

Sistema de gestión de encuentros:

Plan de entrega

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. Breve descripción del alcance del sistema

El proyecto “**Sistema de Gestión de Encuentros Deportivos**” consiste en la implementación de una aplicación deportiva para buscar a gente con la cual practicar nuestros deportes favoritos, ya sea tanto individual como en equipo. Y además, poder llegar a conseguir una gran variedad premios (canjeando puntos), a través de las participaciones en los encuentros. Algunos de los **objetivos más importantes** que debe cumplir dicha aplicación son:

- Permitir la gestión de los jugadores/usuarios del sistema, estableciendo un perfil público para cada uno de ellos, que podrán personalizar según sus preferencias en los deportes, sus equipos, etc.
- Desarrollar un apartado para gestionar la creación de los distintos equipos, ya sean creados para un encuentro en concreto, o de forma más competitiva (a modo de entrenamiento) en un deporte en concreto.
- Organización de los torneos, dónde se disputará (ubicaciones), quiénes serán los participantes (individual, equipos), cuáles son los premios...
- La organización de los encuentros, lo mismo que en el apartado anterior pero esta vez dirigido para un único encuentro: en qué lugar se disputará (ubicaciones disponibles), a qué hora, quiénes son los participantes, quién trae el material, etc.
- Permitir a la aplicación poder gestionar los premios, para que no solo puedan añadirlos los creadores de los torneos, sino que también exista un sistema de puntuación en donde consigas premios por la participación y victorias de los encuentros.

Para obtener más información sobre el alcance inicial del proyecto, así como del análisis de necesidades de los interesados en el producto, puede verse el “**Documento de visión del producto**”.

2. Listado inicial de HU

El siguiente listado incluye las historias de usuario que se han obtenido en la reunión de planificación de las entregas del producto, realizada con el cliente y el equipo de desarrollo. El listado incluye la estimación del esfuerzo realizado por el equipo de desarrollo y la priorización de las historias por parte del cliente.

La estimación del esfuerzo está expresada en Puntos de Historia y la prioridad está medida en el rango 1 a 5, siendo el valor de 1 el más prioritario para el cliente.

Ident	Título	Estim	Prio
HU.1	Como usuario quiero poder registrarme en el sistema para poder usar la aplicación.	3	1
HU.2	Como usuario quiero poder crear/eliminar un equipo para jugar con mis amigos	---	---
HU.3	Como líder de un equipo quiero poder crear un encuentro para jugar	2	2
HU.4	Como usuario quiero poder canjear mis puntos por un premio	½	4
HU.5	Como usuario quiero poder inscribirme/desapuntarme de un equipo para jugar encuentros deportivos.	---	---
HU.6	Como usuario quiero poder ver todas las ubicaciones disponibles para disputar mi encuentro.	1	3
HU.7	Como líder del encuentro quiero modificar la ubicación del mismo.	0	3
HU.8	Como usuario quiero poder inscribirme/desapuntarme en un encuentro para poder jugar deportes en solitario.	---	---
HU.9	Como usuario quiero modificar mis datos. (Usuario, contraseña, edad, preferencia deporte)	---	---
HU.10	Como usuario quiero disponer de una gran gama de deportes en la aplicación.	---	---
HU.11	Como presidente del polideportivo quiero poder dar a alquilar las instalaciones deportivas que poseo.	2	2
HU.12	Como usuario quiero alquilar una ubicación a una hora concreta para jugar el encuentro.	1	1
HU.13	Como líder de un equipo quiero poder invitar o eliminar miembros al equipo.	---	---
HU.14	Como usuario quiero poder consultar cuántos puntos tengo.	0	5
HU.15	Como entrenador de fútbol quiero apuntar a mi equipo a un torneo de la aplicación.	1	2

HU.16	Como administrador quiero crear/modificar torneos y encuentros para que los usuarios puedan participar.	---	---
HU.17	Como administrador quiero poder establecer los premios que pueden ser canjeados por los usuarios para incentivar a los equipos/jugadores.	1	4
HU.18	Como usuario quiero poder eliminar mi cuenta del sistema.	1	3
HU.19	Como administrador quiero poder añadir/eliminar deportes.	---	---
HU.20	Como administrador quiero añadir/eliminar ubicaciones	---	---

2.1. Historias que se han dividido en varias

HU.2	Como usuario quiero poder crear/eliminar un equipo para jugar con mis amigos		
HU.2.1	Como usuario quiero poder crear un equipo para un deporte.	1	1
HU.2.2	Como usuario quiero poder eliminar un equipo.	½	3

HU.5	Como usuario quiero poder inscribirme/desapuntarme de un equipo para jugar encuentros deportivos.		
HU.5.1	Como usuario quiero poder inscribirme en un equipo para jugar encuentros deportivos.	½	2
HU.5.2	Como usuario quiero poder desapuntarme en un equipo para jugar encuentros deportivos.	0	3

HU.8	Como usuario quiero poder inscribirme/desapuntarme en un encuentro para poder jugar deportes en solitario.		
HU.8.1	Como usuario quiero poder desapuntarme en un encuentro para poder jugar deportes en solitario.	0	3
HU.8.2	Como usuario quiero poder inscribirme en un encuentro para poder jugar deportes en solitario.	1/2	2

HU.9	Como usuario quiero modificar mis datos. (Usuario, contraseña, edad, preferencia deporte)		
HU.9.1	Como usuario quiero modificar mi nombre de usuario.	0	4
HU.9.2	Como usuario quiero modificar mi contraseña.	0	4
HU.9.3	Como usuario quiero modificar mi edad.	0	5
HU.9.4	Como usuario quiero modificar mi preferencia de deporte.	0	5

HU.13	Como líder de un equipo quiero poder invitar o eliminar miembros al equipo.		
HU.13.1	Como usuario quiero poder invitar miembros al equipo.	2	3
HU.13.2	Como líder de un equipo quiero poder eliminar miembros de un equipo.	1	3

HU.16	Como administrador quiero crear/modificar torneos y encuentros para que los usuarios puedan participar.		
HU.16.1	Como administrador quiero crear torneos para que los usuarios puedan participar.	3	2
HU.16.2	Como administrador quiero modificar torneos.	2	2

HU.16.3	Como administrador quiero crear encuentros para que los usuarios puedan participar.	1	1
HU.16.4	Como administrador quiero modificar encuentros.	1	2

HU.19	Como administrador quiero poder añadir/eliminar deportes.		
HU.19.1	Como administrador quiero poder añadir deportes.	½	4
HU.19.2	Como administrador quiero poder eliminar deportes.	0	5

HU.20	Como administrador quiero añadir/eliminar ubicaciones		
HU.20.1	Como administrador quiero añadir ubicaciones	2	2
HU.20.2	Como administrador quiero eliminar ubicaciones	½	4

2.2. Historias eliminadas

HU.10	Como usuario quiero disponer de una gran gama de deportes en la aplicación.	---	---
-------	---	-----	-----

2.3. Historias añadidas

HU.21	Como usuario quiero poder ingresar el resultado del encuentro en la aplicación para reclamar los puntos	3	4
-------	---	---	---

HU.22	Como líder del equipo quiero poder ingresar el resultado del encuentro en la aplicación para reclamar los puntos	3	4
-------	--	---	---

3. Cálculo de la Velocidad del equipo

Partimos de un **equipo de desarrollo** formado por 5 programadores que van a dedicar un 40% de su trabajo al proyecto.

La duración de cada una de las iteraciones que vamos a realizar en el proyecto van a ser de 2 semanas.

La estimación realizada del esfuerzo de cada una de las historias de usuario se ha expresado en días ideales de programación. En nuestro entorno de trabajo estimamos que un día ideal de programación se va a corresponder con 2 a 3 días reales de trabajo.

La **duración de una iteración** va a ser:

$$1 \text{ Iteración} = 2 \text{ semanas} = 10 \text{ Días reales}$$

La **Velocidad** del equipo de desarrollo medido en punto de historia es:

$5 \text{ Programadores} * [10 \text{ Días reales} * 0.4 \text{ (Debido al 40\% de trabajo que van a dedicar)}] = 5 * 4 = 20 \text{ días reales por iteración}$
=> de 7 a 10 PH por iteración.

Se ha decidido usar **9 Puntos de historia** como la velocidad estimada del equipo.

4. Descripción de las entregas

Esfuerzo total del proyecto = 34 PH

Velocidad del equipo = 9 PH (por iteración)

En base a la estimación del esfuerzo necesario para realizar las diferentes historias, y la velocidad estimada del equipo para completar dichas tareas, se van a realizar 4 entregas, donde cada una de ellas corresponde a una iteración de las 4 que se van a realizar.

El desarrollo del proyecto va a comenzar el día **12 de Noviembre del 2021**.

El **plan de entregas** del producto es el siguiente:

Entrega	Objetivo	Fecha de la entrega
1	Desarrollar e implementar las funciones básicas de los usuarios y los administradores, tal y como son el registro, la modificación de datos, elegir preferencias deportivas, crear encuentros...	10 de Noviembre del 2021
2	Implementar funciones auxiliares y necesarias para administradores, funciones básicas para encuentros así como inscripción tanto de usuarios como de equipos. Desarrollar las funciones básicas de gestión de encuentros y torneos.	26 de Noviembre del 2021
3	Incluir la posibilidad a los usuarios del sistema de eliminar o modificar diferentes funciones dependiendo de qué tipo de usuario sea (añadir miembros al equipo, modificar torneos, eliminar mi cuenta...)	24 de Diciembre del 2021
4	Implementar la inclusión de resultados tanto para equipos como jugadores, terminar la gestión de puntos de usuarios y premios. Además de la modificación de la ubicación de un encuentro siendo líder de equipo.	10 de Enero del 2022

5. Lista Inicial del Producto (Product Backlog)

Ident	Historias de usuario	Estimación	Iteración	Entrega
HU.1	Como usuario quiero poder registrarme en el sistema para poder usar la aplicación.	3	1	1
HU.9.1	Como usuario quiero modificar mi nombre de usuario.	0	1	1
HU.9.2	Como usuario quiero modificar mi contraseña.	0	1	1
HU.9.3	Como usuario quiero modificar mi edad.	0	1	1
HU.9.4	Como usuario quiero modificar mi preferencia de deporte.	0	1	1
HU.2.1	Como usuario quiero poder crear un equipo para un deporte.	1	1	1
HU.20.1	Como administrador quiero añadir ubicaciones	2	1	1
HU.16.3	Como administrador quiero crear encuentros para que los usuarios puedan participar.	1	1	1
HU.6	Como usuario quiero poder ver todas las ubicaciones disponibles para disputar mi encuentro.	1	1	1
HU.12	Como usuario quiero alquilar una ubicación a una hora concreta para jugar el encuentro.	1	1	1
HU.20.2	Como administrador quiero eliminar ubicaciones	½	2	2
HU.3	Como líder de un equipo quiero poder crear un encuentro para jugar	2	2	2

HU.16.4	Como administrador quiero modificar encuentros.	1	2	2
HU.16.1	Como administrador quiero crear torneos para que los usuarios puedan participar.	3	2	2
HU.11	Como presidente del polideportivo quiero poder dar a alquilar las instalaciones deportivas que poseo.	2	2	2
HU.8.1	Como usuario quiero poder desapuntarme en un encuentro para poder jugar deportes en solitario.	0	2	2
HU.8.2	Como usuario quiero poder inscribirme en un encuentro para poder jugar deportes en solitario.	½	2	2
HU.5.1	Como usuario quiero poder inscribirme en un equipo para jugar encuentros deportivos.	½	3	3
HU.5.2	Como usuario quiero poder desapuntarme en un equipo para jugar encuentros deportivos.	0	3	3
HU.19.1	Como administrador quiero poder añadir deportes.	½	3	3
HU.19.2	Como administrador quiero poder eliminar deportes.	0	3	3
HU.13.1	Como usuario quiero poder invitar miembros al equipo.	2	3	3
HU.13.2	Como líder de un equipo quiero poder eliminar miembros de un equipo.	1	3	3
HU.16.2	Como administrador quiero modificar torneos.	2	3	3
HU.18	Como usuario quiero poder eliminar mi cuenta del sistema.	1	3	3
HU.2.2	Como usuario quiero poder eliminar un equipo.	½	3	3

HU.15	Como entrenador de fútbol quiero apuntar a mi equipo a un torneo de la aplicación.	1	3	3
HU.21	Como usuario quiero poder ingresar el resultado del encuentro en la aplicación para reclamar los puntos	3	4	4
HU.22	Como líder del equipo quiero poder ingresar el resultado del encuentro en la aplicación para reclamar los puntos	3	4	4
HU.17	Como administrador quiero poder establecer los premios que pueden ser canjeados por los usuarios para incentivar a los equipos/jugadores.	1	4	4
HU.14	Como usuario quiero poder consultar cuántos puntos tengo.	0	4	4
HU.4	Como usuario quiero poder canjear mis puntos por un premio	½	4	4
HU.7	Como líder del encuentro quiero modificar la ubicación del mismo.	0	4	4

6. Tarjetas de las HU

Identificador: HU.1	Registrar un usuario en el sistema	
Descripción: Dar de alta a un usuario en el sistema guardando sus respectivos datos.		
Estimación: 3	Prioridad: 1	Entrega: 1
<p>Pruebas de aceptación:</p> <ul style="list-style-type: none">• Introducimos un nombre de usuario ya registrado en el sistema y este nos informa del error.• Introducimos un correo electrónico ya registrado en el sistema y este nos informa del error.• Nos dejamos sin rellenar huecos sobre datos obligatorios y el sistema nos notifica sobre el error.• Introducimos una contraseña pobre y el sistema nos informa del error.• Se introducen todos los campos de forma correcta, registrando al nuevo usuario.		
<p>Observaciones:</p> <p>En el registro no es obligatorio poner las preferencias de deportes, aunque se recomendará rellenarlo.</p>		

Identificador: HU.9.1	Modificar nombre de usuario	
Descripción: Un usuario puede modificar su actual nombre de usuario por uno nuevo.		
Estimación: 0	Prioridad: 4	Entrega: 1
<p>Pruebas de aceptación:</p> <ul style="list-style-type: none">• Cambiamos el nombre de usuario actual por uno nuevo.• Cambiamos el nombre de usuario actual por un nombre ofensivo y el sistema informa de un error.• Cambiamos el nombre de usuario por caracteres raro e ilegibles y el sistema informa de error		

Observaciones:

Antes de cambiar al nuevo nombre de usuario, se debe comprobar que ese nombre no exista en la base de datos, sino dará error.

Identificador: HU.9.2	Modificar contraseña del usuario	
Descripción: Un usuario puede cambiar su contraseña actual por otra nueva.		
Estimación: 0	Prioridad: 4	Entrega: 1
Pruebas de aceptación: <ul style="list-style-type: none">● Cambiamos la contraseña actual por una nueva.		
Observaciones: Antes de cambiar la contraseña debe seguir unos estándares para contraseñas: longitud mínima de 8 caracteres, 1 carácter en mayúscula, 1 número y 1 carácter especial (*/_-...) , sino el sistema dará error y le mandara introducir de nuevo una contraseña		

Identificador: HU.9.3	Modificar la edad del usuario.	
Descripción: Un usuario puede modificar su edad en los datos personales que la aplicación guarda sobre él		
Estimación: 0	Prioridad: 5	Entrega: 1
Pruebas de aceptación: <ul style="list-style-type: none">• Cambiamos la edad del usuario actual por la nueva edad introducida.• Cambiamos la edad del usuario actual utilizando palabras en vez de números y se debe informar de un error• Cambiamos la edad del usuario actual por un número de 4 dígitos		

Observaciones:

Las comprobaciones de la validez del campo en el cual se introduce el valor debe hacerlo el servidor junto con la base de datos.

Identificador: HU.9.4	Modificar preferencias de deporte del usuario.	
Descripción: Un usuario decide modificar los deportes en los cuáles está interesado en participar		
Estimación: 0	Prioridad: 5	Entrega: 1
Pruebas de aceptación: <ul style="list-style-type: none">• Añadimos un deporte más a la lista de preferencias• Eliminamos un deporte de la lista de preferencias• Comprobar que si no hay deportes en la lista de preferencias no permite eliminar• Comprobar que si en la lista de preferencia están todos los deportes permitidos, no permita añadir más.		
Observaciones: La selección de los deportes a la hora de eliminar o añadir los en la lista de preferencias, se escogen de un desplegable con los deportes ya predefinidos.		

Identificador: HU.2.1	Creación equipo	
Descripción: Un usuario puede crear un equipo del cual será líder.		
Estimación: 1	Prioridad: 1	Entrega: 1
<p>Pruebas de aceptación:</p> <ul style="list-style-type: none">Se creará un equipo con nombre único que deberá ser aceptado correctamente.Se creará un equipo con un nombre ya utilizado y nos mostrará el error.		

- Se comprobará que el líder del equipo es el creador del mismo.
- Se podrán añadir jugadores al equipo.

Observaciones: A la hora de añadir jugadores realmente el líder será el encargado de invitarlos, tras esto los jugadores podrán aceptar la invitación y así ser añadidos.

Identificador: HU.20.1	Añadir ubicaciones al sistema	
Descripción: Un administrador podrá añadir nuevas ubicaciones al sistema		
Estimación: 2	Prioridad: 2	Entrega: 1
<p>Pruebas de aceptación:</p> <ul style="list-style-type: none">• Introducimos una ubicación ya registrada en el sistema y este nos informa del error.• Intentamos añadir una ubicación dejando campos sin rellenar y el sistema nos notifica sobre el error.• Intentamos añadir una ubicación dejando todos los campos sin rellenar y el sistema nos notifica sobre el error.• Comprobar que se añaden ubicaciones de forma correcta si se introducen todos los campos de forma correcta.• Comprobar que se añaden ubicaciones que coincidan en el nombre pero que sean dos ubicaciones distintas (por ejemplo, mismo nombre pero en distintas localidades)		
<p>Observaciones: Añadir ubicaciones es una tarea exclusiva de los administradores. Los usuarios solo podrán solicitar nuevas ubicaciones como candidatas para añadirlas al sistema, pero la última palabra será siempre de los administradores.</p>		

Identificador: HU.16.3	Creación de los encuentros deportivos	
Descripción: Los administradores podrán crear encuentros deportivos para que los usuarios puedan participar		
Estimación: 1	Prioridad: 1	Entrega: 1

Pruebas de aceptación:

- Introducimos un encuentro ya registrado en el sistema y este nos informa del error.
- Intentamos añadir un encuentro dejando campos sin rellenar y el sistema nos notifica sobre el error.
- Intentamos añadir un encuentro dejando todos los campos sin rellenar y el sistema nos notifica sobre el error.
- Comprobamos que el sistema nos permita añadir encuentros aunque este coincida en algún campo (nunca en todos) con otros del sistema (ubicación, horario, deporte, etc).
- Comprobar que se añade un encuentro de forma correcta si se introducen todos los campos de forma correcta.

Observaciones: Una vez los administradores creen los encuentros, estos podrán ser visibles para los usuarios

Identificador: HU.6	Mostrar ubicaciones disponibles de un encuentro	
Descripción: Se podrán listar las ubicaciones que hay disponibles para un encuentro.		
Estimación: 1	Prioridad: 3	Entrega: 1
<p>Pruebas de aceptación:</p> <ul style="list-style-type: none">Todas las ubicaciones mostradas de la lista están disponibles en la fecha seleccionada para el encuentro.Todas las ubicaciones son del deporte del encuentro.		
<p>Observaciones:</p> <p>Cada ubicación se mostrará al lado con un botón para poder reservar en el momento.</p>		

Identificador: HU.12	Alquilar ubicación deportiva	
Descripción: Un usuario puede alquilar una ubicación deportiva en un tramo horario para disputar un encuentro.		
Estimación: 1	Prioridad: 1	Entrega: 1

Pruebas de aceptación:

- Alquilamos una ubicación no registrada en el sistema y este nos informa del fallo.
- Alquilamos una ubicación en un tramo horario no disponible y el sistema nos informa del fallo.
- Alquilamos una ubicación pero el pago no se realiza correctamente.
- Alquilamos una ubicación en un tramo horario disponible y con el pago realizado correctamente.

Observaciones:

En caso de que una ubicación no esté registrada en el sistema, se puede solicitar que se dé de alta a un administrador y este negociará la solicitud.

Cuando se realice el pago de alquiler se ofrecerá la opción de descargar un justificante del mismo.

Se le ha añadido en jira al proyecto MTR MDA somos del grupo 1.4 en el que se puede ver las historias de la primera iteración