

SPRINT BACKLOG ITERACIÓN 1

-MotosParaTodos-



Grupo G2.15:

Campano Galán, Alejandro
Campos Garrido, Juan Jesús
Carretero Díaz, Antonio
Cortabarra Romero, David
Mera Gómez, Pablo

Fecha: 13/11/2023

SPRINT BACKLOG

NOMBRE DEL PROYECTO:	MotosParaTodos
CÓDIGO DEL PROYECTO:	G2.15
PATROCINADOR DEL PROYECTO:	Jesús Torres Valderrama
CLIENTE DEL PROYECTO:	Jesús Torres Valderrama
EQUIPO DE TRABAJO:	Alejandro Campano Galán, Juan Jesús Campos Garrido, Antonio Carretero Díaz, David Cortabarra Romero, Pablo Mera Gómez
FECHA DE ELABORACIÓN:	13/11/2023

HISTORIAL DE VERSIONES			
FECHA Y HORA	Nº DE VERSIÓN	DESCRIPCIÓN	ELABORADO POR
13/11/2023 10:00	1.0	Primera Iteración	Alejandro Campano Galán

ID DE LA ACTIVIDAD	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	RESPONSABLE	ESTADO
FASE DE EJECUCIÓN. PAQUETE DE TRABAJO E3. ITERACIÓN 1				
E 3.1.1.1	Realizar Sprint Planning	Realizar una reunión para comenzar la iteración, ver en que se va a trabajar a lo largo de esta y repartir las tareas entre los integrantes del equipo de desarrollo.	Alejandro Campano Galán	Terminado
E 3.1.1.2	Creación de la entidad motocicleta	Crear la entidad que represente las motocicletas y que tenga los atributos indicados en la recopilación de requisitos	Juan Jesús Campos Garrido	Terminado
E 3.1.1.3	Creación de la entidad componentes	Crear la entidad que represente las piezas y que tenga los atributos indicados en la recopilación de requisitos	Juan Jesús Campos Garrido	Terminado
E 3.1.1.4	Creación de la entidad usuario	Crear la entidad que represente a los usuarios y que tenga los atributos indicados en la recopilación de requisitos	Juan Jesús Campos Garrido	Terminado
E 3.1.1.5	Creación de la entidad reclamaciones	Crear la entidad que represente las reclamaciones y que tenga los atributos indicados en la recopilación de requisitos	Juan Jesús Campos Garrido	Terminado
E 3.1.1.6	Creación de la entidad opinión	Crear la entidad que represente las opiniones y que tenga los atributos indicados en la recopilación de requisitos	Juan Jesús Campos Garrido	Terminado

SPRINT BACKLOG

E 3.1.1.7	Creación de la entidad pedido	Crear la entidad que represente los pedidos y que tenga los atributos indicados en la recopilación de requisitos	Juan Jesús Campos Garrido	Terminado
E 3.1.1.8	Crear registro de usuarios	Crear un formulario para que los usuarios puedan registrarse	Pablo Mera Gómez	Terminado
E 3.1.1.9	Inicio de sesión de los usuarios	Crear un formulario de inicio de sesión para los usuarios registrados	Pablo Mera Gómez	Terminado
E 3.1.1.10	Añadir edición del perfil de los usuarios	Añadir la funcionalidad de edición del perfil para los usuarios	Pablo Mera Gómez	Terminado
E 3.1.1.11	Añadir reglas de negocio sobre los usuarios	Añadir la regla de negocio para que un usuario no pueda registrarse con un correo que ya exista en la aplicación	Pablo Mera Gómez	Terminado
E 3.1.1.12	Popular la base de datos	Insertar datos en la base de datos para que aparezcan productos inicialmente en la aplicación	Antonio Carretero Díaz	Terminado
E 3.1.1.13	Añadir la visualización/ búsqueda de productos	Añadir la funcionalidad de visualización de productos, búsqueda de productos, el escaparate etc.	David Cortabarra Romero	Terminado
E 3.1.1.14	Añadir marca corporativa a la interfaz	Hacer una interfaz para la aplicación que sea coherente con la imagen corporativa de la tienda	Alejandro Campano Galán	Terminado
E 3.1.1.15	Realizar Sprint Review	Realizar una reunión para mostrar los avances del proyecto al patrocinador y ver su opinión	David Cortabarra Romero	Terminado
E 3.1.1.16	Realizar Sprint Retrospective	Realizar una reunión para ver las dificultades encontradas, los problemas y ver cómo continuar	David Cortabarra Romero	Terminado