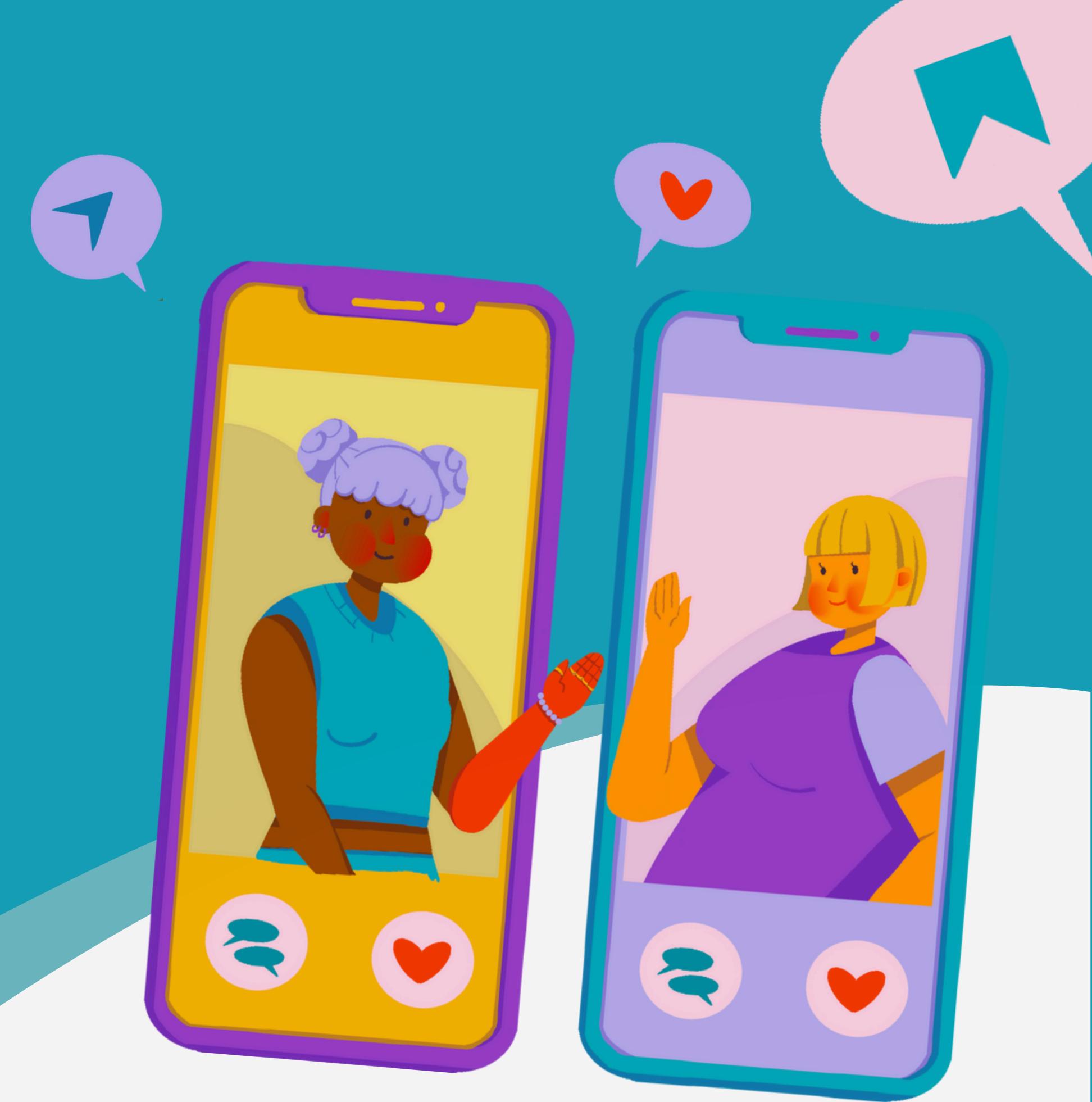




JavEngineering

JAVE MATCH

Tu futuro ideal está a un match de distancia.



Contenido

01

Descripción del
proyecto

02

Planeación del
Sprint

03

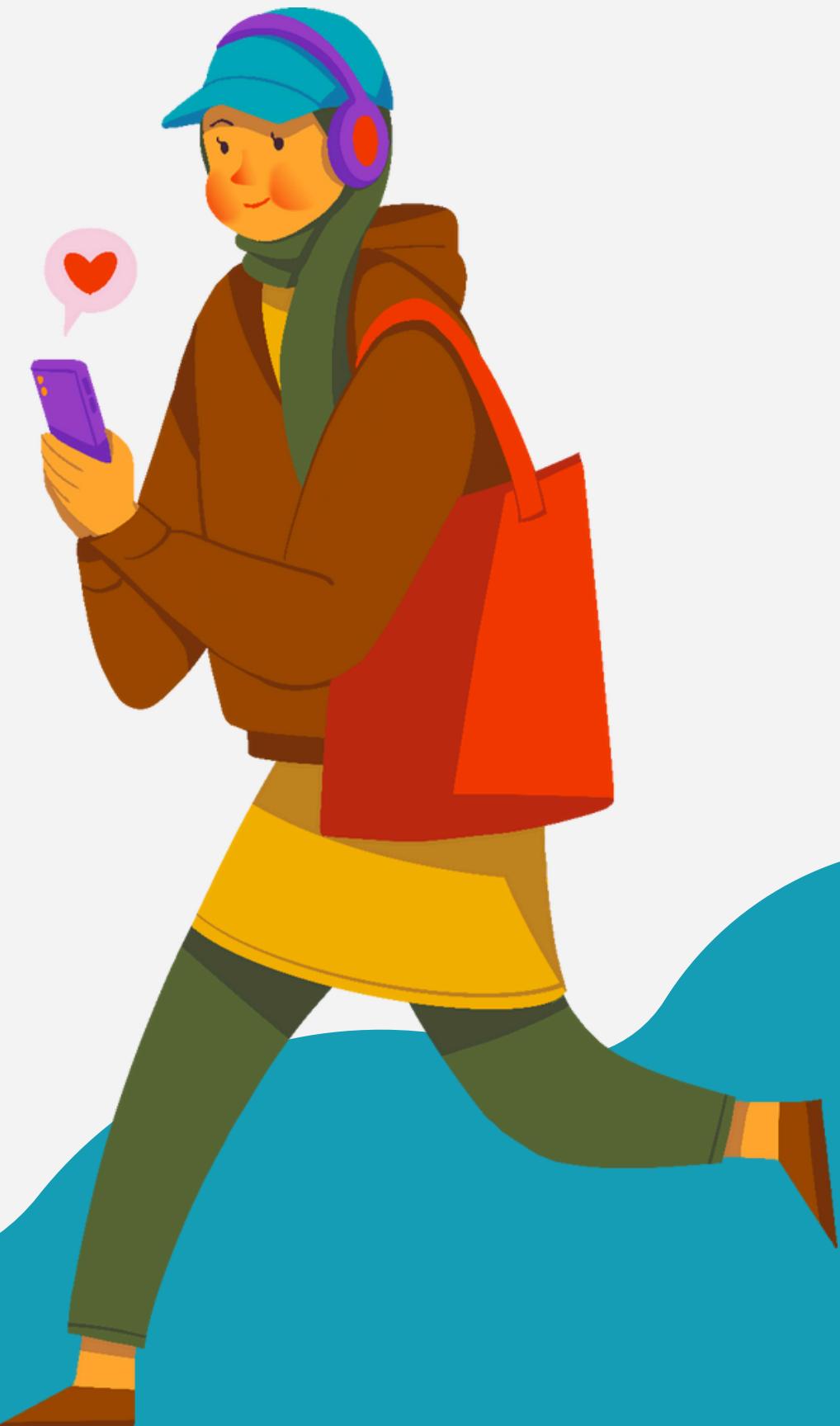
Demo

04

Explicación del
programa

05

Retrospectiva



Descripción del proyecto

- JavaMatch es una plataforma social diseñada para los estudiantes de la Universidad Javeriana.
- Permite conectar a los usuarios mediante videollamadas y un sistema de emparejamiento basado en intereses comunes.
- Garantiza un entorno seguro mediante moderación en tiempo real y funciones de bloqueo y reporte de usuarios problemáticos.



Ventaja competitiva

JaveMatch busca facilitar la creación de conexiones emocionantes entre los estudiantes, integrando las siguientes características.

Interacción

Personalización de perfiles, notificaciones de nuevas interacciones y variedad de opciones, incluyendo juegos en línea dentro de las videollamadas.

Seguridad

Se asegura que la persona sea estudiante de la Pontificia Universidad Javeriana.



Diagrama de clases previo

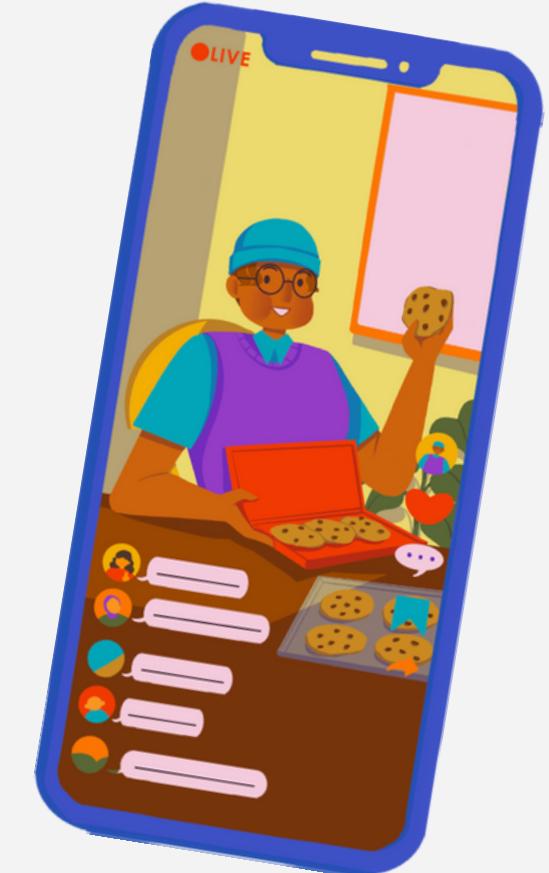
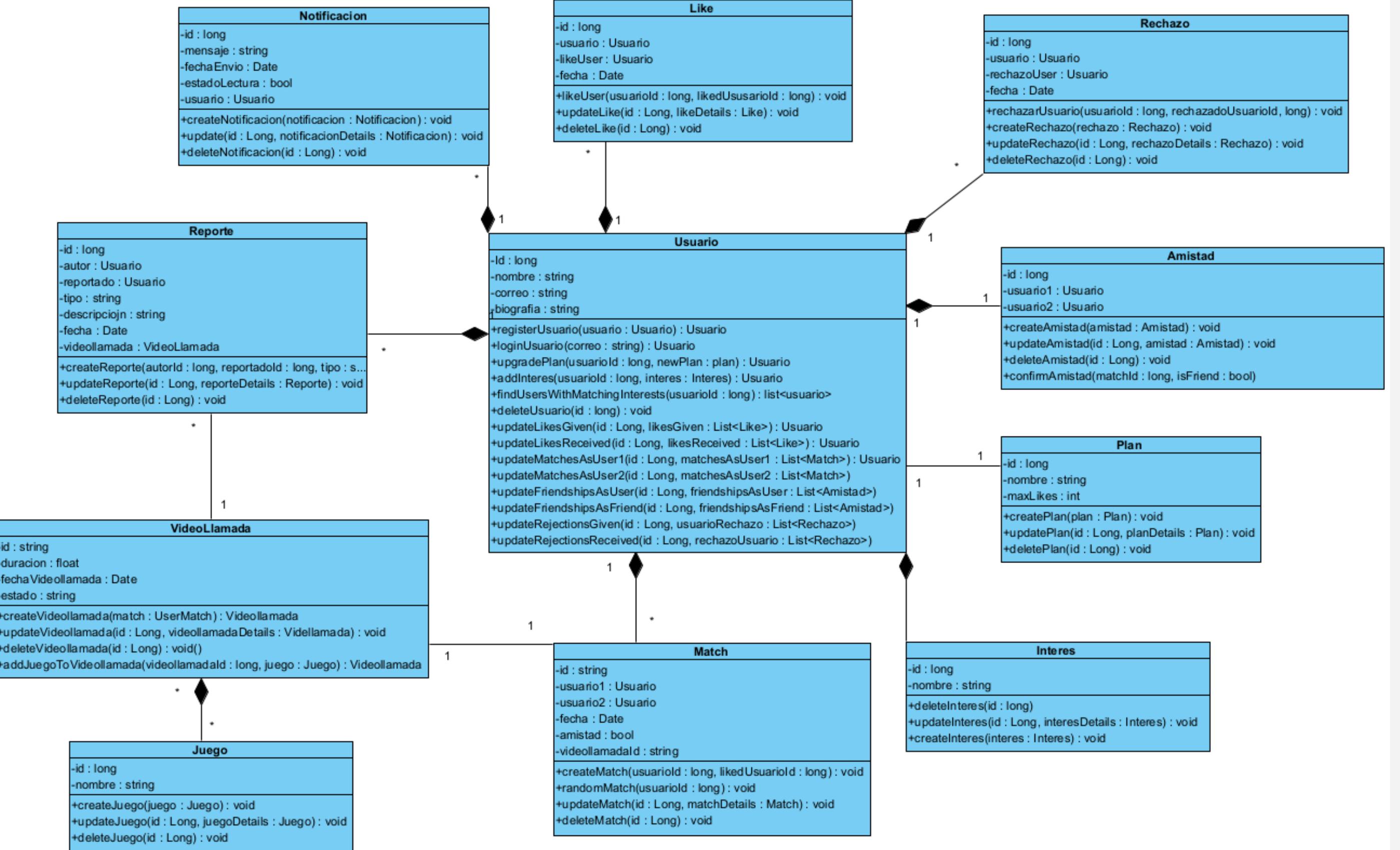
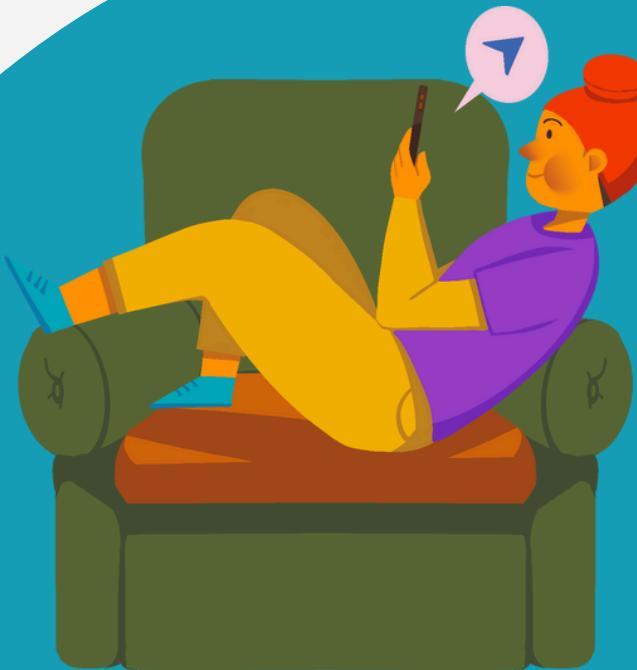
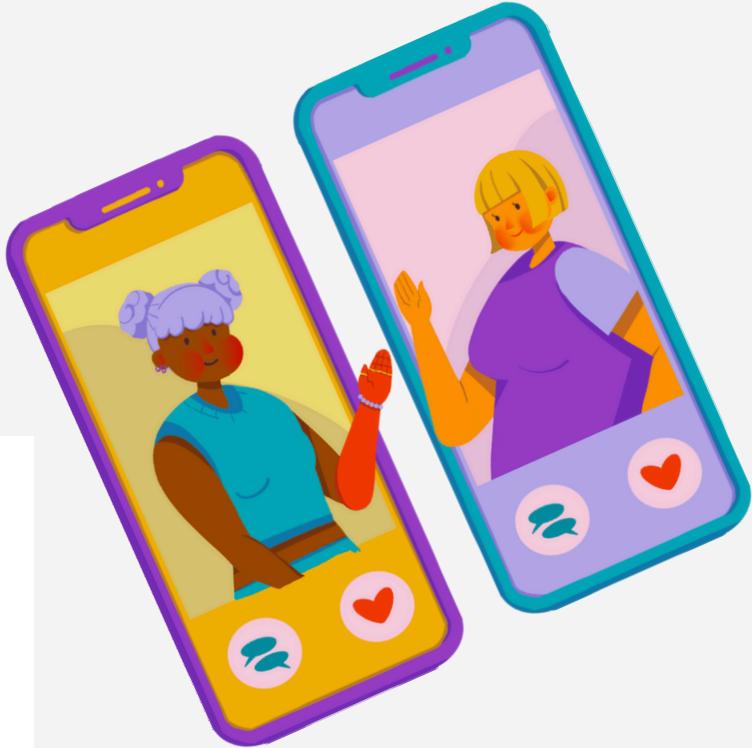
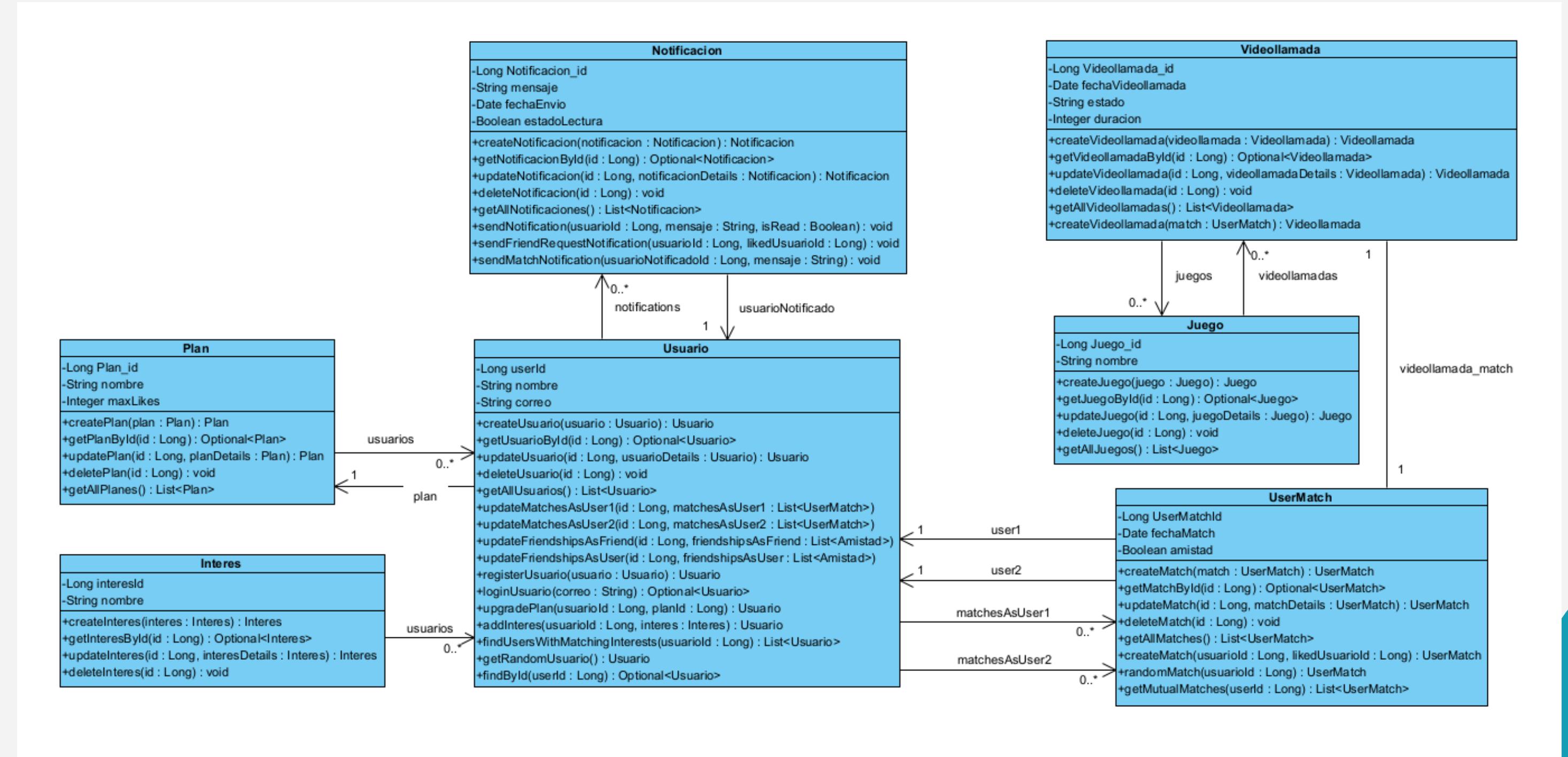


Diagrama de clases final



Planeación del tercer sprint

17 de noviembre - 22 de noviembre

- 5 días
- Capacidad máxima de 39 horas

User	Days off	Activity	Capacity per day
DM Daniel Felipe Castro Moreno	0 days	Deployment	3,25
GB Gabriel Anibal Riaño Beltran	0 days	Testing	3,25
JT Juan Enrique Rozo Tarache	0 days	Development	3,25
MR Maria Paula Rodriguez Ruiz	0 days	Design	3,25

Backlog

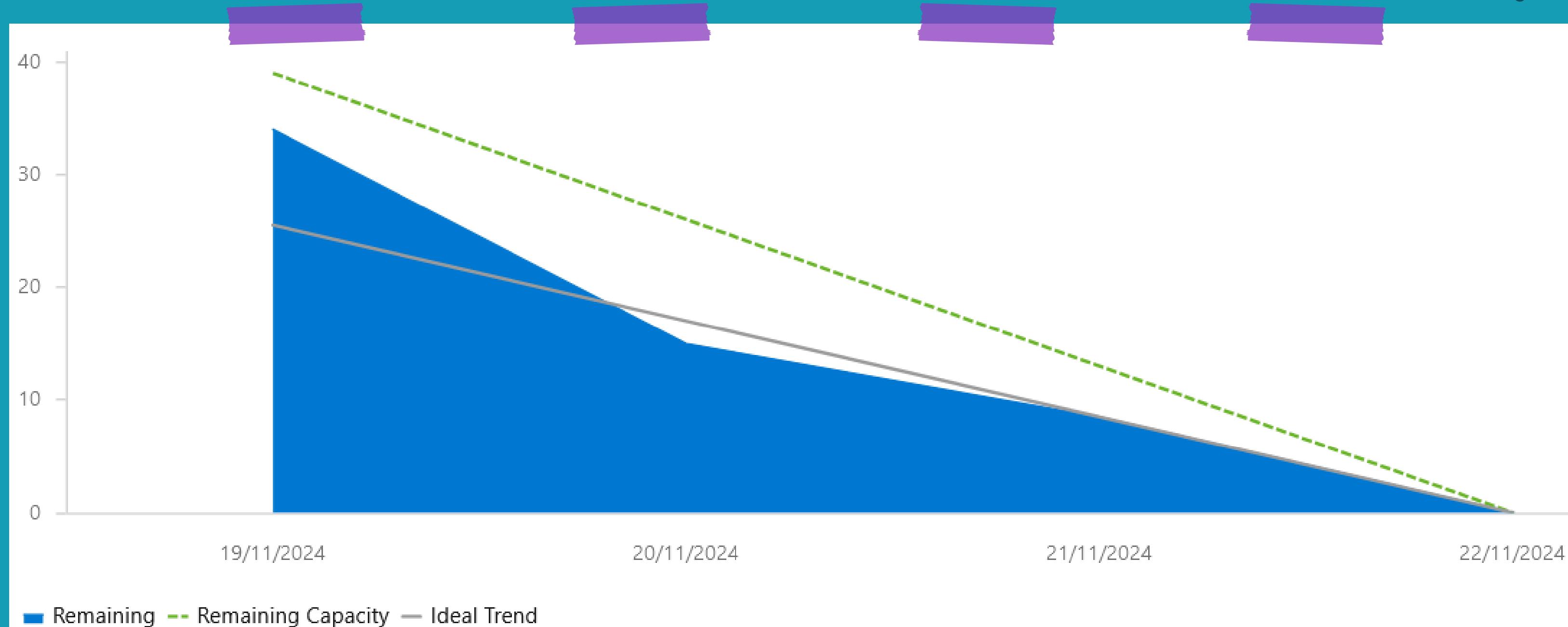
- 6 backlog items
 - 20 tareas
 - Trabajo total de 34 horas

1	✓ Crear sistema de inicio de sesión	● Done	
	✓ Identificar los datos que debe incluir el inicio de sesión	● Done	Daniel Felipe ...
	✓ Almacenar información de inicio de sesión	● Done	Gabriel Anibal...
	✓ Implementar mecanismos de manejo de errores en caso ...	● Done	Juan Enrique ...
2	✓ Crear sistema de registro de perfiles	● Done	
	✓ Diseñar la entrada de datos del registro	● Done	Gabriel Anibal...
	✓ Implementar la creación del perfil	● Done	Maria Paula R...
	✓ Asociar el plan y los intereses con el perfil creado	● Done	Juan Enrique ...
	✓ Pruebas funcionales	● Done	Daniel Felipe ...
3	✓ Videollamada entre usuarios del match	● Done	
	✓ Diseñar el flujo de inicio de videollamada	● Done	Juan Enrique ...
	✓ Implementar la funcionalidad backend para iniciar videoll...	● Done	Maria Paula R...
	✓ Implementar la lógica de conexión entre usuarios	● Done	Gabriel Anibal...
	✓ Finalizar y registrar la videollamada	● Done	Daniel Felipe ...
	✓ Pruebas funcionales	● Done	Maria Paula R...

4	✓ Creacion de juegos en videollamadas	● Done	
	<input checked="" type="checkbox"/> Asociar juego a videollamada	● Done	Maria Paula R...
	<input checked="" type="checkbox"/> Mostrar juegos realizados	● Done	Juan Enrique ...
5	✓ Notificaciones al realizar match	● Done	
	<input checked="" type="checkbox"/> Diseñar el sistema de notificaciones	● Done	Juan Enrique ...
	<input checked="" type="checkbox"/> Implementar notificaciones para nuevos matches	● Done	Gabriel Anibal...
	<input checked="" type="checkbox"/> Crear interfaz para notificaciones dentro de la app	● Done	Gabriel Anibal...
	<input checked="" type="checkbox"/> Implementar la lógica entre las notificaciones y el usuario	● Done	Maria Paula R...
	<input checked="" type="checkbox"/> Pruebas funcionales	● Done	Gabriel Anibal...
6	✓ Despliegue	● Done	
	<input checked="" type="checkbox"/> Realizar el despliegue de la página web	● Done	Daniel Felipe ...

Burndown Chart

¡Éxito!



Explicación del programa

Secciones principales

01

Registro de perfiles: pantalla donde los usuarios crean su perfil

02

Inicio de sesión: pantalla en la que usuarios registrados acceden a la plataforma.

03

Conocer gente: pantalla donde se muestran todos los perfiles

04

Tus matches: pantalla donde se consultan los perfiles con like mutuo

05

Videollamada: pantalla en la que los usuarios se conocen y juegan juegos

06

Perfil: pantalla en la se muestra toda la información del perfil

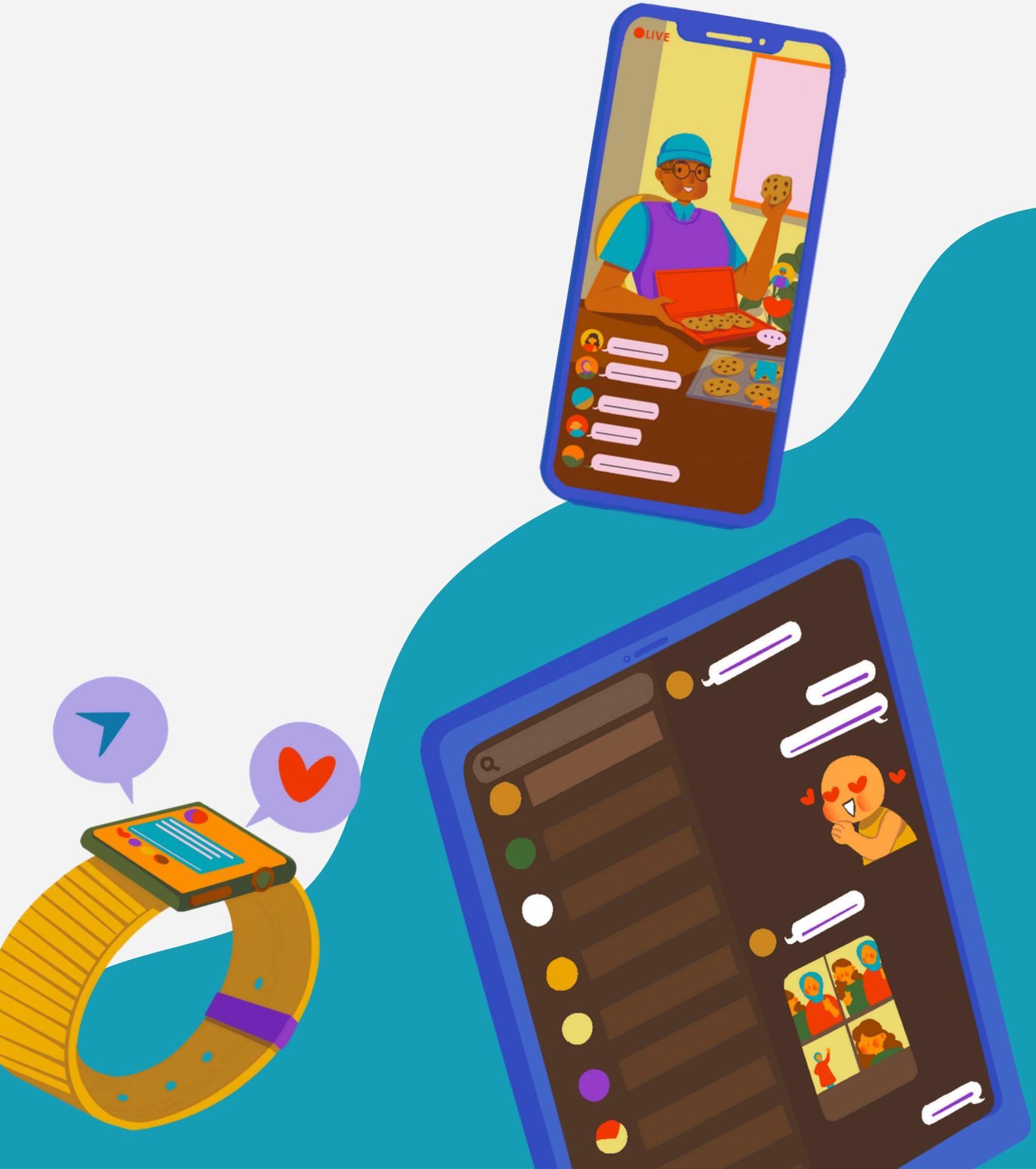


Retrospectiva

Si bien se logró realizar la mayoría de tareas propuestas, no se dimensionó correctamente la escala del proyecto por lo que no se pudo completar la sección de reportes.

En el desarrollo del código se implementó una lógica que reducía el trabajo propuesto para las clases de rechazo y 'like'. Por otra parte, se omitió la clase de amistad y se optó por trabajar directamente con las bases de datos.

Se presentaron problemas de actualización en tiempo real que retrasaron el proceso de desarrollo; sin embargo, se logró superar este obstáculo.



¿Qué haríamos diferente?

01

Mejorar uso de las ramas protegidas de Github

02

Evaluar las capacidades del equipo (front-end)

03

Coordinación de tiempos

04

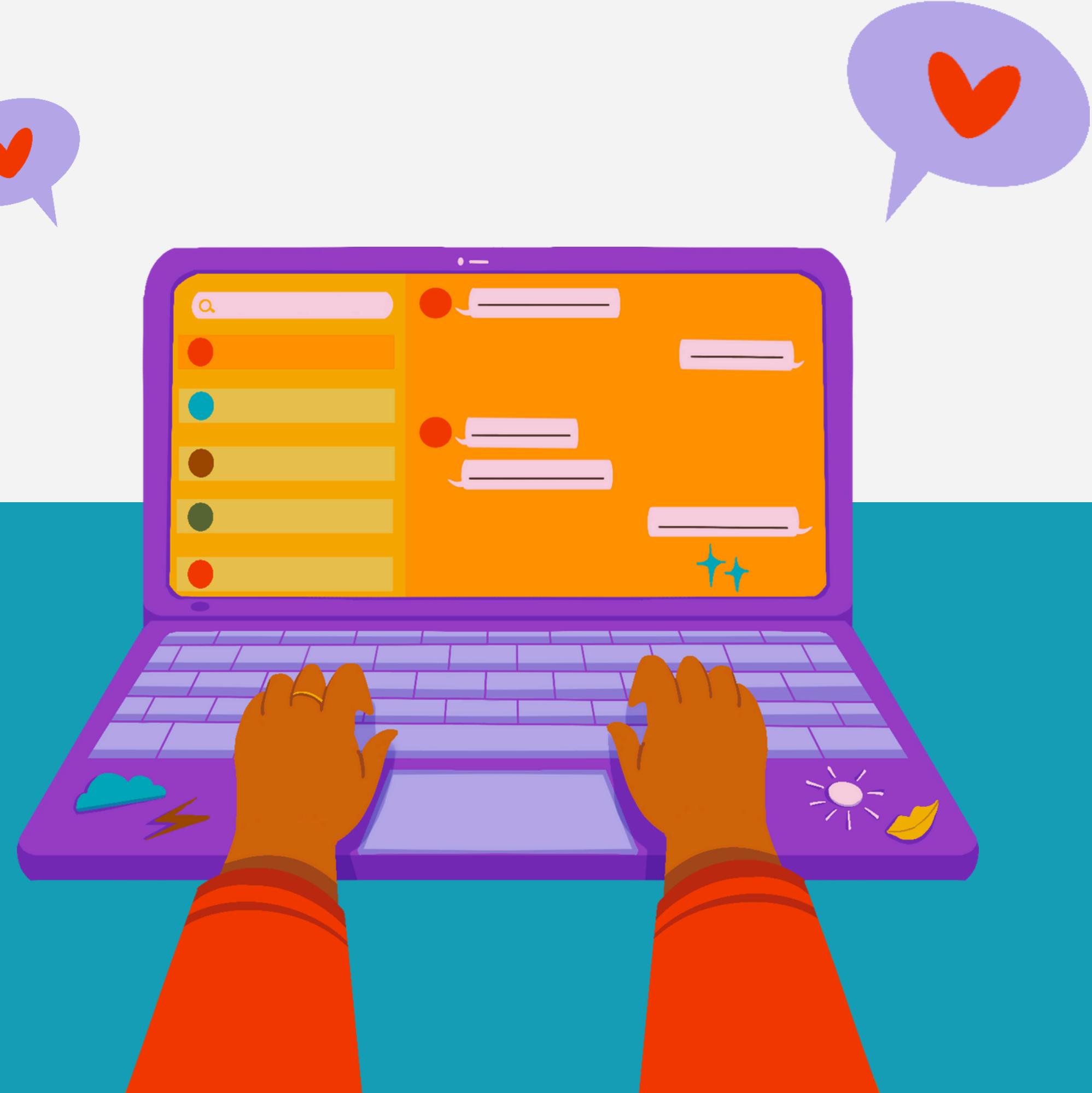
Dimensionar correctamente el tamaño del proyecto





Muchas Gracias

Si disfrutaste de esta presentación,
aceptamos donaciones en Nequi,
efectivo, tributo en especie, o
incluso esos "favorcitos" que le
debes a tu amigo. ¡Lo que sea que te
haga feliz (y a nosotros también)!



Página de recursos

