

Universidad del Valle de Guatemala  
Ingeniería de Software  
Ing. Lynette García

## Tercer Sprint






























Autores,

Gustavo Adolfo Morales  
Kevin García  
Cristhian Chilel  
Sergio Jesús Gómez  
Juan Carlos Canteo Boix  
Pablo Díaz
































Guatemala, 9 de septiembre de 2015.



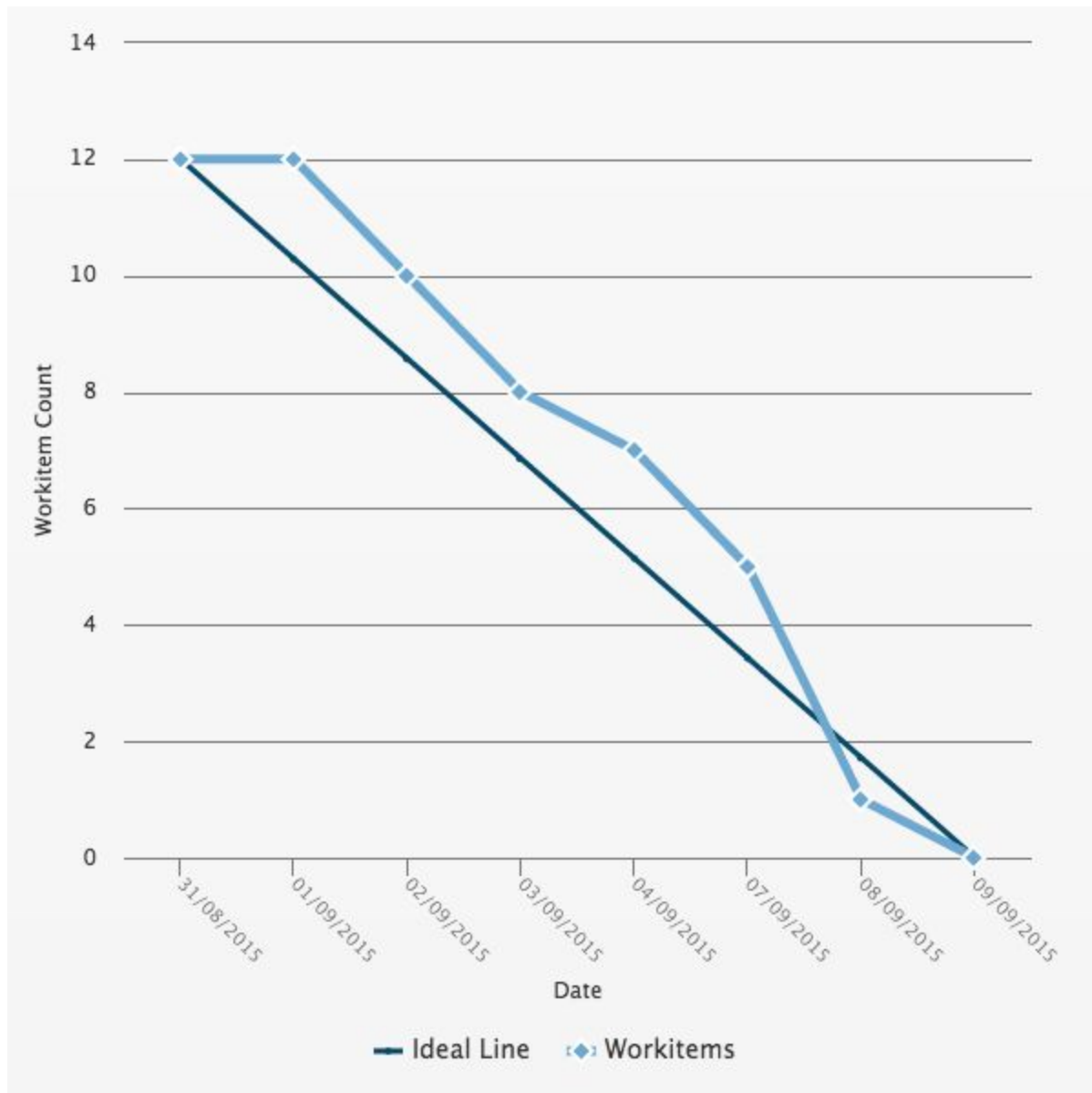
## Pila antes del Sprint

	Title	Owner	Priority	Project	Complexity	Description	Sprint ↓	Status	Type	🔗
	Bajar Documentos	Pablo Diaz	High	Plataforma Virtual	High	Incluye Vista y Método en Controlador	Sprint 3			I
	Crear Buscador Documentos	Pablo Diaz	Medium	Plataforma Virtual	High	Crear método en Controlador	Sprint 3			I
	Diagramas de Secuencia	gar13177@uvg.edu.gt	Medium	Plataforma Virtual	Low		Sprint 3			I
	Entidad Documento	Sergio Gomez	High	Plataforma Virtual	Low	Atributos: Id, Nombre Documento (String), Tipo Documento (boolean), número del Parcial de acuerdo al programa del curso (integer),	Sprint 3			I
	Entidad Tutoría	gar13177@uvg.edu.gt	Medium	Plataforma Virtual	Medium	id , usuario que la proporciona (usuario), usuario que la recibe (usuario), horario (string), lugar (string)	Sprint 3			I
	Entrevistas	chi12417@uvg.edu.gt, can13172@uvg.edu.gt	Medium	Plataforma Virtual	Low	En las entrevistas tienen que mostrar la interfaz para que opinen de la plataforma, mostrar las funcionalidades. Se quiere saber si es intuitivo el uso de la misma	Sprint 3			I
	Gestionar Tutorías (CRUD)	gar13177@uvg.edu.gt	Medium	Plataforma Virtual	Low	php app/console doctrine:generate:crud	Sprint 3			I
	Hacer un correo gmail para la plataforma	can13172@uvg.edu.gt	Low	Plataforma Virtual	Low		Sprint 3		Enhancement	I
	Hay que crear un link para editar el usuario en mostrar perfil	gar13177@uvg.edu.gt	Low	Plataforma Virtual		El link tiene que estar en Mostrar Perfil Es necesario crear un botón y ponerle dirección a (% path('fos_user_profile_show ')) El twig posiblemente es UserBundle/Resources/Profile/show	Sprint 3		Code	I
	Integrar FOSElasticBundle	Pablo Diaz	Medium	Plataforma Virtual	Medium	Integrar servicio en Heroku	Sprint 3		New Feature	I
	Interfaz bajar documentos	Sergio Gomez	Low	Plataforma Virtual	Medium	tiene que estar de acuerdo al bootstrap del proyecto y heredar los .twig	Sprint 3			I
	Interfaz subir documentos	Sergio Gomez	Low	Plataforma Virtual	Medium	tiene que estar de acuerdo al bootstrap del proyecto y heredar los .twig	Sprint 3			I
	Subir Documentos	mor13014@uvg.edu.gt	High	Plataforma Virtual	High		Sprint 3			I

## Pila para próximo sprint

	Title	Owner	Priority	Project	Complexity	Description	Sprint ↓	Status	Type	🔗
	Actualizar índices cada vez que se crea un curso	mor13014@uvg.edu.gt		Plataforma Virtual		comando para actualizar índices: php app/console fos:elastica:populate				Edit 
	Colocar parámetros de seguridad en los controladores	Pablo Diaz		Plataforma Virtual	Medium					Edit 
	Empezar a llenar base de datos	can13172@uvg.edu.gt	Low	Plataforma Virtual	Low					Edit 
	Generar Reporte	mor13014@uvg.edu.gt	Low	Plataforma Virtual						Edit 
	Integrar foro en cada curso	Pablo Diaz	Medium	Plataforma Virtual						Edit 
	Integrar FOSCommentBundle como Foro	Sergio Gomez	Medium	Plataforma Virtual		<a href="https://github.com/FriendsOfSymfony/FOSCommentBundle">https://github.com/FriendsOfSymfony/FOSCommentBundle</a>				Edit 
	Interfaz dar tutoría	gar13177@uvg.edu.gt	Low	Plataforma Virtual		Pienso que debería haber una interfaz para colocarse como estudiante que necesita tutoría y otra para estudiante que ofrece tutorías				Edit 
	Interfaz recibir tutoría	gar13177@uvg.edu.gt	Low	Plataforma Virtual						Edit 
	Opción de agregar documentos favoritos	Pablo Diaz	Medium	Plataforma Virtual	Medium					Edit 
	Security Breach URL parameters	Sergio Gomez	High	Plataforma Virtual		Los parámetros que estamos enviando están incluidos en las URL por lo que se puede acceder a otros usuarios solamente cambiando los URL. Solución recomendada, acceder a los usuarios de la siguiente forma:  \$user = \$this->container->get('security.context')->getToken()->getUser(); if (!is_object(\$user)    !\$user instanceof UserInterface) { throw new AccessDeniedException('This user does not have access to this section.');			Code	Edit 

### Burndown



Evidencias de reunión de muestra de resultados al cliente

(aquí van entrevistas)

### Patrón de diseño

El patrón de diseño utilizado es el Modelo Vista Controlador, debido a que nos ayuda a mantener una capa de abstracción muy útil para poder implementar los distintos atributos de

calidad, por otro lado nos ayuda en el desarrollo ya que es más entendible y nos permite tener un orden en el desarrollo.

Se utilizó el patrón de diseño en todo el proyecto ya que estamos utilizando un framework web (Symfony). Específicamente se utilizó para las distintas entidades que se están utilizando en el proyecto.

Las entidades o modelos para las cuales se realizaron las vistas y los controladores son los siguientes:

- Usuario
- Comentario
- Curso
- Documento
- Foro

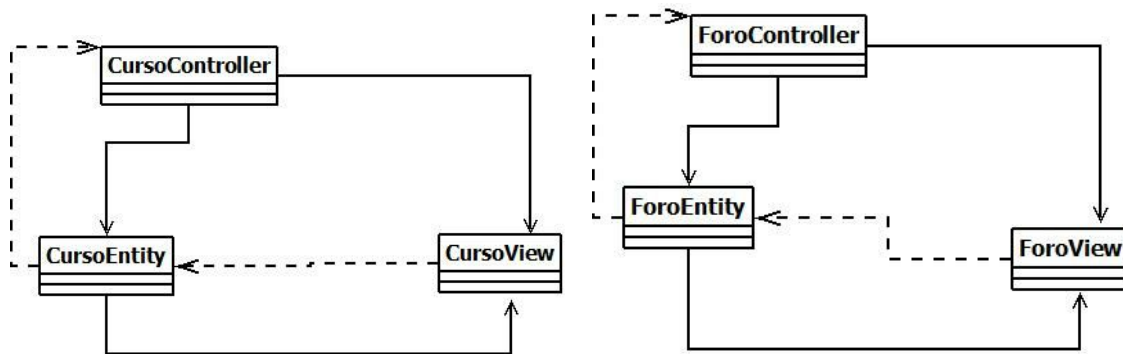


Diagrama 1: Muestra el MVC para el Curso

Diagrama 2: Muestra el MVC para el Foro

### Atributos de Calidad

Se implementaron 4 atributos de calidad que son básicos para el funcionamiento de un sistema, los atributos implementados son los siguientes:

- Modifiability: Se aplicó el principio dado que nuestro sistema es muy amable o fácil de modificar dado que no utilizamos herencia en la mayor parte del código y permite agregar nuevas funciones al sistema fácilmente. Cabe mencionar que se puede modificar todo, sin embargo se debe tomar en cuenta que si se modifica por ejemplo una vista que va a desplegar nueva información, esa nueva información debe ser inyectada desde un controlador.
- Security: Se aplicó el principio por distintas razones entre las cuales se puede mencionar las siguientes:
  - Primero: Se utilizó encriptación para el registro de usuario para que los datos del mismo no estén expuestos.
  - Segundo: En cuanto a la integridad del sistema, fue necesario colocarle restricciones a nivel de código a cada uno de los métodos o funcionalidades del

sistema para que no puedan ser utilizados por todos, por ejemplo si un usuario normal (estudiante) quiere eliminar o agregar a otro usuario el sistema no lo deja diciéndole que no tiene permisos. Ésto se hace debido a que nuestro programa es web y escribir una URL es muy sencillo.

- Tercero: Para poder acceder al código fuente de nuestro sistema se debe recibir una invitación al proyecto de lo contrario no puede modificar, agregar o eliminar algo.
- Testability: Nuestro programa permite ser probado fácilmente desde los diferentes contextos. Los contextos tomados en cuenta y su *testabilidad* fueron los siguientes:
  - Desarrollador: Se utilizaron algunas herramientas para crear un entorno de pruebas muy amigable. Se utiliza desde el entorno de desarrollo:
    - Xdebug: Un plugin de sublime text, que utiliza o más bien que nos permite utilizar un debug step-by-step con opción a ver lo que tiene cada una de las variables.
    - Apache: Apache cuenta con un log que nos permite cada uno de los Post y Get que tiene nuestro entorno de pruebas, para verificar cómo está funcionamiento y rendimiento de sistema.
    - Bootstrap: Nos permite implementar distintos mensajes de prueba para saber si un proceso se terminó de ejecutar o no.
  - Tester: El sistema es entendible y no existe mayor dependencia de procesos. Dicho esto, el tester puede probar el sistema muy fácilmente, verificando que cada una de las funcionalidades estén bien. Por otro lado se puede tomar la libertad de probar cualquier elemento, tratando de hacer fallar el sistema.
  - Usuario de prueba: El usuario que quiere o se le recomienda utilizar el sistema, puede probarlo fácilmente dada su interfaz que es muy amigable y cuenta con una interfaz tan simple que no requiere de un manual extendido y detallado del funcionamiento de la plataforma.
- Usability: Se implementó debido a que es importante que un sistema sea fácil de utilizar para que la experiencia de usuario sea satisfactoria y el mismo se utilice. Para lograr ésto se tomó en cuenta ciertos aspectos, entre los cuales podemos mencionar:
  - Registro vía correo electrónico muy simple
  - Diseño de la plataforma
  - Sistema amigable

### **Plan de Mejoras**

Las dificultades que se encontraron para este sprint fueron referentes a la asignación de tareas y la continuidad de procesos. Para el avance de algunas tareas de este sprint era necesario que otras tareas del mismo se concluyeran; hubo dificultad en aquellas actividades relacionadas entre sí, que fueron asignadas a distintos usuarios. Se vio la necesidad de reasignar dichas actividades para poder continuar las tareas, creando desequilibrio en la cantidad de trabajo para cada usuario; además, se sobrecargó de actividades a algunos

usuarios. Debido a que se está aprendiendo a utilizar el framework en el transcurso del proyecto, y no todos han tenido tiempo, la realización de tareas ha tomado más tiempo del estimado pero se ha logrado cumplir con el objetivo de este sprint. En el siguiente sprint se enfocará a los usuarios a una rama general del proyecto para no crear conflicto entre las actividades, así se logrará que cada usuario trabaje de manera independiente para luego combinar su trabajo; además, se aclarará la meta del nuevo sprint para que todos enfoquen su trabajo a lo esperado. Se organizará reuniones para codificar en grupo

Git: [https://github.com/fcpauldiaz/plataforma\\_virtual](https://github.com/fcpauldiaz/plataforma_virtual)

Página funcional: <http://learn-in.herokuapp.com>