

INFORME INDIVIDUAL GAMEBOOK

ORIOl INVERNON LLANEZA

UO245303 Grupo 6

Introducción

Para completar la primera iteración de la tercera fase de RUP, construcción, el equipo dividió el trabajo necesario para completar el primer entregable en distintas tareas más pequeñas. De esta forma, se pudo asignar y realizar el trabajo de forma ordenada.

El grupo decidió utilizar Ruby on Rails como tecnología para la construcción del prototipo. Dicha decisión fue tomada por tres principales razones:

- La restricción sobre la tecnología impuesta por el cliente (herencia del grupo anterior) fue excluida del alcance del primer entregable.
- Uno de los miembros del equipo tiene experiencia con dicho framework debido a su trabajo y, por lo tanto, podía guiar él el flujo de trabajo.
- La rapidez con la que se puede construir un prototipo funcional utilizando Ruby on Rails.

Preparación

De cara a participar en este desarrollo, la primera tarea que tuve que llevar a cabo fue preparar el entorno de desarrollo en mi máquina personal. Esta tarea incluyó descargar, instalar y configurar Ruby, Rails, Node y todas las gemas necesarias para el proyecto.

Durante esta tarea surgió un problema recurrente debido a incompatibilidades entre la gema de sqlite3 instalada en mi máquina y la definida en el Gemfile del proyecto. Tras deducir que Windows era el causante del problema, fue fácil trabajar alrededor de este error de configuración.

Desarrollo

Siguiendo lo definido en la arquitectura del proyecto (Modelo Vista Controlador), comenzamos generando los modelos, controladores y vistas base. Para ello, utilizamos pair-programming con Fran como guía ya que es el más versado en las convenciones y flujo de trabajo de Ruby on Rails. De esta forma, yo adquirí un nivel suficiente para poder realizar otras tareas de forma autónoma.

Además de la colaboración en el back-end, en cuanto a estas tareas en solitario, me dediqué principalmente al desarrollo del front-end, lo cual incluye el marcado HTML5 y CSS3 de las vistas.

Validación

Una vez completadas toda la funcionalidad y todas las vistas definidas para el primer entregable, completé las tareas de validación de los estándares web HTML5, CSS3 y WCAG 2.0 (AA). De primeras, no se consiguió validar ninguna ya que faltaban algunos atributos obligatorios en HTML5 y varias etiquetas necesarias para cumplir con las guías de accesibilidad.

Tras corregir estos pequeños fallos, el único estándar sin validar completamente es CSS3 ya que parte del código generado automáticamente por Bootstrap 4 no cumple con lo establecido como correcto. De cara a un segundo entregable, se modificarían los archivos que generan el código erróneo o se cambiaría de librería, pero, debido a la restricción temporal, este cambio no se introducirá en esta fase.