

CIERRE DE SPRINT 0 E INICIO DE SPRINT 1

Grupo nº 24 - ISPC



TEMAS A TRATAR

01

Devolución de Sprint 0

Analizar los puntos evaluados por la tutora

02

Trabajo en Github

Charlar todo lo referido a la organización dentro de la plataforma

03

Wordpress

Cierre parcial de la página de empresa

04

Sprint 1

Presentación de la guía y plazos

05

Frontend

Distribución de tareas

06

Backend

Distribución de tareas

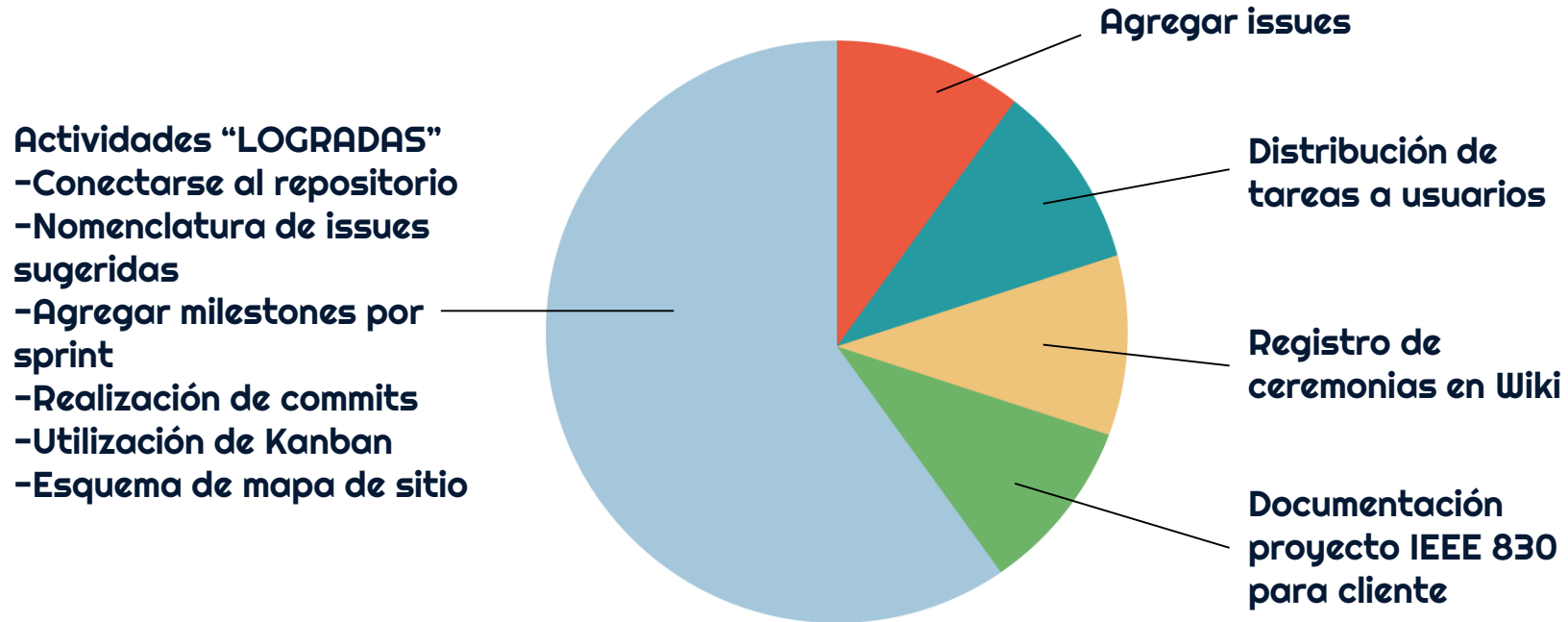
01

Devolución de Sprint 0

Analizar los puntos evaluados
por la tutora



Gráfico de desarrollo del Sprint 0



*Verificar mapa de sitio y tema de nomenclatura de issues (contradicción y posible error de la tutora)

ITEMS A RESOLVER

1- Agregar Issues como historia de usuario

Escribir Issues en términos de Historias de usuarios

3- Registro de ceremonias y novedades

Especificar tipo de ceremonia y definir arbol de la wiki

2- Distribución y asignación de tareas a miembros

Todas Issues "In progress" deben estar asignadas a un integrante del equipo

4- Documento IEEE 830 para cliente

Revisar – La tutora no deja mas detalles

1- Agregar Issues como historia de usuario

Escribir títulos de las Issues con la siguiente estructura:

“#US01 Como usuario quiero ingresar al carrito para poder comprar”

Luego en el cuerpo especificar las tareas

*La tutora no hizo correcciones sobre falta de Issues solo marcó el tema de la nomenclatura aunque en otro punto puso como “LOGRADO” la nomenclatura de las Issues en el documento ejemplo-formato-ieee830.docx

Soluciones

Las Issues que ya tengan especificadas las tareas en su interior dejarlas como estan y cambiar solo el titulo

Proyecto-Integrador-2da-Etapa #8

#US04 Pantalla de Login #8



lidioguedez opened 21 days ago



lidioguedez 13 days ago (edited)

Pantalla de Login

Yo Como un estudiante/profesor/operador/administrador
Quiero poder ingresar con un username y password
Para poder ingresar al campus del Bootcamp

Criterio de aceptación

- El usuario debe estar registrado
- El email debe ser validado, que sea un formato correcto.
- El se debe comprobar que el email y la contraseña sean correctos.
- Se debe poder mostrar cualquier error de manera clara para el usuario (Si no logra conectarse)
- Según el rol de cada usuario se le mostrará solo los recursos que le sean autorizados

Tareas

- [] Diseñar formulario (html-css)
- [] Validar con JavaScript las restricciones y mostrar errores
- [] Conectar al Backend para comprobar contraseña y email

Ejemplo: Issue n°4

“US04 Como usuario quiero poder registrarme en la plataforma”

2- Distribución y asignación de tareas a miembros

Todas Issues “In progress” deben estar asignadas a un integrante del equipo

*En esto no especifica si debe haber una Issue por cada miembro del equipo o si puede haber asignado mas de un miembro a cada Issue

Soluciones

Mantener las Issues creadas y sacar de “Proyect” las que no vayamos a usar, por ejemplo las Issues de la columna “Plus” no van a estar desarrolladas en esta etapa ni en el sprint 2, también revisar las otras Issues y ajustar al máximo para solo quedarnos con las fundamentales. Luego de eso asignar las Issues que aun no tengan colaborador.

3- Registro de ceremonias y novedades

Registro de ceremonias (daily,review,restrospective) y las novedades del equipo.
Especificar el tipo de ceremonia y definir el árbol de la wiki de forma que ayude a la lectura



Soluciones

- Sprint Planning Meeting (reunión de planificación del sprint). Se produce al iniciar cada Sprint y tiene por objetivo decidir que se va a realizar en el Sprint.
- Daily Scrum Meeting (reunión periódica). Se produce diariamente, y tiene un máximo de 20 min. de duración. Tiene por objeto tratar qué es lo que se hizo, qué se va a hacer y qué problemas se han encontrado, esto a fines de encontrar soluciones en la diaria.
- Sprint Review Meeting (reunión de revisión del Sprint). Se produce al finalizar el Sprint y tiene por objeto mostrar qué es lo que se ha completado y qué no. Debe estar presente el Product Owner.
- Sprint Retrospective Meeting (reunión de retrospectiva del Sprint). Se produce también al finalizar el Sprint y tiene por objeto documentar qué ha funcionado y qué no ha funcionado en el Sprint. La idea de dicha reunión es centrar al equipo en lo que salió bien y en lo que debe mejorar para la próxima iteración. De ninguna manera se centra en lo que salió mal.

4- Documento IEEE 380 para cliente

Se debería revisar el documento, para ver que aspectos faltan abordar ya que la tutora no dejó especificaciones sobre esto.

Soluciones

3 Requisitos específicos

Product Backlog

-

Escribir todas las historias de Usuarios encontradas para el proyecto

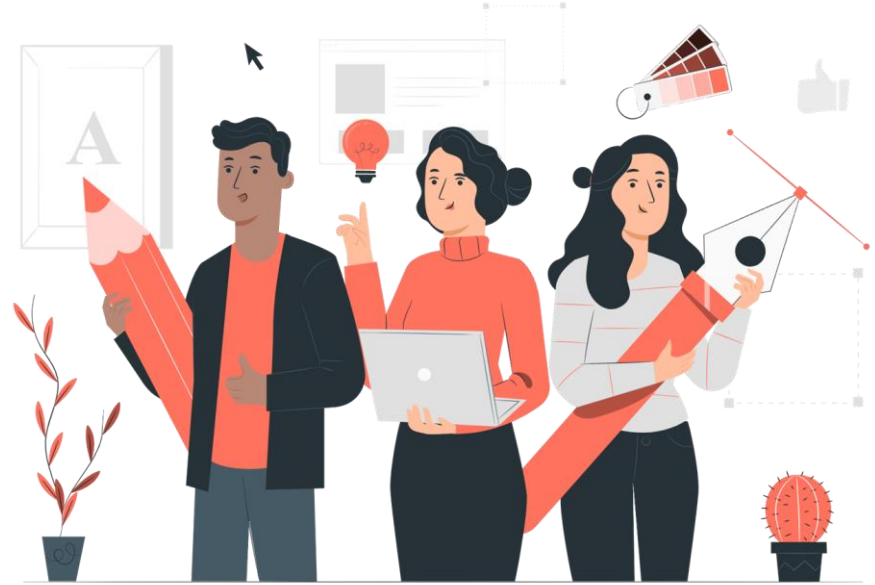
Sprints.

N° de sprint	01
Sprint Backlog	
Responsabilidades	
Calendario	
Inconvenientes:	

02

Trabajo en Github

Organización dentro de la plataforma



Puntos a tener en cuenta



Commits



Actualización de material



Nomenclatura de orden



Subir con comandos de git



Trabajar sobre la rama principal, actualizando archivos. Aunque sean pequeños cambios.

Trasladar el material útil para el proyecto desde discord a github y seguir usando la plataforma para guardar nuevo material.

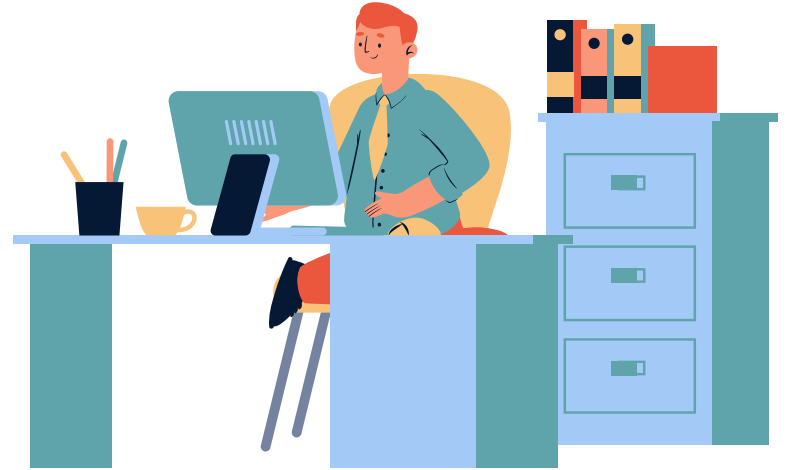
Deberías armar un nomenclatura al cargar material nuevo para facilitar la búsqueda.

Repasar los comandos básicos.


03

Wordpress

Cierre parcial de la página de
empresa



Revisión y problemas surgidos



- Se debería dar un cierre parcial al sitio de la empresa realizado en wordpress, se podrían terminar de dar detalles mas adelante ya que esto se entrega en el sprint 2.

- Creo que como un primer proyecto realizado en Wordpress es normal que tenga errores y seguramante no quede perfecto. En la guía buscan que sepamos manejarnos dentro del sitio y eso lo pudimos hacer de alguna forma u otra.

- Dudas sobre este proyecto?



04

Sprint 1

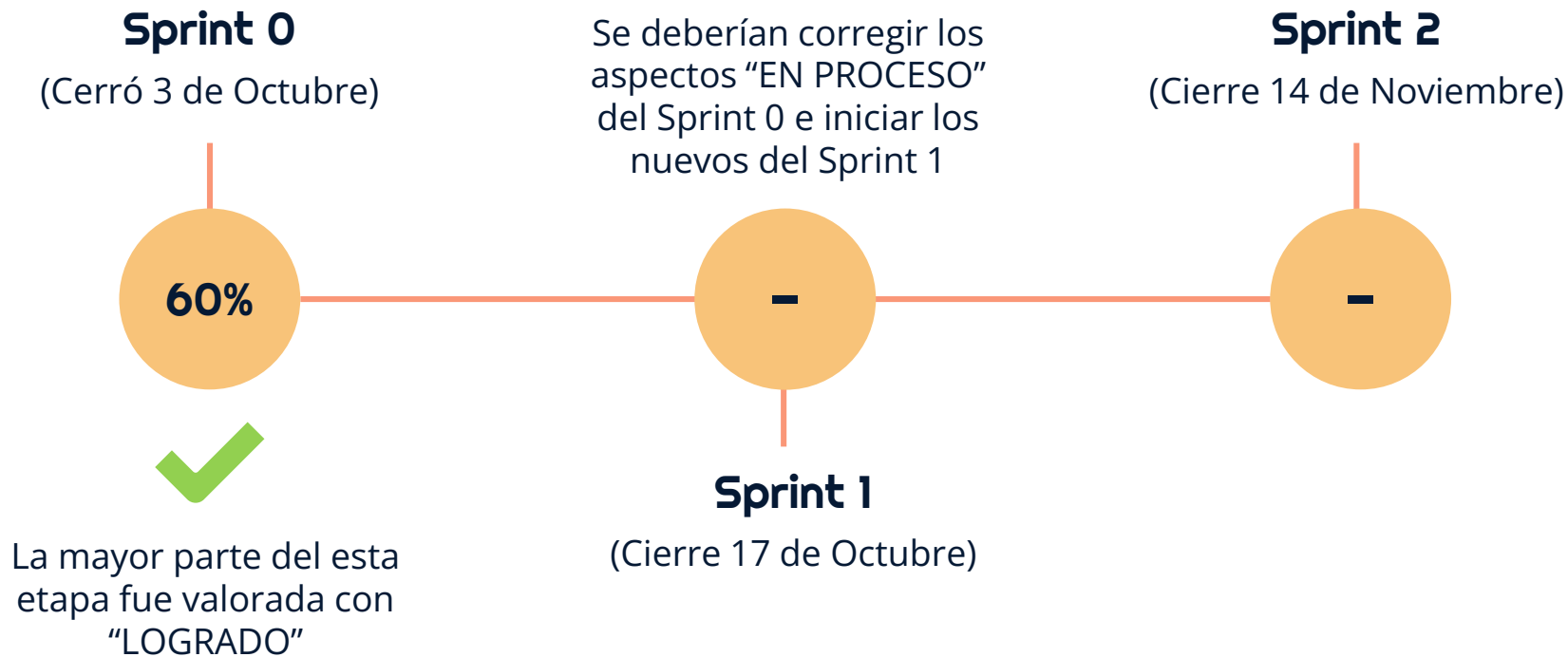
Presentación de la guía y
plazos



Proyecto integrador - Sprint 1

- *Fecha Inicio = 03/10/2022 - Fecha de Fin = 17/10/2022*
- **Frontend**
 - Estructura HTML, semántica y estilos CSS
 - Navegabilidad - Links funcionales. Responsive
 - BOOTSTRAP
- **Backend:**
 - Modelado de DB. DER, Modelo Relacional.
 - Abstracción y Modularización en MVC (*consultar los videos del Módulo Programador Full Stack - Backend: Libro de Introducción a la programación en python*).

Nuestro avance



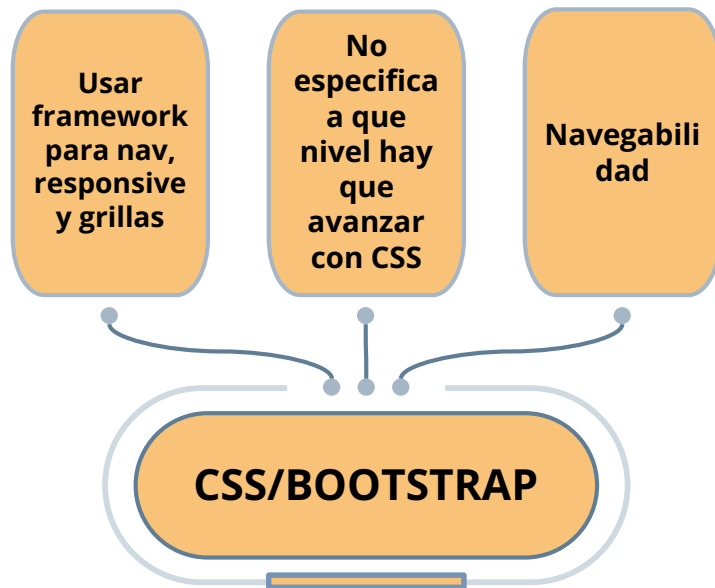
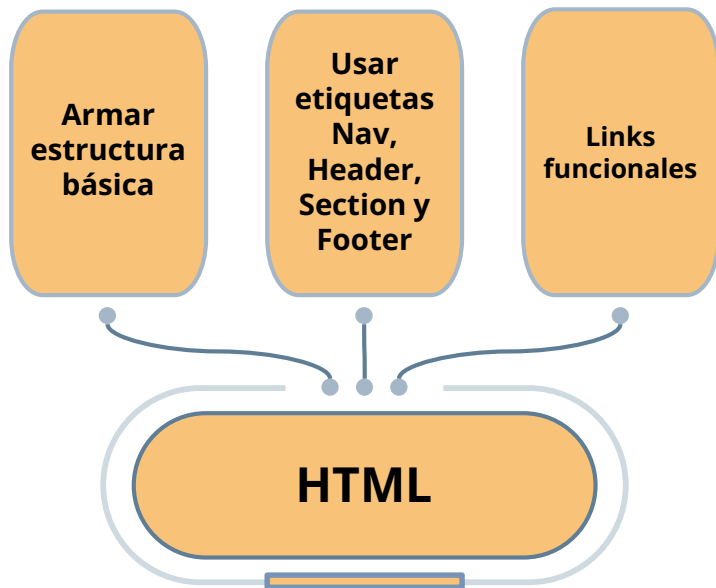
05

Frontend

Distribución de tareas



A tener en cuenta



06

Backend

Distribución de tareas



En base a respuesta de profe en el foro

<https://acceso.ispc.edu.ar/mod/page/view.php?id=31912>

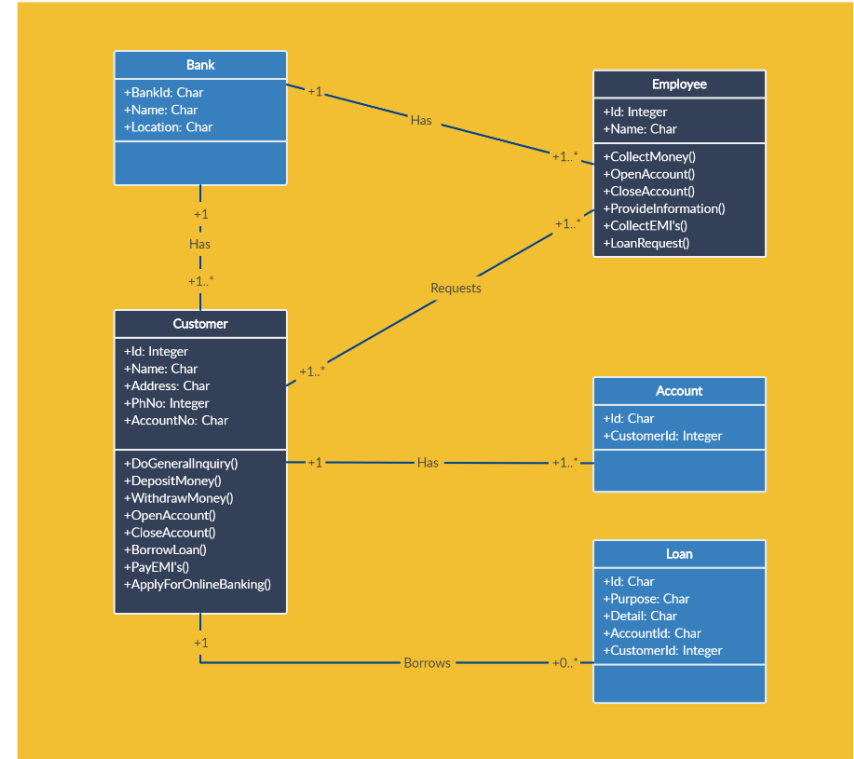
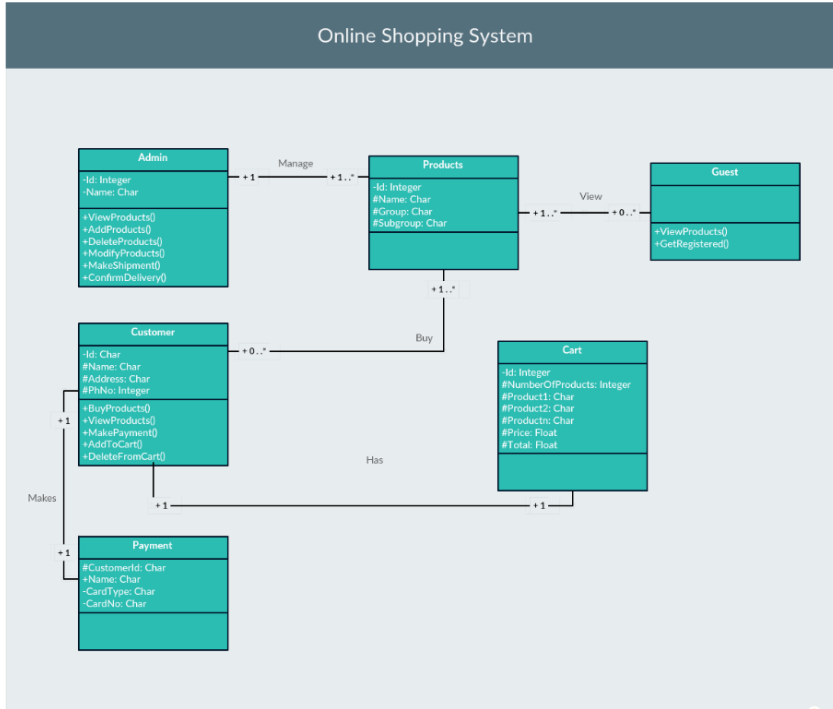
- existen varios videos que explican cómo se realiza el desarrollo de una aplicación y las etapas involucradas en este desarrollo (visto desde el punto de vista de la POO). De acuerdo a su Proyecto a desarrollar (Modelo de Negocios) deberán realizar el análisis del mismo a partir de los "Requerimientos del cliente". De acuerdo a esto realizar la abstracción del mismo.
- Luego deberán "Moduilarizar" en "Módulos" que deberán respetar el Modelo MVC. De acuerdo a lo establecido a su "proyecto", deberán establecer todo lo solicitado en la forma de un diagrama. En donde estén diagramados estos módulos a desarrollar. Generalmente la conexión de la base de datos se realiza en un módulo "controlador". Pero esto puede variar de acuerdo a cada proyecto.
- Una vez determinados estos módulos del sistema y como funcionarán entre ellos (son específicos para su aplicación), comenzaremos con la etapa de Diseño del Sistema. Acá deberán determinar si la aplicación debe llevar una base de datos. Para ello se debe diseñar el Modelo E/R y el Modelo Relacional de la misma. En esta misma etapa, se define como interactuará el usuario con la aplicación. Se definen las interfaces del sistema

En base a respuesta de profe en el foro

- Pueden si quieren elaborar "Protoptipos" de las mismas (no hace falta que estén escritas en código, a veces son imágenes que sirven para darnos una idea de la estructura de la interfaz). Para ello existen lenguajes específicos que permiten diagramar, (al igual que los modelos de la base de datos), de que forma serán estas interacciones.
- Se llama lenguaje UML (Lenguaje Unificado de Modelado). Nos permite modelar aquellos procedimientos de la aplicación, las cuales realizarán distintas tareas con los datos devueltos por la BD y en la forma en cómo se los mostremos a los usuarios. Algunos modelos de este lenguaje permiten diagramar la interacción entonces con los usuarios. Se llaman Modelos de Casos de Uso. Deben entonces realizar por los menos 2 diagramas de Casos de Uso de su sistema.
- Tengan en cuenta, que todavía no estamos ejecutando ni una sola línea de código de programación. Es importantísimo tener muy en claro como será el funcionamiento general (como también específico a su más mínimo detalle) de nuestro sistema a construir.

En base a respuesta de profe en el foro

Diagrama de clase Ejemplo 1



FIN

Grupo nº 24 - ISPC

