

# BEEENGO

## Una alternativa segura

Estructuras de Datos y Programación

Grupo 8

Sprint 2: funcionalidades principales



# 01

# OBJETIVO



# SPRINT 2

Se buscó implementar las funcionalidades principales del sistema de Bingo.

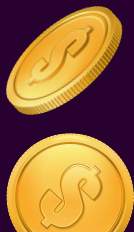
## Ejemplos de funcionalidades desarrolladas

Backend:

Sorteo de números  
Validación y lógica para verificar ganadores  
Autenticación con login encriptado

Frontend:

Visualización de pantalla principal, cartón, entre otros  
Seguimiento de números sorteados  
Mensajes al usuario (errores, etc.)  
Visualización de estadísticas



02

# MODIFICACIONES



# RESOLUCIÓN INCONVENIENTES

Durante la transición por el Sprint 2, nos encontramos con dificultades debido a que el formato original presentaba muchas funciones encadenadas en un solo archivo, lo que dificultaba la lectura, el mantenimiento y la depuración al complejizar el código.

Para resolver este problema, decidimos reorganizar el proyecto separando las funciones en archivos individuales, lo cual mejoró significativamente la claridad y la modularidad del código. También simplificó la búsqueda y arreglo de errores.



03

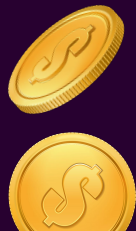
ENCRYPTADO



# IMPORTANCIA DEL ACCESO ENCRYPTADO

La encriptación resulta fundamental en nuestro proyecto de bingo destinado a menores de edad, ya que permite proteger datos personales como nombres, apodos, edad, correos electrónicos y el historial de juego, evitando accesos no autorizados o filtraciones. Además, es clave para cumplir con regulaciones, que imponen medidas estrictas al tratamiento de datos de menores.

Por otro lado, aunque no se maneje dinero real, encriptar tokens de sesión e identificadores también resguarda el acceso seguro a cuentas y progresos dentro del juego, preservando la experiencia del usuario.



04

BACKLOG





# BACKLOG



Pendientes por priorizar o agendar

- Implementar mensajes y publicidades positivas
- Mejorar interfaz usuario
- Bingo especial
- Carton especial
- Implementar misiones diarias
- Preparar presentación final en PowerPoint
- Test de usabilidad final

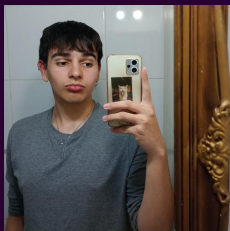


05

# ROLES EN EL EQUIPO

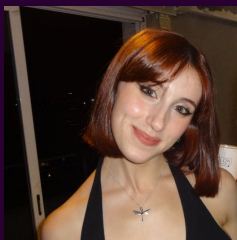


# ROLES EN EL EQUIPO



## **NICOLAS BASSIN: Product Owner y desarrollador Backend**

Es el responsable oficial del proyecto, gestión, control y visibilidad de la lista de acumulación o lista de retraso del producto (product backlog).



## **EMILIA MOCKEL: Scrum Master y desarrolladora Backend**

Miembro del equipo encargada de la organización grupal. Controla que el proyecto se lleve a cabo de acuerdo con las prácticas, valores y reglas de Scrum y que progrese según lo previsto.



## **JUAN IGNACIO HANACHIAN: desarrollador Backend**

Profesional que realiza el trabajo de entregar un Incremento de producto “Terminado” que potencialmente se pueda poner en producción al final de cada Sprint.

En este equipo: tarea compartida con Product Owner y Scrum Master.



# ROLES EN EL EQUIPO



## **RALF HOGNER: Frontend y QA Tester**

Persona encargada de garantizar la calidad del software antes de que se publique o entregue. Su función principal es detectar errores, verificar que el sistema funcione correctamente y asegurar que cumpla con los requerimientos del proyecto.



## **SABRINA SALVIA: Frontend y UX/UI**

Es quien diseña cómo se ve y cómo se siente el software desde el punto de vista del usuario.

Ambos construyen lo que el usuario ve y con lo que interactúa directamente en el navegador o aplicación. Es quien transforma los diseños de UX/UI en pantallas reales y funcionales usando código.



# GRACIAS

¿Alguna pregunta? Contactenos a traves de alguno de los siguientes correos:

[nbassin@itba.edu.ar](mailto:nbassin@itba.edu.ar)

[jhanachian@itba.edu.ar](mailto:jhanachian@itba.edu.ar)

[rhogner@itba.edu.ar](mailto:rhogner@itba.edu.ar)

[emockel@itba.edu.ar](mailto:emockel@itba.edu.ar)

[sasalvia@itba.edu.ar](mailto:sasalvia@itba.edu.ar)

CREDITS: This presentation template was created by [Slidesgo](#), including icons by [Flaticon](#), and infographics & images by [Freepik](#)

