

Taller IS 2022 - Actividad N°1.

1) Identificar aquellas funcionalidades, pendientes, incompletas o con fallas del proyecto realizado en Análisis y Diseño de Sistemas (2022).

- ☒ ~~Sección Mis Predicciones.~~
- ☒ ~~Test Registro de Usuario(Unit Test).~~
- ☒ ~~Agregar la opción para actualizar el nombre del torneo.~~
- ☒ ~~Mejora visual de los flash que son devueltos al usuario.~~
- ☐ Modificar la semilla para que genere predicciones a los usuarios por defecto (Lucio , Brenda , Mateo).
- ☐ Separar código javascript incrustado en archivos .js
- ☐ Mejora en el flujo de actualización de resultados.
- ☒ ~~Las opciones de menú deben permitir redireccionar clickeando en toda la “caja”, no solo en el texto.~~
- ☐ Agregar nuevas validaciones a Match Day.

2) Deberán describir las tareas destinadas a completar o corregir lo observado en el punto anterior. Para cada tarea registrar:

- Identificar la tarea
- Descripción
- Dependencias
- Tiempo destinado
- Responsable

Tarea #1

Funcionalidad : Mejora visual de los flash que son devueltos al usuario.

Descripción:

Al momento de informar al usuario los mensajes desde el frontend de la web, que los mismos tengan un mejor aspecto, sugerencia: investigar sobre bootstrap.

Dependencias:

En cuanto recurso:

- Tarea #4 (Test Registro de Usuario(Unit Test)).

En cuanto funcionalidad:

- Tarea #3 (Agregar la opción modificar el nombre del torneo).

Tiempo Destinado:

- 4hs

Responsable:

- Lucio

Tarea #2

Funcionalidad : Sección Mis Predicciones.

Descripción:

Crear una sección para poder ver las predicciones que realizó un usuario en los distintos torneos. Para esto se debe agregar una opción en el menú principal para acceder a la sección, y en la sección una tabla que liste las predicciones hechas.

- Crear una nueva branch en git “my-forecasts-section”
- Agregar un nuevo botón con el texto Mis Predicciones en el menú principal en la vista /views/home
- En helpers/forecasts-helper.rb crear una función get_forecasts, la cual deberá buscar en la base de datos los forecasts de un determinado player y retornar la vista en la cual se encontrará la tabla con las predicciones hechas
- Agregar en server.rb una ruta get “/forecasts”, la cual llamará al método get_forecasts creado en el helper.
- Crear vista forecasts.rb en views/forecasts/forecasts.rb, la cual mostrará la lista de predicciones hechas por un determinado usuario.

Dependencias:

En cuanto a recursos:

-

En cuanto a funcionalidad:

-

Tiempo Destinado:

- 4hs

Responsable:

- Mateo

Tarea #3

Funcionalidad : Agregar la opción modificar el nombre del torneo.

Descripción: añadir una nueva ruta que permita modificar el nombre del torneo. Se deberá validar que el nombre no exista previamente.

Dependencias:

En cuanto recurso:

-

En cuanto funcionalidad:

-

Tiempo Destinado:

- 4 hs

Responsable:

- Brenda

Tarea #4

Funcionalidad: Test Registro de Usuario(Unit Test):

Descripción:

- Si se intenta registrar un usuario ya existente - retornar el error correspondiente y hacer un rollback de la operación.
- Si se intenta registrar un usuario con nombres inválidos - retornar el error correspondiente y hacer un rollback de la operación.
- Si se intenta registrar un usuario con formato inválido de contraseña - retornar el error correspondiente y hacer un rollback de la operación.

Dependencias:

En cuanto recurso:

-

En cuanto funcionalidad:

-

Tiempo Destinado: 3hs

Responsable:

- Lucio

Tarea #5

Funcionalidad : Modificar Botones Menú Principal

Descripción:

Las opciones de menú deben permitir redireccionar clickeando en toda la “caja”, no solo en el texto.

Dependencias:

En cuanto recurso:

- #Tarea 2

En cuanto funcionalidad:

-

Tiempo Destinado:

- 2hs

Responsable:

- Mateo

Tarea #6

Funcionalidad : Añadir una nueva validación a Match Day.

Descripción: Se deberá chequear que cada equipo no puede participar en más de un partido en un mismo Match Day.

Dependencias:

En cuanto recurso:

- #Tarea 3

En cuanto funcionalidad:

-

Tiempo Destinado:

- 3 hs

Responsable:

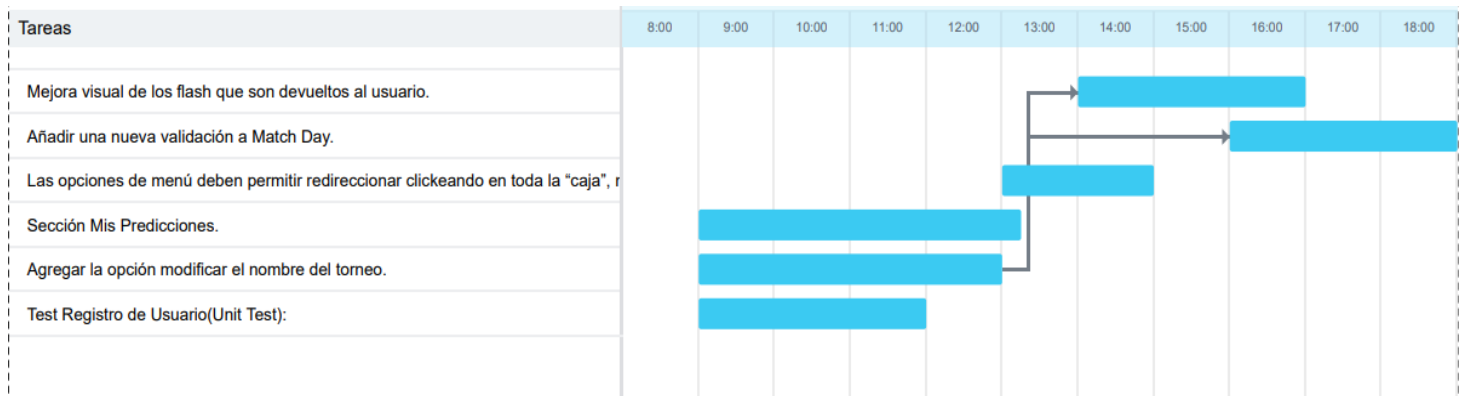
- Brenda

3) Un miembro del equipo deberá asumir el rol de Scrum Master.

Scrum Master : Lucio Mansilla.

4) Realizar la reunión de Planificación del Sprint (Sprint Planning).

5) Realizar una planificación determinando la lista de tareas con sus respectivas dependencias y recursos asignados. Utilizar un diagrama de Gantt para su representación. Para construir el diagrama de Gantt pueden utilizar GanttProject.



6) Ejecutar el Sprint.

7) Subir la documentación al repositorio git del proyecto.

8) En la reunión de taller correspondiente al día el ScrumMaster asignado expone el trabajo realizado.

LINK PROYECTO PIVOTAL TRACKER:

<https://www.pivotaltracker.com/n/projects/2589942>