

Metodologías de Desarrollo Ágil: Plan de Entregas

Grupo 2.2

Cambios sobre la práctica anterior

- Añadida historia de usuario SPIKE técnico - investigación sobre como encontrar caminos en mapas.
- Eliminada historia de usuario consultar si un servicio está en mal estado.

Primer sprint

Plan de Iteración

	Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5	Día 6
David Infante	Diseño de clases base	Diseño de clases base	Implementación GUI	Implementación GUI	Implementación GUI	Implementación GUI
Laura Gómez	Diseño BD	Diseño BD	Conexión con la BD	Conexión con la BD	Conexión con la BD, Interfaz de información	Interfaz de información
Pedro Bonilla	Clase contenedor	Clase contenedor	Conexión front-end/back-end	Conexión front-end/back-end	Conexión front-end/back-end, Botón de información	Botón de información
Juan Ocaña	Clase parque, Diseño GUI	Clase parque, Diseño GUI	Botón de mapa	Botón de mapa	Botón de mapa	
Antonio Martín	Clase fuente	Clase fuente	Menú de lista	Menú de lista	Menú de lista, Conexión con API mapas	

Sprint Review

Vamos empezar exponiendo las historias de usuario acabadas. Aquellas cosas que no debemos implementar en el contexto de las prácticas de la asignatura las consideraremos realizadas, por lo que en el contexto del Sprint Review se considerarán terminadas. Con esa consideración, los objetivos del sprint eran:

ID	Título	PH
1	Usuario - ver un mapa funcional con los servicios	5
8	Usuario - ver una lista con los servicios	2
9	Usuario - localizar contenedores	2
3	Usuario - localizar fuentes	2
4	Usuario - localizar parques	2

A lo largo de este sprint hemos desarrollado los primeros pasos de la aplicación que han hecho que aumenten enormemente el valor del producto. No sólo hemos desarrollado un prototipo sino que también hemos diseñado cómo serían nuestras bases de datos, para estos diseños primero hemos necesitado pensar cómo serían las clases que formarían el esqueleto principal de nuestra aplicación, las cuales serían:

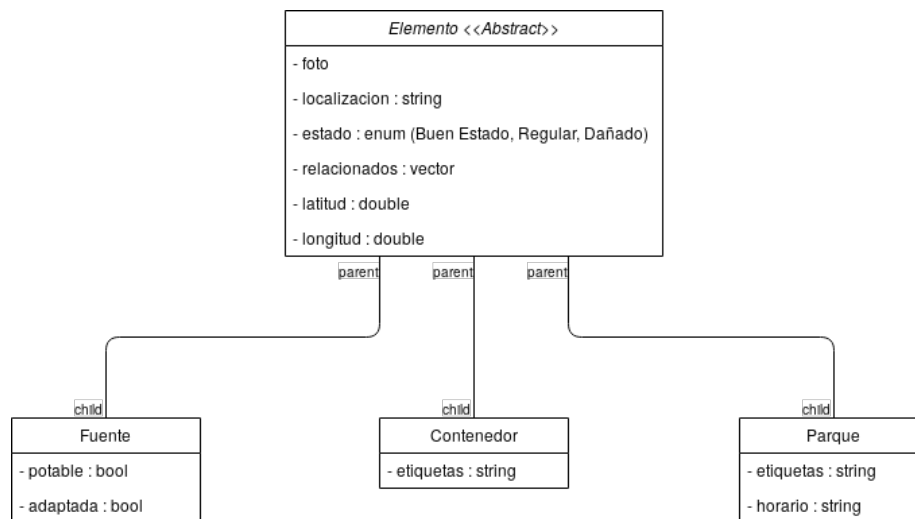


Figure 1:

Y una vez diseñadas estas clases, hemos realizado el diseño de la base de datos:

En la demo realizado en clase se mostró cómo funcionaba nuestro prototipo y cómo habían sido cumplidos todos los objetivos. Al finalizar este documento, adjuntaremos un video dónde se podrá ver el correcto funcionamiento de estos objetivos junto a los del segundo sprint.

No hemos tenido muchos problemas para la realización del sprint. Por otro lado, al estar utilizando herramientas que eran desconocidas para nosotros teníamos problemas de cara a su uso y utilización más básico, el cual fue solventado observando los tutoriales que venían en la página web oficial y comprobando

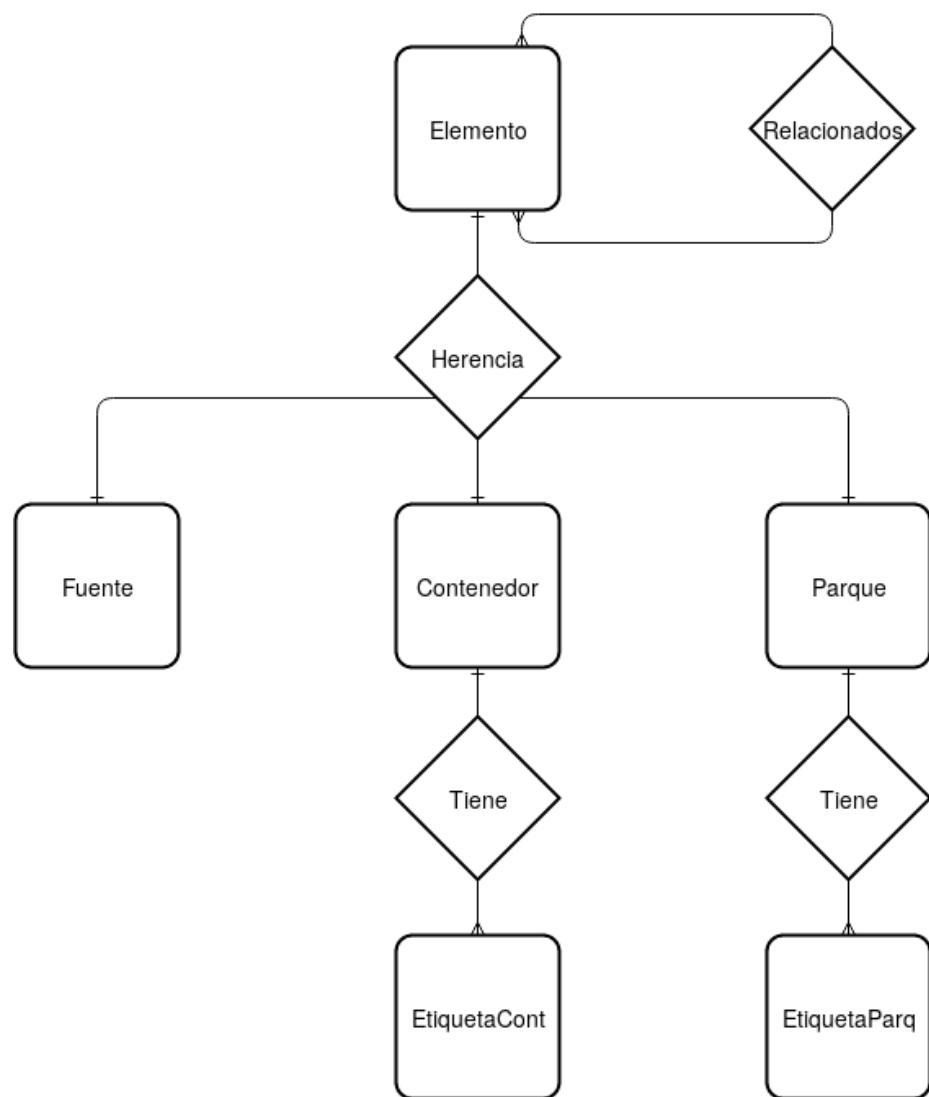


Figure 2:

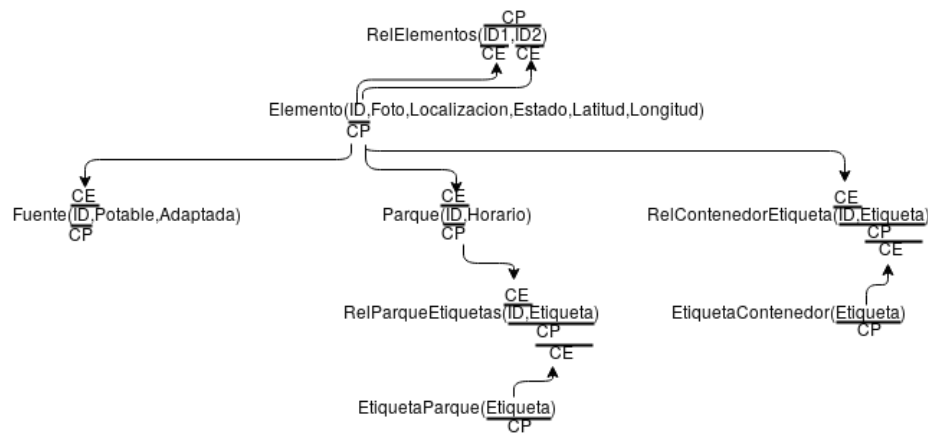


Figure 3:

antes, fuera del prototipo, detalles para ver si cuadraban con lo que buscábamos o no.

Después del primer sprint tenemos un producto funcional hecho bajo la planificación y potencialmente comercializable. Por estos motivos, los stakeholders están muy contentos con el progreso y no consideran ninguna novedad de cara al desarrollo del producto estando satisfechos con el camino que este está siguiendo. Se planea seguir con el proyecto establecido.

Sprint Restrospective

En esta reunión vamos a tratar de clarificar y concretar qué cosas hemos hecho bien, qué cosas podríamos hacer mejor y, por último, qué cosas vamos a cambiar de cara a la siguiente iteración.

Empezaremos por la restrospectiva individual de cada persona, en lo que respecta a ella misma principalmente, pero con indicaciones al trabajo de otras si se ve necesario.

- Pedro Bonilla: Durante este sprint me he visto no tan colaborativo como he visto a otros compañeros. He sentido que he tardado mas de lo común en adaptarme a la nueva tecnología usada. La ayuda de Juan fue inestimable.
- David Infante: El final del sprint fue duro porque no era capaz solventar un error de la implementación de la GUI, pero gracias al extenso conocimiento sobre el tema de Juan, pudimos acabar la tarea a tiempo.
- Juan Ocaña: El aprendizaje de la herramienta de prototipado ha sido más accidentado de lo que cabría esperar, pero tras entender su funcionamiento todo ha avanzado como debiera.

- Antonio Martín: La herramienta de prototipado fue la principal dificultad al principio. Una vez que aprendimos a manejarla correctamente todo fue mucho más fácil.
- Laura Gómez: El diseño de clases y de la base de datos fue relativamente sencillo y viable. El problema vino cuando tocó utilizar la herramienta, por falta de experiencia hacia esta

Vemos que la mayoría del equipo a centrado su preocupación en el manejo de la tecnología nueva. Con felicitaciones hacia Juan por su rápido aprendizaje y dar ese empujoncito extra al equipo. De cara al siguiente sprint nadie espera tener de nuevo el mismo fallo, ya solventado durante la ejecución de este.

Las relaciones entre los miembros son cordiales y convenientes. El equipo de Juan con Laura ha demostrado entenderse muy bien para atacar de manera conjunta una tarea más grande que requiera fuerza de trabajo extensa. Por otro lado Pedro, Antonio y David han trabajado mejor en tareas pequeñas que requieran el trabajo de una persona única y puedan enfrentarse a ella en individual. En general han sido correctas y se espera y desea que sigan así.

Los procesos de daily standup, reparto de tareas en función de cuando se quede libre fuerza de trabajo y cuales son más prioritarias ha demostrado ser muy efectivo, esperamos seguir así. Al final del sprint empezamos a hacer como prueba reunión de fin de día. Se ve como una mejora positiva y se quiere implantar en la totalidad del siguiente sprint.

Segundo Sprint

Plan de Iteración

	Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5
David Infante	Diseño de clases	Diseño de clases	Página de información	Página de información	Formulario modificar
Laura Gómez	Botón de barra y búsqueda	Implementar diseño de clases	Implementar diseño de clases	Función de crear database	Función de borrado database
Pedro Bonilla	Botón “no funciona” en información	Sugerencias de búsqueda	Sugerencias de búsqueda	Sugerencias de búsqueda	Botón de modificar
Juan Ocaña	Funciones de consulta	Funciones de consulta	Formulario crear	Formulario crear	Botón borrar (en información)
Antonio Martín	Marcador de servicio en mapa	Formulario de incidencias	Formulario de incidencias	Botón de crear	Función de modificar database

Sprint Review

En primer lugar vamos a comentar los resultados del sprint, pues se han conseguido realizar todas las historias de usuario propuestas, en ambos sprint se ha demostrado una medición muy correcta del tamaño de trabajo que el equipo es capaz de asumir.

ID	Título	PH
2	Usuario - buscar servicios mediante un buscador	4
14	Usuario - marcar si algo no funciona	1,5
13	Usuario - consultar información de un servicio	1,5
12	Usuario - consultar si un servicio está en mal estado	1,5
11	Usuario - distinguir tipos de parque	1,5
10	Usuario - distinguir tipos de contenedores	1,5
7	Administrador - eliminar información de un servicio	1
6	Administrador - modificar información de un servicio	1
5	Administrador - crear información de un servicio	2

Los novedades clave de esta iteración es la mejora de las capacidades de la aplicación. Principalmente, se ve que ahora existe un buscador, que sumado a las nuevas capacidades del administrador para moderar el contenido que se ofrece a los usuarios, nos deja una aplicación perfectamente operativa. Esto es bastante importante ya que estamos lejos del punto de colapso que sucede cuando se añaden demasiadas funcionalidades a la aplicación. En esta iteración se ha añadido bastante valor al producto puesto que no solo tenemos las páginas de información de los servicios, sino que también podemos distinguir en la búsqueda parques, fuentes y contenedores.

Para este sprint se han realizado estos incrementos mediante la tecnología usada previamente. En este sprint esta tecnología se ha usado de manera más correcta dada la experiencia adquirida por el equipo durante el primer sprint y el compromiso de los miembros por la calidad.

En esta iteración no hemos tenido apenas problemas, puesto que ya estábamos familiarizados con el software utilizado para su realización. Esto ha dejado una iteración en la que no se han tenido que resolver muchos inconvenientes.

Los Stakeholders y el Product Owner están muy contentos con el producto obtenido esta iteración, y ante el miedo de añadir más utilidades de las que son cómodamente manejables por el usuario, no añaden más contenido al product backlog. Tanto los Stakeholders como el Product Owner están muy contentos con el trabajo realizado por el equipo.

Sprint Restrospective

En esta reunión vamos a tratar de clarificar y concretar qué cosas hemos hecho bien, qué cosas podríamos hacer mejor y, por último, qué cosas vamos a cambiar de cara a la siguiente iteración.

Empezamos viendo la retrospectiva individual: - Juan Ocaña: En el segundo sprint se ha invertido más tiempo de aprendizaje en la herramienta de prototipado con relación a los data masters, de cara a simular el comportamiento de la base de datos y su interacción.

- Antonio Martín: Este segundo sprint fue más fluido. Acostumbrado a las herramientas y el método de trabajo el desarrollo fue menos dificultoso.
- Laura Gómez: En este sprint nos encontramos con el obstáculo de aprender a utilizar correctamente los data masters, sin embargo, al ya estar algo más acostumbrados a la aplicación resultó algo fácil de aprender.
- Pedro Bonilla: Este segundo sprint me ha ayudado a sentirme más seguro de mi aportación al grupo, al no haberme sentido para nada atrasado como sí me pasó en el sprint anterior.
- David Infante: El equipo trabajó de forma mucho más coordinada en este segundo sprint. La experiencia que ganamos en el primero y la relación de amistad que se ha formado entre los miembros del equipo ha dado como resultado a un equipo más unido y eficaz

Vemos que el equipo tiene una reacciones mucho más positivas en este sprint. Esto se puede deber a que la fuente de la mayoría de los problemas se ha solucionado.

Las relaciones sociales del grupo se han mantenido igual durante este sprint. Un reparto regulado y esquemático de las tareas ha hecho que no haya apenas roces ni conflicto, si es que ha habido alguno.

La reunión de final de día se ve como una mejora de este sprint y se mantiene de manera indefinida. Se denota de manera positiva las actitudes.

Para mejorar el siguiente sprint vamos a intentar explicar no solo las cosas que se hacen si no las que se aprenden, para que dos personas no aprendan lo mismo de manera independiente y sin ayudarse al respecto.

Enlace a un video demostración del prototipo:

<https://www.youtube.com/watch?v=zVqCBogIdSE>

Enlace al repositorio del proyecto:

<https://github.com/Lauragg/MDA>