

Fecha	21/7/2016
Lugar	Cervecería "Uy, como nos rompieron el orto"
Proyecto	Yaftekun

AGENDA

- 1) Estado de situación
- 2) Proceso de migración a template
- 3) Gestión de errores/logs - análisis herramientas
- 4) Generación de Torneo-Fixture

TEMAS DISCUTIDOS Y/O ACORDADOS

- 1) Carlos expresó que estamos encaminados, que se ha avanzado. Mencionó que uno de los próximos pasos debería ser la configuración del torneo.
- 2) Mariano dijo que estábamos lentos y faltos de comunicación.
- 3) Se optó por seguir con el modelo actual mientras tanto se avance con el nuevo template.
- 4) Se comentó a Mariano el concepto de template.
- 5) Se optó por mostrar las imágenes junto a los apellidos y nombres de los participantes.
- 6) Marco comentó lo investigado para el manejo de errores, por el momento se utilizará el bloque try-catch con el tratado de excepciones generales (no propias). Así también, comento sobre los distintos niveles de logueos.
- 7) Marco mencionó la realización de tareas programadas para la eliminación de basura (scroll-job).
- 8) Mariano y Gastón han comentado sobre el diseño del fixture. Se ha recomendado plantear etapas de trabajo sobre esa tarea.
- 9) Se ha decidido que cualquier integrante puede crear tarjetas en TRELLO, no así asignar.
- 10) Se ha hablado sobre la Base de datos y su organización. Carlos recomendó utilizar el ENTERPRISE ARCHITECT. Se ha decidido no perder tiempo con el modelo y reforzar la comunicación en ese ámbito.
- 11) Se ha decido abonar el template. Aproximadamente \$30 cada integrante.
- 12) Sergio ha comentado sobre las validaciones en el nuevo template. Manifestó estar colgado. Siente que hace agua cuando hablamos de PHP.
- 13) Marco ha comentado sobre la falta de comunicación (dice que cuesta, se incluye), porque ahora no hay presión. Solicitó la lectura completa de mensajes en SLACK. Se ha ofrecido para colaborar con el nuevo template. Así mismo dijo que cada uno sepa su rol.
- 14) Mariano ha expresado el deseo de lograr una arquitectura para trabajar, para poder lograr código rápidamente, al estilo de SOFTWARE FACTORY.
- 15) Gastón comentó que de a poco se están empezando a utilizar herramientas no conocidas por la mayoría (PHP, MySQL, GIT, TRELLO, SLACK), lo cual genera tiempo de aprendizaje para su óptima utilización. También expresó que la determinación de adquirir un template ha sido fruto del trabajo realizado hasta el momento.
- 16) Carlos comentó que ninguna herramienta termina realizando todo lo que se necesita. Mencionó mejorar la comunicación, no mezclar boludeos. Expresó que hubiera estado bueno que la decisión sobre la adquisición del template no hubiese salido de él. Manifestó el deseo que cada uno demuestre su inventiva, que aún no lo encontró, estamos muy acostumbrados a ANSES.

ACCIONES A TOMAR

INTEGRANTE	TAREAS
CARLOS	Migración a template.
MARCO	Manejo de errores y logs. Colaborar con la migración de template.
SERGIO	Migración a template.
GASTON	Configuración de torneo. Generación de fixture.
MARIANO	Configuración de torneo. Generación de fixture.