cliente y entregar el proyecto en tiempo y forma.

Descripción

Para esta actividad, continuaremos con el desarrollo del proyecto que se determinó para la creación de una enciclopedia web. Este proyecto será basado en la metodología Scrum para su desarrollo. En esta ocasión, comenzaremos a hacer uso de los repositorios para compartir la codificación con el resto de los integrantes del equipo.

Una metodología proporciona a los equipos de proyecto un conjunto de estándares para gestionar proyectos de manera eficiente. Esta metodología incluye definiciones, pautas y plantillas que ayudan a las distintas actividades de gestión necesarias para la entrega exitosa del proyecto.

La codificación que vamos realizaremos debe de basarse en las tareas asignadas en la actividad anterior. Posteriormente, subiremos los avances al repositorio de Azure, o los exportaremos desde GitHub. Es importante mantener una comunicación constante y programar reuniones donde se debe de explicar los avances que se han tenido a lo largo del desarrollo. Además debemos actualizar tanto el tablero (board) como los Sprints con las tareas completadas o en desarrollo.

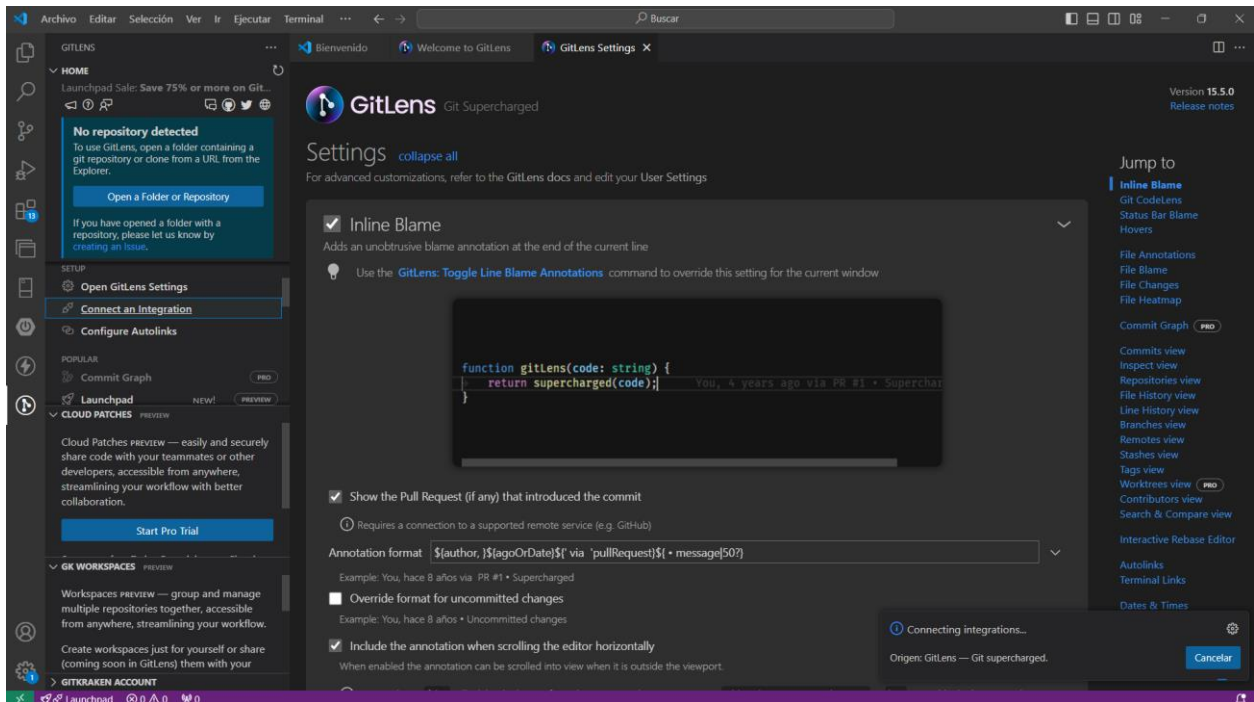
Justificación

En la actualidad, las organizaciones son cada vez más conscientes del valor el capital intelectual que se concentra en los proyectos y trabajos realizados a lo largo de su actividad. Por ello le otorgan la importancia necesaria para recuperarlo, organizarlo, preservarlo y sobre todo darle la mayor difusión disponible. De aquí radica la importancia de los repositorios, ya que, al ser archivos digitales accesibles a través de internet, permiten reunir y consolidar la producción intelectual, utilizando sistemas de control de versiones que almacenan datos para cada archivo y registran los cambios. Además, si utilizamos algunos de los repositorios de software, se les permite a los usuarios localizar códigos o paquetes de software específicos en un entorno seguro utilizando sistemas de autenticación y control de acceso. De esta manera, un repositorio se convierte en una herramienta esencial para el apoyo en la investigación documental, facilitando el acceso a datos cuyo principal objetivo es la difusión del conocimiento.

Desarrollo

Capturas de pantalla





Para comenzar a codificar y compartir los avances con el equipo, es necesario instalar la extensión “GitLens” en Visual Studio Code. Esta herramienta permite ingresar y sincronizar el proyecto con Azure DevOps, facilitando la colaboración en tiempo real para gestionar avances y mejoras.







Connect An Integration

This will enable you to connect repos and issues to Launchpad.
We'll also create your GitKraken account to start your GitLens Pro trial.








-  Connect with GitHub
-  Connect with GitLab
-  Connect with Azure DevOps
-  Connect with Bitbucket

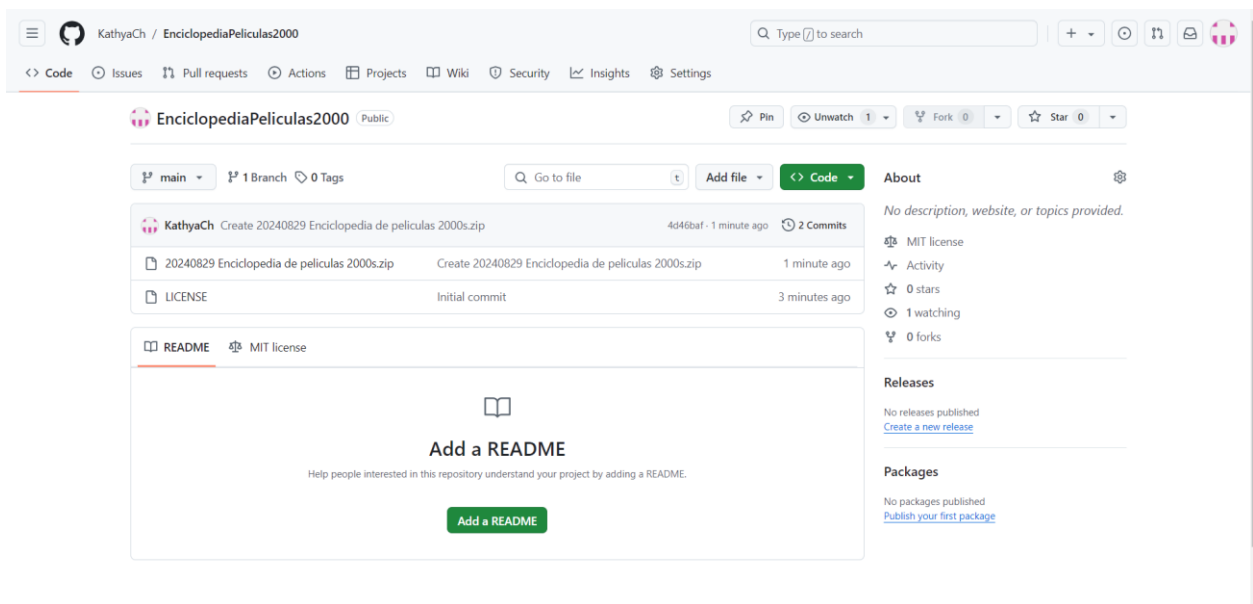
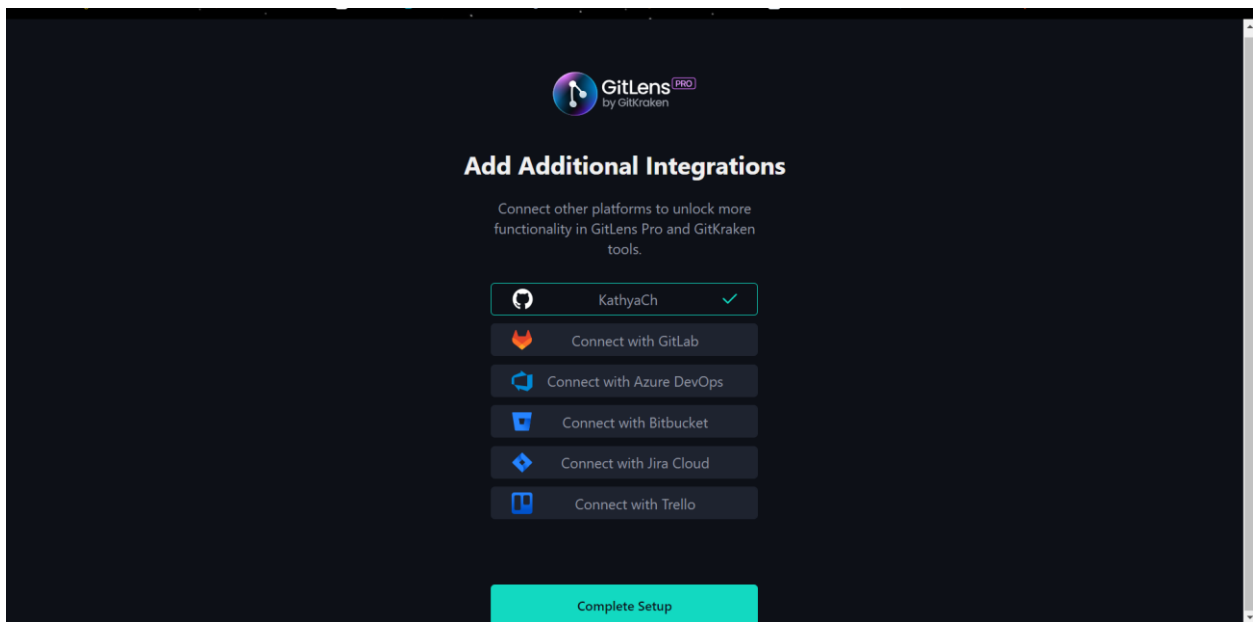
You need to sign up with a repo host to connect these services:

-  Connect with Jira Cloud
-  Connect with Trello



Autorizar Gitkraken

-  **Gitkraken por GitKraken**
quiere acceder a tu cuenta de KathyCh
-  **Claves SSH públicas**
Acceso de administrador
-  **Webhooks y servicios del repositorio**
Acceso de administrador
-  **Organizaciones y equipos**
Acceso de solo lectura
-  **Datos personales del usuario**
Direcciones de correo electrónico (solo lectura), información de perfil (solo lectura)
-  **Repositorios**
Público y privado
-  **Flujo de trabajo**
Actualizar los archivos del flujo de trabajo de acciones de GitHub.



<https://github.com/KathyaCh/EnciclopediaPeliculas2000.git>


Azure DevOps / 20240829 Enciclopedi... / Repos / Files / 20240829 Enciclopedia de películas 2000s

Search

20240829 Enciclo... +

- Overview
- Boards
- Repos
- Files
- Commits
- Pushes
- Branches
- Tags
- Pull requests
- Advanced Security
- Pipelines
- Test Plans
- Project settings

On its way!



Processing request

Importing
<https://github.com/KathyaCh/EnciclopediaPelículas2000.git>

We'll send you a notification when it's ready. For now, you can work on some other project or just take a moment to sit back, relax and enjoy your day.

Azure DevOps / 20240829 Enciclopedi... / Repos / Files / 20240829 Enciclopedia de películas 2000s

Search

20240829 Enciclo... +

- Overview
- Boards
- Repos
- Files
- Commits
- Pushes
- Branches
- Tags
- Pull requests
- Advanced Security
- Pipelines
- Test Plans
- Project settings

20240829 Enciclopedi... :

- 20240829 Enciclopedi
- LICENSE

main / Type to find a file or folder...

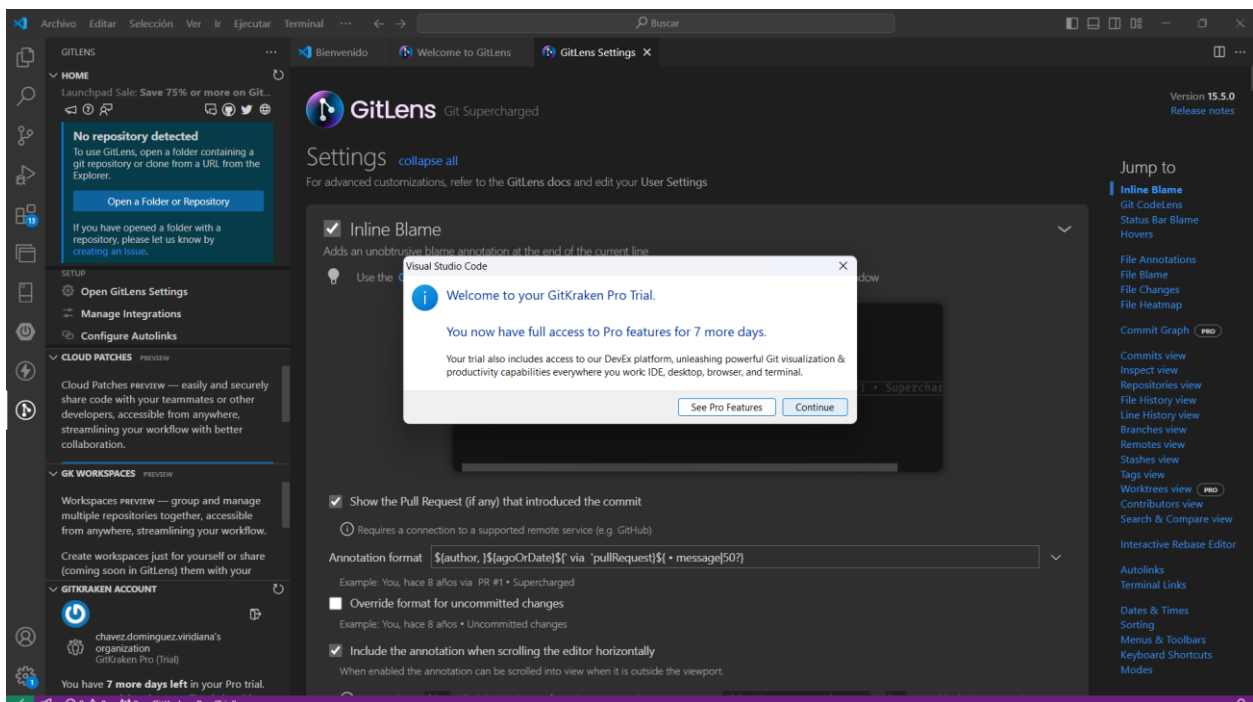
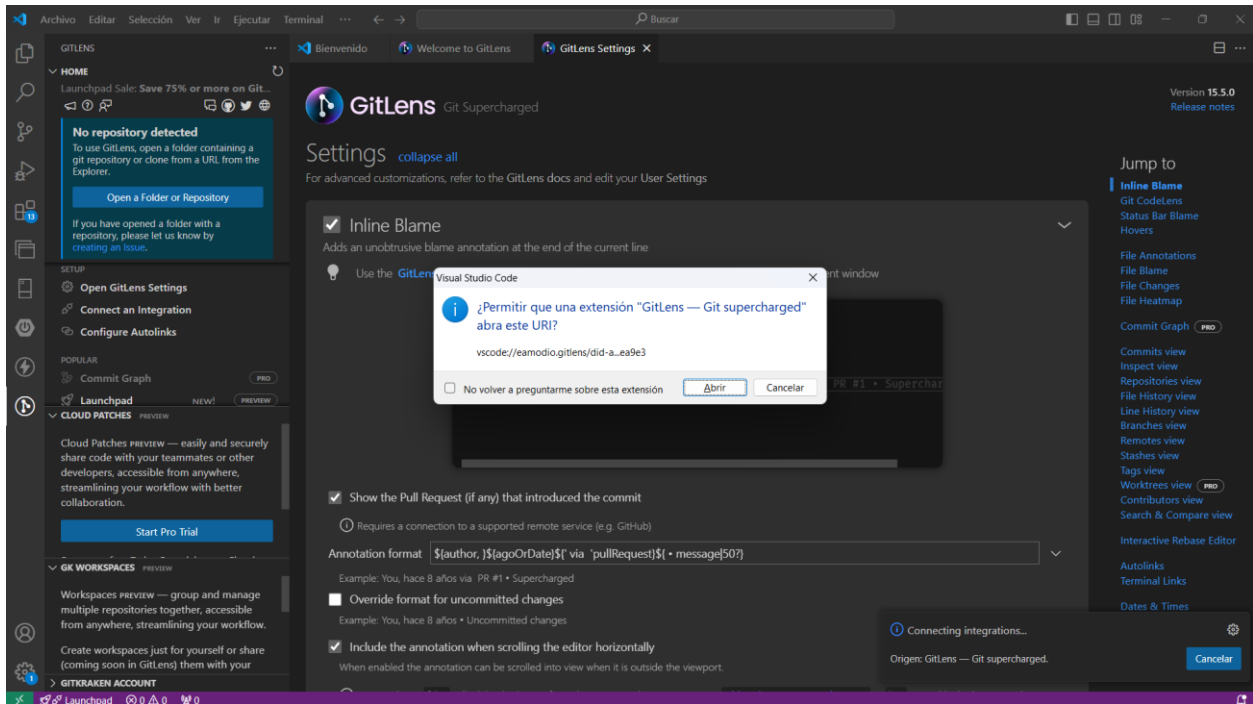
Files

Set up build Clone

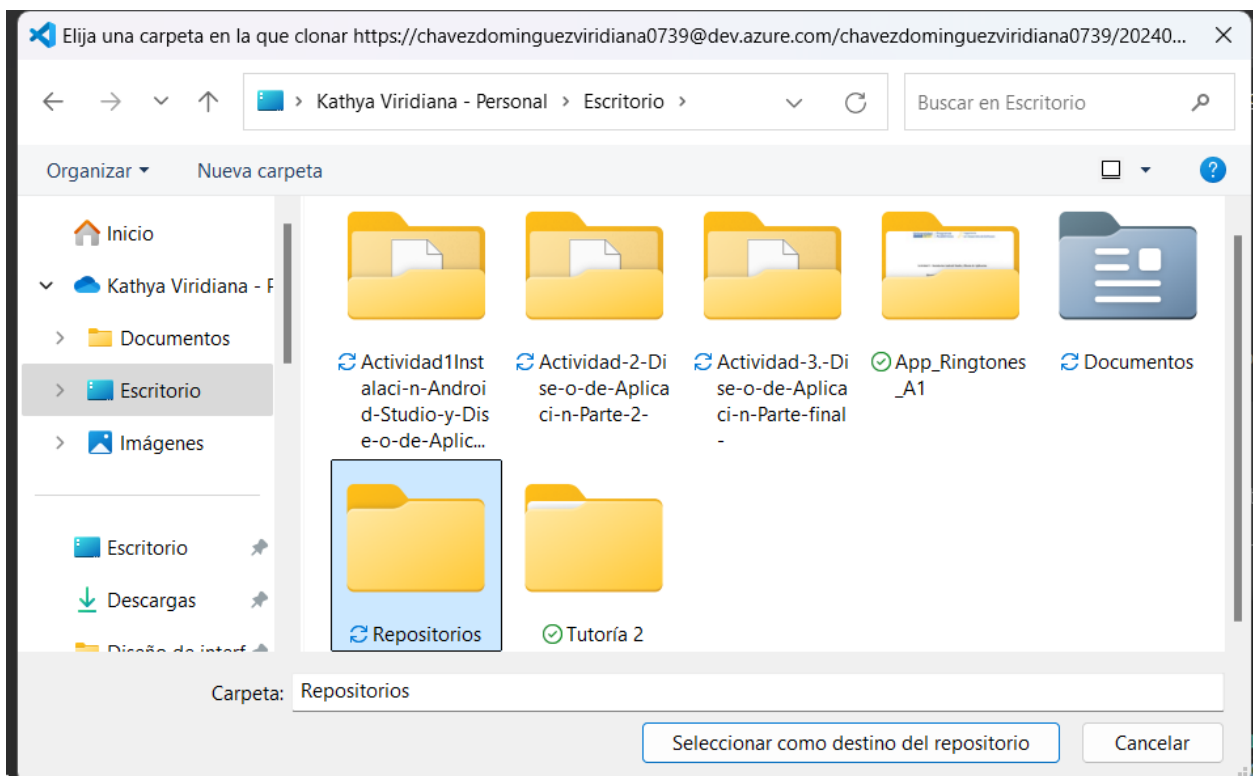
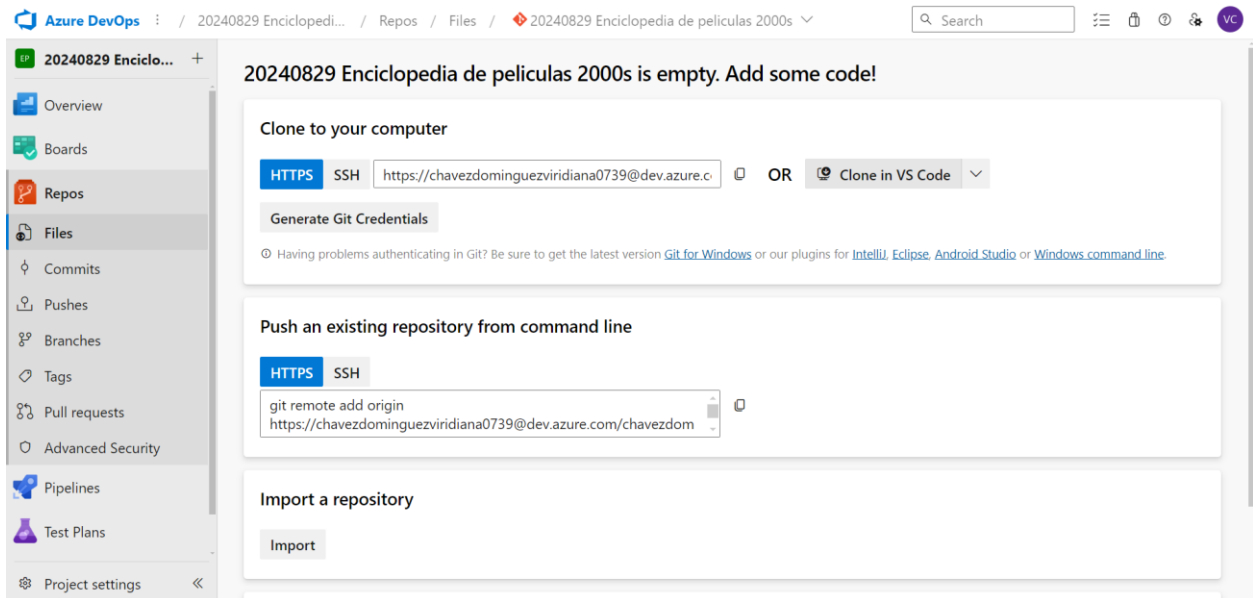
Contents History

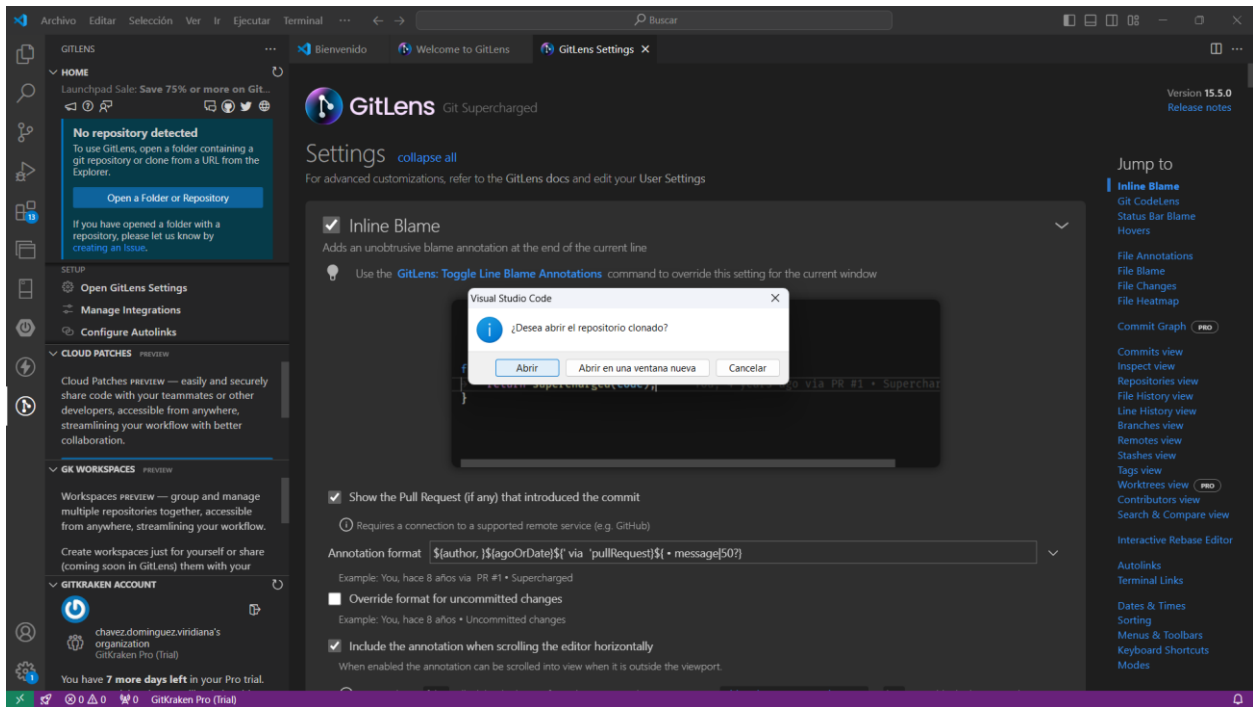
Name ↑	Last change	Commits
20240829 Enciclopedia de películas 2000s	4m ago	4d46bafb Create 20240829 Enciclopedi...
LICENSE	6m ago	b434d025 Initial commit KathyaCh

Una vez que hemos integrado Visual Studio Code con Azure DevOps y GitHub, podremos acceder al repositorio para comenzar a trabajar en el proyecto y desarrollo de nuestra enciclopedia web.

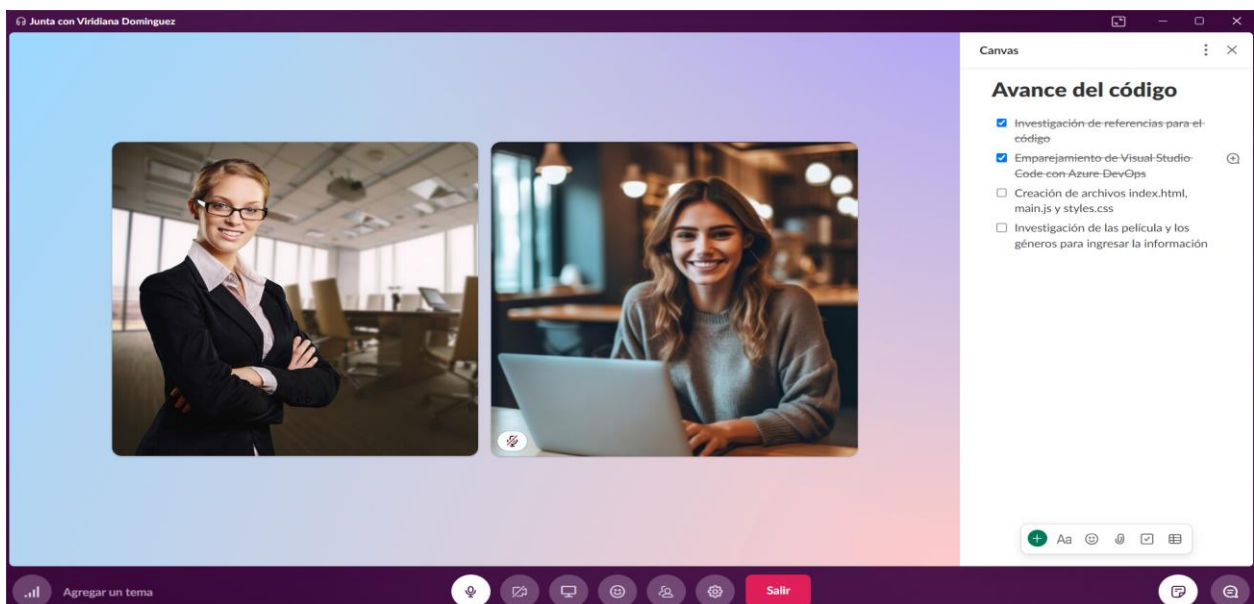
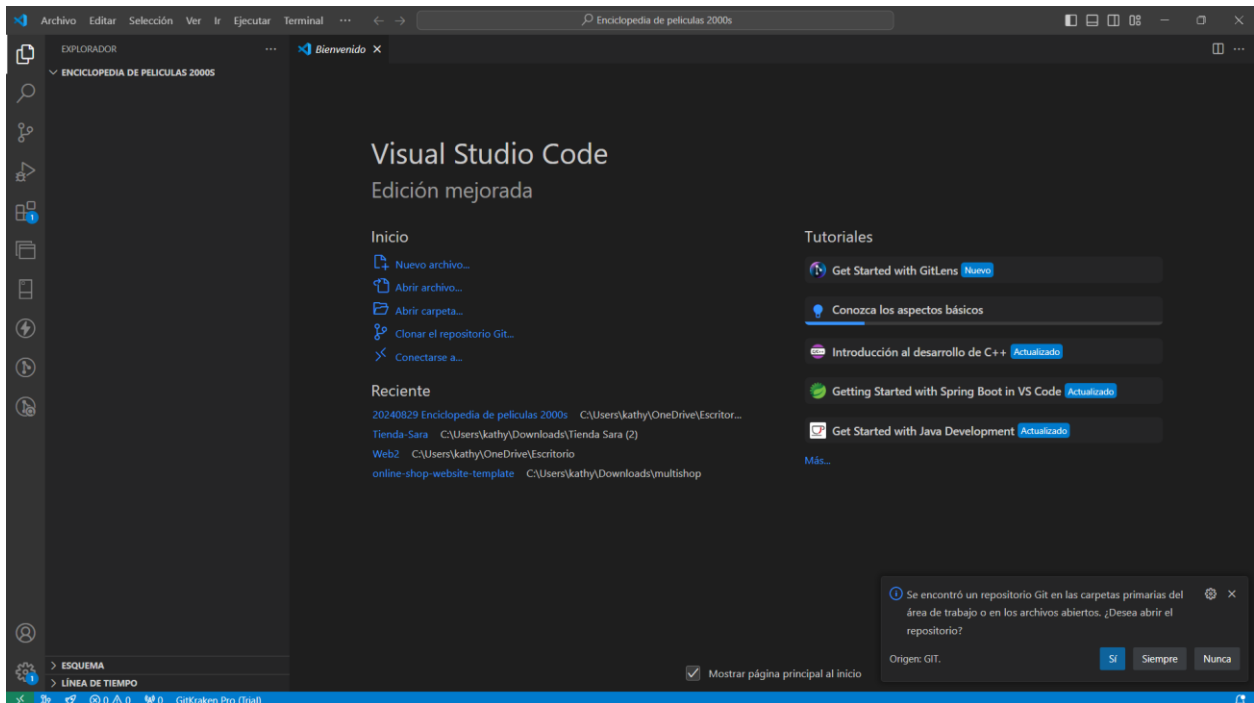


Como podemos observar, Azure DevOps cuenta con una sección dedicada a los repositorios, donde es posible clonarlos directamente en Visual Studio Code para facilitar el trabajo en los Sprints previamente definidos.

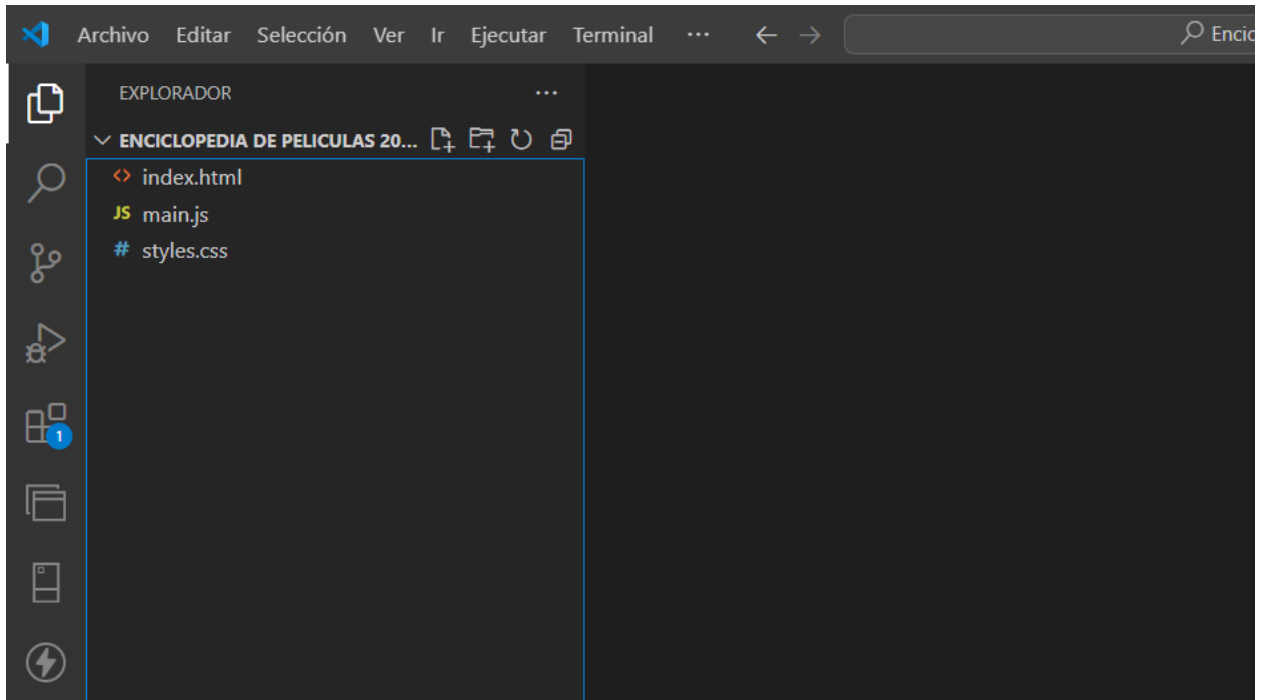




Como podemos observar, Visual Studio Code a clonado de manera exitosa el repositorio, permitiendo a los integrantes del equipo comenzar con la codificación del proyecto, no sin antes haber establecido una junta con los integrantes para tocar las actividades a realizar e ir registrando los avances de manera eficiente gracias a la colaboración entre todos.



Para comenzar con la codificación vamos a crear tres archivos; “index.html” que nos va a servir para la estructura HTML de la página, “styles.css” que nos permite utilizar estilos CSS y por último “main.js” el cual sirve para la lógica en JavaScript.



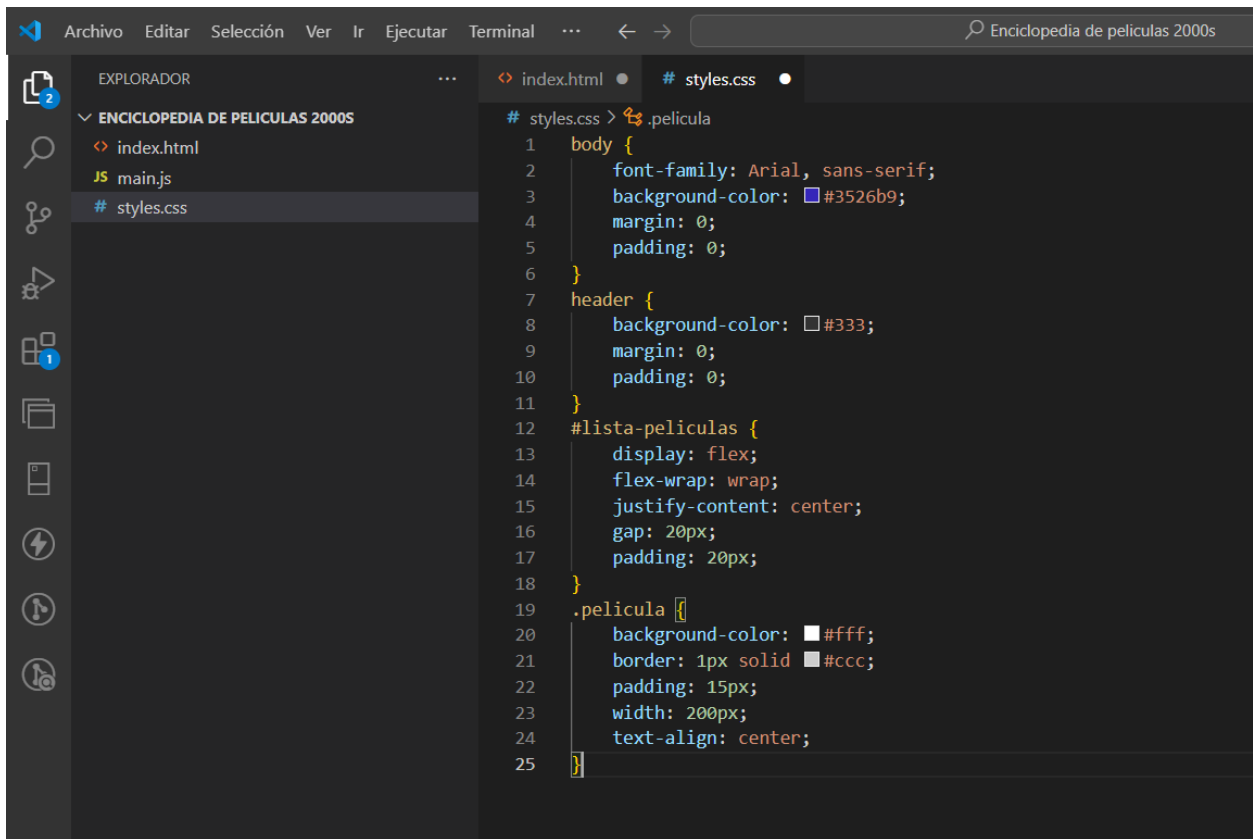
El primer código lo vamos a escribir en el archivo “index.html”, que como se mencionó anteriormente, nos sirve para la estructura HTML de la página. Esta primera parte del código permite asegurar que el contenido se muestre correctamente en los navegadores y que el usuario pueda encontrar el sitio sin inconveniente.

```
<> index.html ●
<> index.html > html
1  <!DOCTYPE html>
2  <html lang="es">
3  <head>
4    <title>Enciclopedia de Peliculas 2000s</title>
5    <link rel="stylesheet" href="styles.css">
6  </head>
7
```

Además establecimos el contenido visible de la página web permitiendo colocar el título y estableciendo el contenedor para la lista de películas que aparecerá en la página.

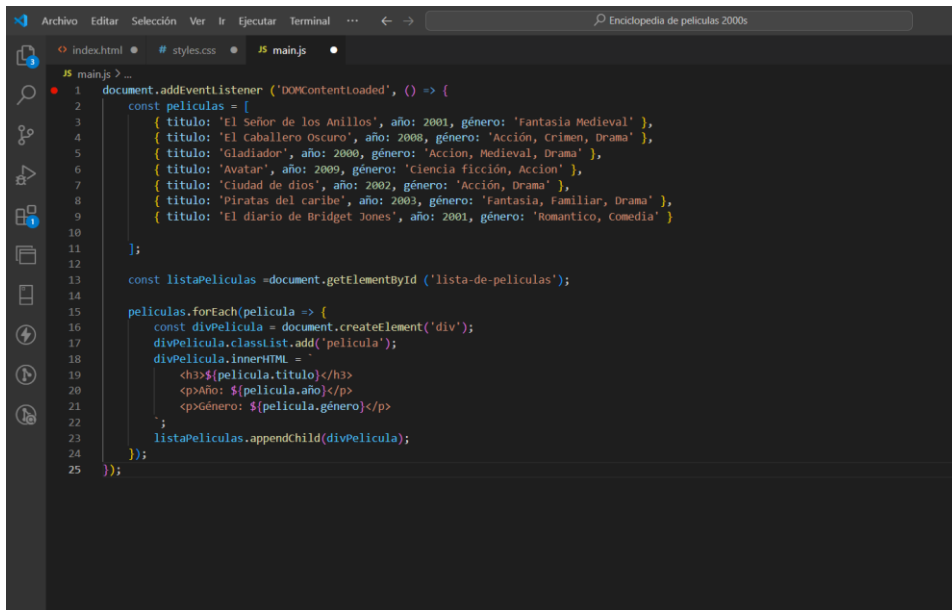
```
<> index.html ●
<> index.html > html
1  <!DOCTYPE html>
2  <html lang="es">
3  <head>
4    <title>Enciclopedia de Peliculas 2000s</title>
5    <link rel="stylesheet" href="styles.css">
6  </head>
7  <body>
8    <header>
9      <h1>Enciclopedia de Peliculas 2000s</h1>
10   </header>
11   <main>
12     <section id="lista-de-peliculas">
13
14     </section>
15   </main>
16   <script src="main.js"></script>
17
18 </body>
19 </html>
```

El siguiente archivo para trabajar es el “styles.css” el cual permite definir los estilos para los elementos HTML de nuestro sitio web, teniendo como objetivo principal controlar la apariencia visual y el diseño de la página.

A screenshot of the Visual Studio Code editor interface. The top menu bar includes 'Archivo', 'Editar', 'Selección', 'Ver', 'Ir', 'Ejecutar', and 'Terminal'. The Explorer sidebar on the left shows a project named 'ENCICLOPEDIA DE PELICULAS 2000S' with files 'index.html', 'main.js', and 'styles.css'. The main editor area displays the 'styles.css' file with the following CSS code:

```
# styles.css > .pelicula
1  body {
2      font-family: Arial, sans-serif;
3      background-color: #3526b9;
4      margin: 0;
5      padding: 0;
6  }
7  header {
8      background-color: #333;
9      margin: 0;
10     padding: 0;
11 }
12 #lista-peliculas {
13     display: flex;
14     flex-wrap: wrap;
15     justify-content: center;
16     gap: 20px;
17     padding: 20px;
18 }
19 .pelicula {
20     background-color: #fff;
21     border: 1px solid #ccc;
22     padding: 15px;
23     width: 200px;
24     text-align: center;
25 }
```


Por último, trabajaremos con el archivo “main.js”, el cual se encarga de generar dinámicamente la lista de películas de nuestra enciclopedia web. Esta archivo permitirá mostrar el título, año y genero de cada película, lo que aportará mayor flexibilidad e información al proyecto.

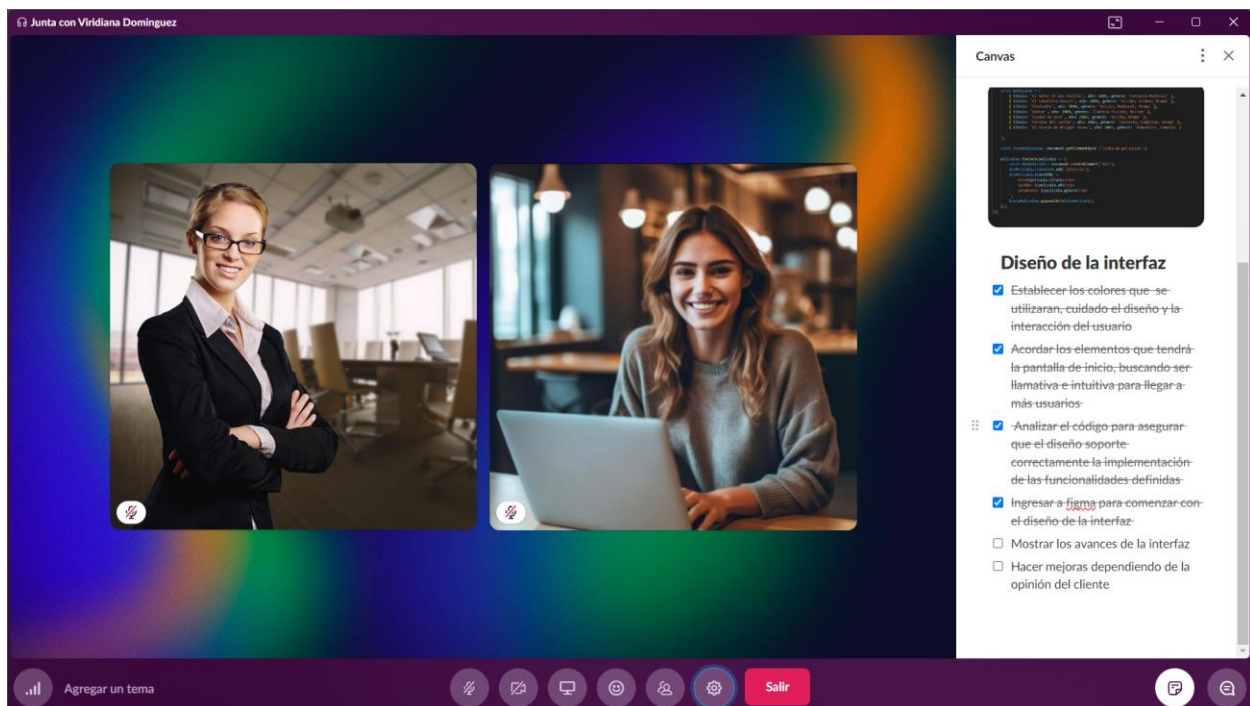
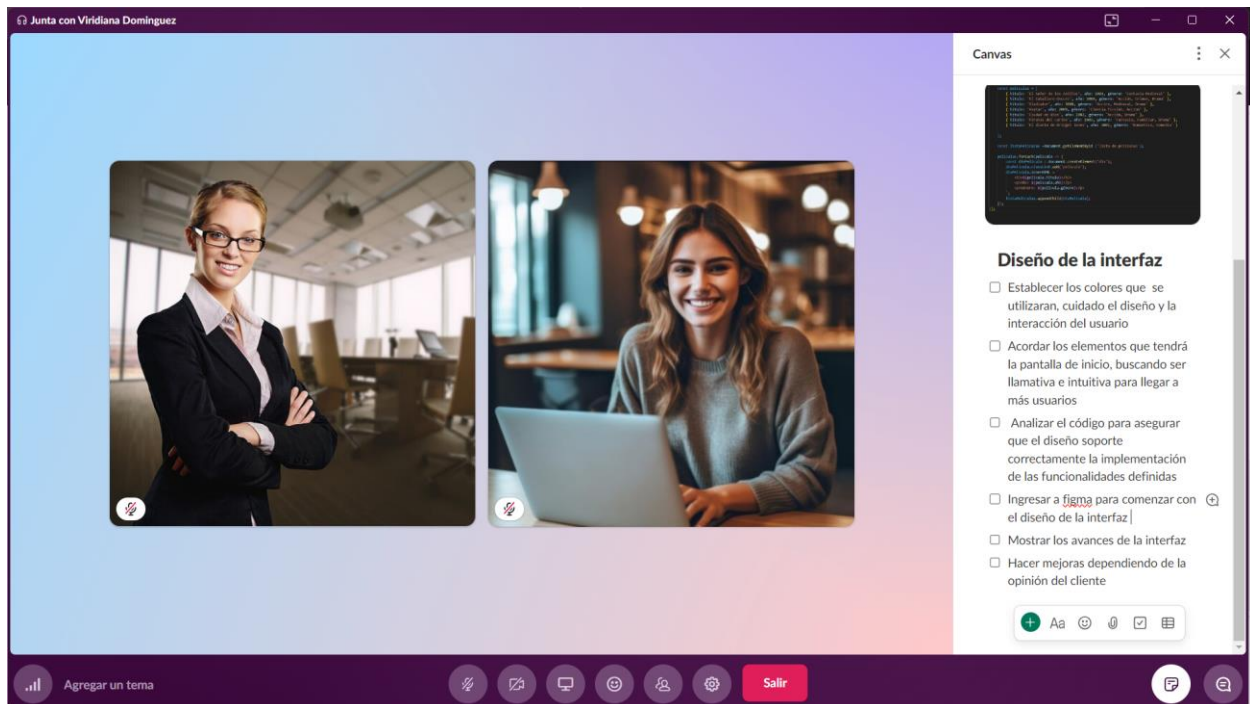


```
1 document.addEventListener('DOMContentLoaded', () => {
2   const peliculas = [
3     { titulo: 'El Señor de los Anillos', año: 2001, género: 'Fantasia Medieval' },
4     { titulo: 'El Caballero Oscuro', año: 2008, género: 'Acción, Crimen, Drama' },
5     { titulo: 'Gladiator', año: 2000, género: 'Acción, Medieval, Drama' },
6     { titulo: 'Avatar', año: 2009, género: 'Ciencia ficción, Acción' },
7     { titulo: 'Ciudad de dios', año: 2002, género: 'Acción, Drama' },
8     { titulo: 'Piratas del caribe', año: 2003, género: 'Fantasia, Familiar, Drama' },
9     { titulo: 'El diario de Bridget Jones', año: 2001, género: 'Romántico, comedia' }
10  ];
11
12  const listaPeliculas = document.getElementById('lista-de-peliculas');
13
14  peliculas.forEach(pelicula => {
15    const divPelicula = document.createElement('div');
16    divPelicula.classList.add('pelicula');
17    divPelicula.innerHTML = `
18      <h3>${pelicula.titulo}</h3>
19      <p>Año: ${pelicula.año}</p>
20      <p>Género: ${pelicula.género}</p>
21    `;
22    listaPeliculas.appendChild(divPelicula);
23  });
24
25  });
```

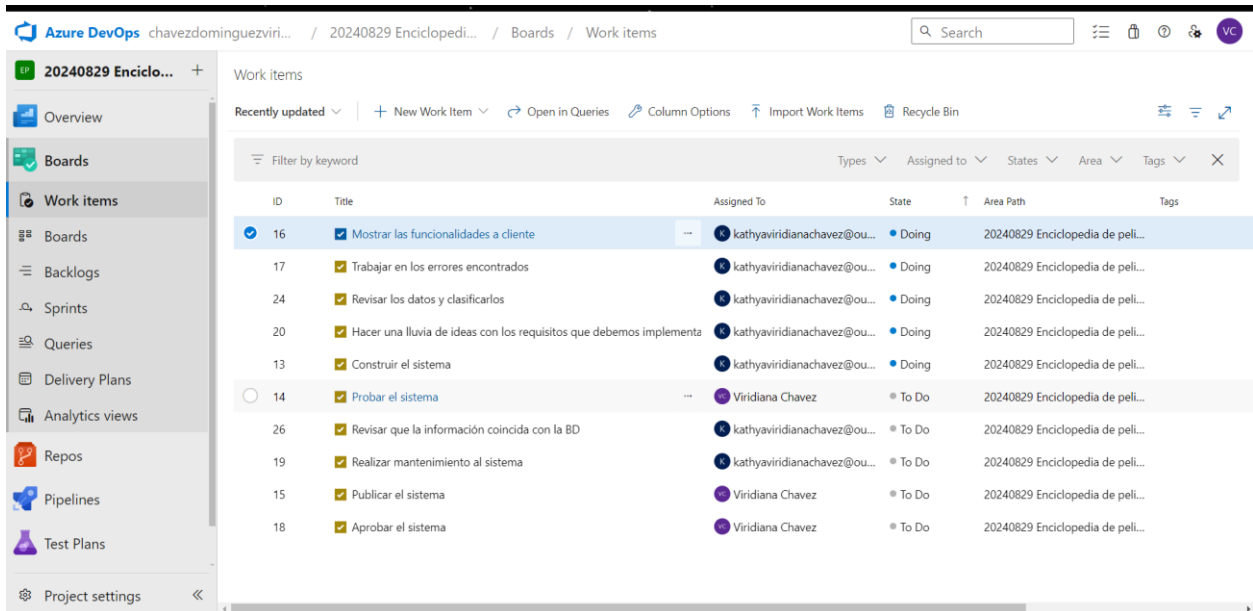
Una vez concluido el código es importante realizar una junta para mostrarse a los integrantes del equipo y analizarlo para detectar posibles errores o mejoras a realizar.



En la reunión, es importante definir las actividades correspondientes a la fase de diseño de la interfaz, que se llevará a cabo utilizando Figma. Los miembros de equipo deben colaborar para crear una interfaz atractiva e intuitiva, optimizando la experiencia del usuario.



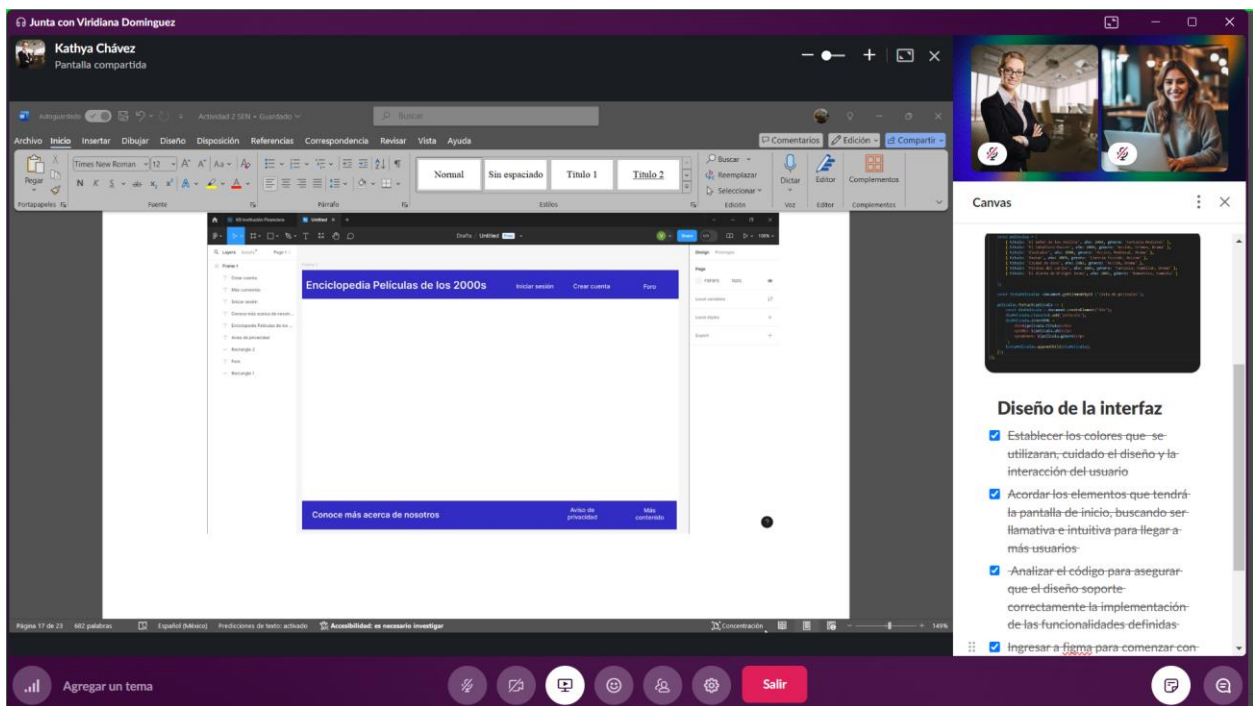
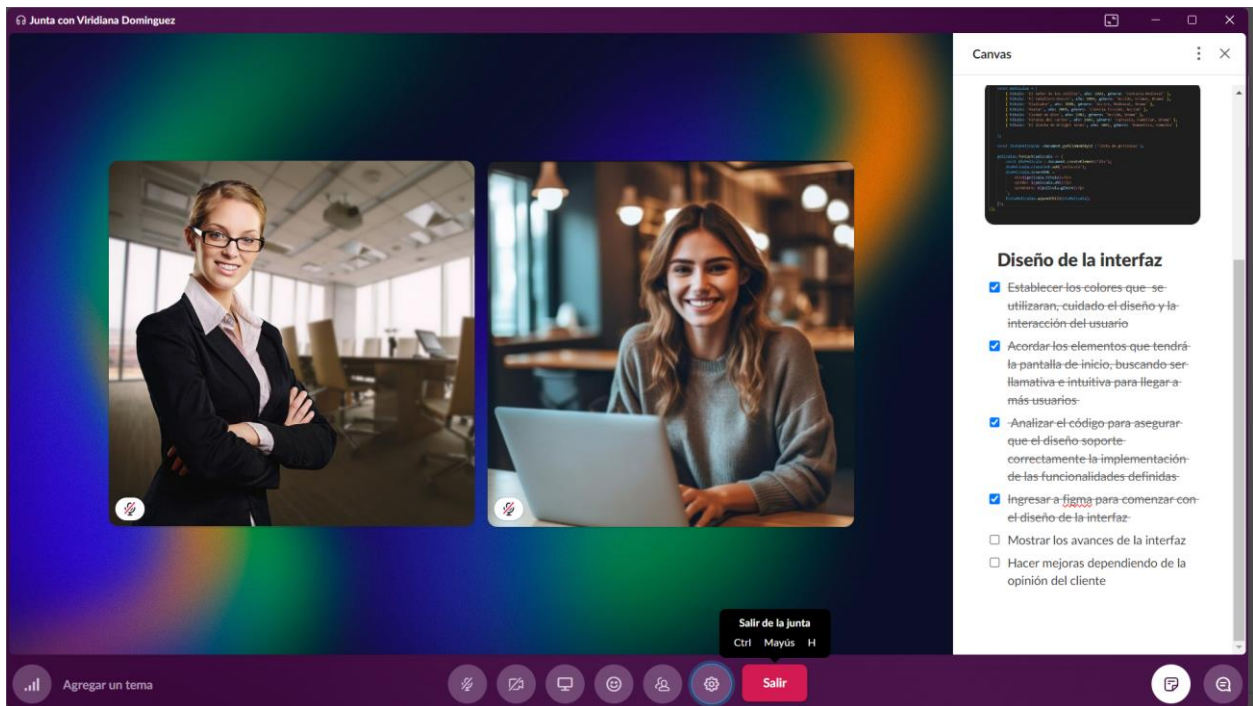
Es fundamental mantener actualizado nuestro apartado de “Work Items” para llevar un registro claro del progreso y de las tareas pendientes. Esto nos permitirá seguir la planificación establecida y asegurar que el proyecto se entregue en tiempo y forma.



Es momento de comenzar con el diseño de la interfaz, teniendo en cuenta los elementos y funcionalidades previamente definidos. Utilizaremos Figma para visualizar como deseamos que se vea la interfaz y realizar las mejoras o ajustes necesarios antes de publicar la enciclopedia web.



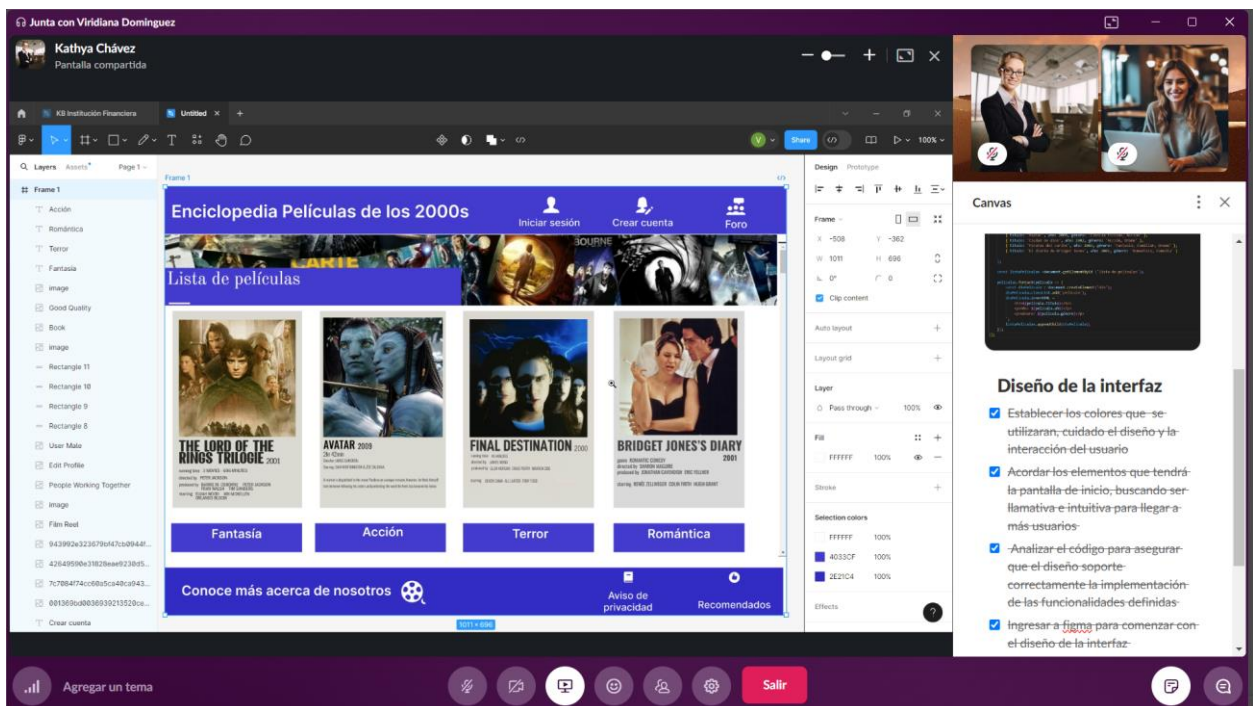
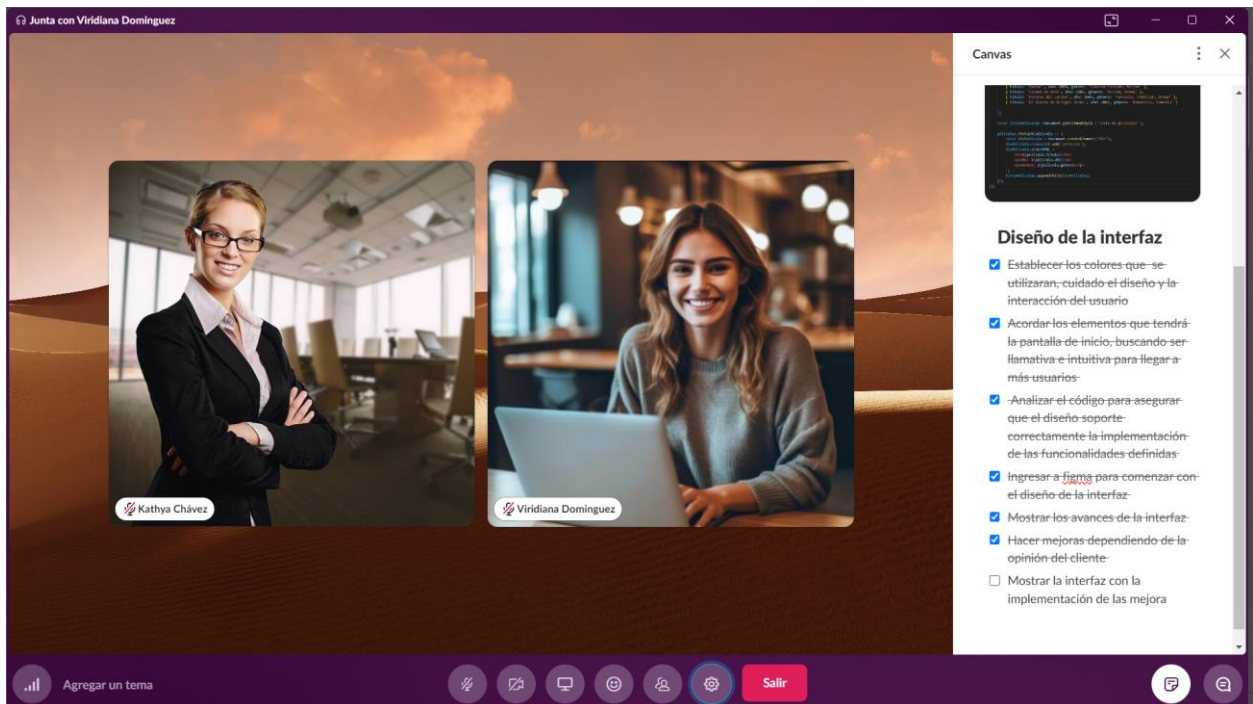
En esta reunión, es el momento de presentar los avances en el diseño de la interfaz, con el objetivo de obtener diferentes perspectivas y evaluar si las implementaciones realizadas son adecuadas o si es posible introducir mejoras adicionales.



Una vez definidas las mejoras a implementar, podemos finalizar el diseño de la interfaz, prestando especial atención al tamaño, color y distribución de los elementos para asegurar una presentación atractiva.



Una vez finalizada la interfaz, podemos llevar a cabo una última reunión para presentar el diseño final a todos los miembros del equipo, con el fin de obtener opiniones y establecer los ajustes finales necesarios.



De esta forma, logramos una interfaz que cumple con los requisitos del cliente y que pueda funcionar como una enciclopedia web. La creación de cuentas ofrece una mayor personalización, permitiendo a los usuarios crear listas y agregar favoritos. Además, la implementación de un foro es un excelente complemento, ya que facilita la interacción entre los usuarios, permitiéndoles compartir experiencias o sugerir mejoras. Esto es muy importante para mantener la plataforma actualizada e innovadora, atendiendo siempre a las necesidades del publico.



Como se mencionó anteriormente, es fundamental mantener actualizadas las tareas en el apartado de “Work Items”. Estas pueden revisarse de manera grupal, y el líder del equipo puede seleccionar y actualizar el estado de cada una. Sin embargo, cada integrante también tiene la responsabilidad de revisar las tareas que le fueron asignadas y actualizar su estado de manera individual.

The screenshot displays the Azure DevOps interface for a project named "20240829 Enciclo...". The left sidebar shows navigation options: Overview, Boards, Work items, Backlogs, Sprints, Queries (selected), Delivery Plans, Analytics views, Repos, Pipelines, Test Plans, and Project settings. The main area shows a query titled "My Queries > Assigned to me" with 12 work items. The table lists work items with columns for ID, Work Item Title, State, and Area Path. The right sidebar shows the details of the selected work item (ID 4, Task "Elaborar casos de uso") by Viridiana Chavez. It includes fields for State (Done), Reason (Completed), and Iteration. The Description field is empty with a "Click to add Description" prompt. The Planning section shows Priority 3, Activity, Design, and Remaining Work. The Deployment section includes a note about tracking releases. The Development section is also visible.

ID	Work Item Title	State	Area Path
4	Task <input checked="" type="checkbox"/> Elaborar casos de uso	Done	20240829 Er
22	Task <input checked="" type="checkbox"/> Establecer los periodos de los próximos sprints	Done	20240829 Er
25	Task <input checked="" type="checkbox"/> Elegir el SGBD a utilizar	Done	20240829 Er
27	Task <input checked="" type="checkbox"/> Comparar los diagramas realizados	Done	20240829 Er
5	Task <input checked="" type="checkbox"/> Analizar la estructura del proyecto.	Done	20240829 Er
6	Issue <input checked="" type="checkbox"/> Diseñar diagramas de secuencias	Done	20240829 Er
9	Issue <input checked="" type="checkbox"/> Diseñar el mockup	Done	20240829 Er
3	Issue <input checked="" type="checkbox"/> Identificar requisitos funcionales y no funcionales	Done	20240829 Er
14	Task <input checked="" type="checkbox"/> Probar el sistema	To Do	20240829 Er
15	Task <input checked="" type="checkbox"/> Publicar el sistema	To Do	20240829 Er
18	Task <input checked="" type="checkbox"/> Aprobar el sistema	To Do	20240829 Er
2	Issue <input checked="" type="checkbox"/> Análisis de los requisitos	Done	20240829 Er

Conclusión

A través de esta actividad, tuvimos la oportunidad de seguir trabajando con Azure DevOps, además esta ocasión le dimos uso a otras dos herramientas: Visual Studio Code y GitHub. Esto nos brindó una gran oportunidad para practicar y familiarizarnos con las diferentes etapas del desarrollo dentro de la metodología Scrum, la cual se basa en entregas a través de Sprints, permitiendo que tanto el equipo como el cliente puedan visualizar de manera más constante los avances del proyecto.

Como pudimos observar, utilizar repositorios fue clave en esta actividad, ya que permitió a los integrantes del equipo puedan revisar el progreso del proyecto y sugerir cambios o mejoras en caso de ser necesario. Además, con el uso de esta metodología pudimos comprender como el trabajo colaborativo ayuda a potenciar las habilidades individuales, favoreciendo propuestas que mejoran tanto la interfaz como el código realizado. Sin duda, aplicar las herramientas y técnicas aprendidas durante esta actividad contribuirá a mejorar la planificación y organización de futuros proyectos en el ámbito profesional.

Link GitHub: <https://github.com/KathyaCh/Repositorio.git>

Referencias

- I. Antoniofpts. (2015, 14 septiembre). *La importancia de los Repositorios Digitales*. CALIDAD EN GESTIÓN DE PROYECTOS.
<https://calidadengestiondeproyectos.com/2015/09/14/la-importancia-de-los-repositorios-digitales/>
- II. Hoogenraad, W. (2023, 25 noviembre). *¿Cuál es el papel de un Repositorio en SCRUM?* Welcome IT Professional. <https://es.itpedia.nl/2023/04/02/wat-is-de-rol-van-een-repository-in-scrum/>
- III. Slack. (s. f.-b). *Ventajas y desventajas del teletrabajo*. Slack. <https://slack.com/intl/es-es/blog/productivity/ventajas-y-desventajas-del-teletrabajo#:~:text=En%20este%20punto%2C%20plataformas%20como,y%20la%20productividad%20del%20equipo.>