

# Sistema de gestión de encuentros:

## Plan de la Segunda Iteración

---

Francisco Javier Jiménez Legaza - *Moderador / Product Owner*  
Raul Castro Moreno - *Presentador*  
Santiago Muñoz Castro - *Gestor de Calidad*  
Ángel Gómez Ferrer - *Catalogador*  
Raúl Rodríguez Pérez - *Coordinador*

## 1. Objetivos de la iteración

El objetivo que se ha diseñado para esta segunda iteración es añadir nuevas funcionalidades auxiliares y necesarias para los administradores y la mecánica de inscripción tanto para usuarios como para equipos, también se empezará a programar las funciones básicas de gestión de encuentros y torneos.

Esta iteración, al igual que la primera, no es un producto entregable hacia el público, sino un producto interno que podemos empezar a usar para realizar pruebas de carga, gestión de base de datos y accesibilidad y usabilidad de la aplicación.

## 2. Listado inicial de HU a desarrollar

La lista de historias de usuario que se van a desarrollar en esta iteración son:

Ident.	Título de la historia de usuario	Estimación
HU.20.2	Como administrador quiero eliminar ubicaciones	½
HU.3	Como líder de un equipo quiero poder crear un encuentro para jugar	2
HU.16.4	Como administrador quiero modificar encuentros.	1
HU.16.1	Como administrador quiero crear torneos para que los usuarios puedan participar.	3
HU.11	Como presidente del polideportivo quiero poder alquilar las instalaciones deportivas que poseo.	2
HU.8.2	Como usuario quiero poder inscribirme en un encuentro para poder jugar deportes en solitario.	½
HU.8.1	Como usuario quiero poder desapuntarme de un encuentro para poder jugar deportes en solitario.	0
HU.6	Como usuario quiero poder ver todas las ubicaciones disponibles para disputar mi encuentro.	1
HU.12	Como usuario quiero seleccionar una ubicación a una hora concreta para jugar el encuentro.	1

### 3. Descomposición de tareas de desarrollo

<b>Identificador:</b> HU.20.2		Eliminar ubicaciones		1/2
<b>Identificador</b>	<b>Título de la tarea de desarrollo</b>	<b>Estimación</b> (días ideales)	<b>Desarrollador asignado</b>	
Tarea 20.2-1	Operaciones sobre la BD correspondientes	1/2	Ángel	
Tarea 20.2-2	Creación de la interfaz	0	Ángel	
Tarea 20.2-3	Implementar interacción del usuario	0	Ángel	
<b>Observaciones:</b> Solo puedo hacerlo el administrador				

<b>Identificador:</b> HU.3		Crear Encuentro como líder de equipo		2
Identificador	Título de la tarea de desarrollo	Estimación (días ideales)	Desarrollador asignado	
Tarea 3-1	Operaciones sobre la BD correspondientes	1/2	Raúl Castro	
Tarea 3-2	Creación de la interfaz	1	Raúl Castro	

Tarea 3-3	Implementar interacción del usuario	½	Raúl Castro
<b>Observaciones:</b> Puede realizarlo tanto el líder de un equipo como un usuario normal			

<b>Identificador:</b> HU.16.4		Modificar encuentros		1
<b>Identificador</b>	<b>Título de la tarea de desarrollo</b>	<b>Estimación</b> (días ideales)	<b>Desarrollador asignado</b>	
Tarea 16.4-1	Operaciones de modificación correspondientes sobre la BD	½	Fran	
Tarea 16.4-2	Creación de la interfaz	0	Fran	
Tarea 16.4-3	Implementar interacción con el usuario	0	Fran	
<b>Observaciones:</b> Solo puedo modificarlos el administrador y el lider del encuentro (creador)				

<b>Identificador:</b> HU.16.1		Crear torneos		3
<b>Identificador</b>	<b>Título de la tarea de desarrollo</b>	<b>Estimación</b>	<b>Desarrollador asignado</b>	

		(días ideales)	
Tarea 16.1-1	Operaciones correspondientes sobre la BD	1	Raúl Rodríguez
Tarea 16.1-2	Creación de la interfaz	0	Raúl Rodríguez
Tarea 16.1-3	Implementar la interacción de usuario	½	Raúl Rodríguez
Tarea 16.1-4	Implementar sistema de notificación para inscripción	1	Raúl Rodríguez
<b>Observaciones:</b> Solo el administrador puede crearlos, una vez aceptado el número de equipos correspondientes para ese torneo, los encuentros se crean automáticamente.			

Identificador: HU.11		Detalles alquiler ubicación		2
Identificador	Título de la tarea de desarrollo	Estimación (días ideales)	Desarrollador asignado	
Tarea 11-1	Operaciones sobre la BD correspondientes	½	Fran	
Tarea 11-2	Creación de la interfaz	½	Fran	
Tarea 11-3	Implementar interacción del usuario	1	Fran	
Observaciones: El usuario tendrá que dar horarios en los que estará disponible esa ubicación				

--

<b>Identificador:</b> HU.8.2		Inscribirme a un encuentro	1/2
<b>Identificador</b>	<b>Título de la tarea de desarrollo</b>	<b>Estimación (días ideales)</b>	<b>Desarrollador asignado</b>
Tarea 8.2-1	Operaciones sobre la BD correspondientes	0	Santi
Tarea 8.2-2	Creación de la interfaz	0	Santi
Tarea 8.2-3	Implementar interacción del usuario	1/2	Santi
<b>Observaciones:</b>			

<b>Identificador:</b> HU.8.1		Desapuntarse de un encuentro	0
<b>Identificador</b>	<b>Título de la tarea de desarrollo</b>	<b>Estimación (días ideales)</b>	<b>Desarrollador asignado</b>
Tarea 8.1-1	Operaciones sobre la BD correspondientes	1/2	Santi
Tarea 8.1-2	Creación de la interfaz	0	Santi

Tarea 8.1-3	Interacción del usuario	0	Santi
Tarea 8.1-4	Implementar sistema de notificación para avisar al resto de participantes del encuentro	½	Santi
<b>Observaciones:</b>			

Identificador: HU.6		Ver ubicaciones disponibles		1
Identifica dor	Título de la tarea de desarrollo	Estimación (días ideales)	Desarrollador asignado	
Tarea 6-1	Crear la sentencia para la base de datos de la consulta.	0	Ángel	
Tarea 6-2	Implementar la interfaz y forma en que se mostrarán los resultados de la consulta al usuario.	1	Ángel	
Observaciones:				

Identificador: HU.12		Seleccionar ubicación		1
Identificador	Título de la tarea de desarrollo	Estimación (días ideales)	Desarrollador asignado	
Tarea 12-1	Implementar las funciones internas necesarias para que un usuario pueda seleccionar una ubicación disponible.	½	Santi	
Tarea 12-2	Implementar la interfaz mediante la cual el usuario realizará el seleccionar una ubicación.	½	Ángel	
Observaciones:				



#### 4. Carga prevista de los desarrolladores

Información final sobre la carga prevista de cada uno de los miembros del equipo de desarrollo así como la asignación de los desarrolladores y la estimación realizada de su duración.

Desarrollador	Velocidad Inicial (días ideales)	Dedicación (% de tiempo)	Carga de trabajo (días ideales)	Tareas aceptadas (cantidad)
Santi	10	40	2	8
Fran	10	40	2.5	6
Ángel	10	40	2	6
Raúl Castro	10	40	2	3
Raúl Rodriguez	10	40	2.5	4

## 5. Planificación temporal de la iteración

La planificación temporal que se ha utilizado para hacerlas estimaciones es la siguiente:

	Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5
Santi	Tarea 12-1 Tarea 8.2-1	Tarea 8.2-2 Tarea 8.2-3	Tarea 8.1-1 Tarea 8.1-2	Tarea 8.1-3	Tarea 8.1-4
Fran	Tarea 16.4-1	Tarea 16.4-2 Tarea 16.4-3	Tarea 11-1	Tarea 11-2	Tarea 11-3
Ángel	Tarea 6-2	Tarea 6-1 Tarea 12-2	Tarea 20.2-1	Tarea 20.2-2	Tarea 20.2-3
Raúl Castro	Tarea 3-1		Tarea 3-2		Tarea 3-3
Raúl Rodriguez	Tarea 16.1-1	Tarea 16.1-2	Tarea 16.1-3	Tarea 16.1-4	

## 6. Desviaciones previstas

No hemos detectado ninguna desviación, todo se ha realizado según lo planificado