

2020

METODOLOGÍAS DE DESARROLLO ÁGIL

INFORME SEMANAL - SPRINT 1.2
MIGUEL ÁNGEL BERCIANO RODRÍGUEZ

Contenido

| | |
|----------------------------------|---|
| Introducción | 2 |
| Detalles de implementación | 2 |
| Retrospectiva..... | 4 |
| Punto 1 | 4 |
| Punto 2 | 5 |
| Punto 3 | 5 |

Introducción

Durante esta segunda semana de trabajo del Sprint 1 (Lunes 11 - Viernes 15), las tareas que realicé fue implementar la lógica detrás de los formularios realizados en la semana anterior y corrección de errores.

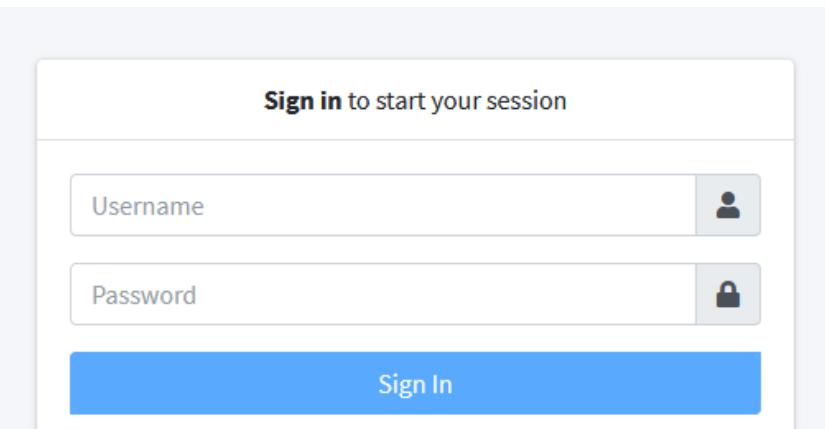
Las historias de usuario en las que trabajé son:

| ID | Prior. | Estimación | Nombre |
|------|--------|------------|---------------------|
| HU05 | 95 | 10 h | Inicio sesión |
| HU06 | 95 | 5 h | Cerrar sesión |
| HU07 | 100 | 10 h | Registro de usuario |
| HU08 | 85 | 3 h | Listar prueba |

Detalles de implementación

El trabajo realizado se enfoca en la parte de los componentes service de angular. Una vez finalizadas las funcionalidades en el backend, estos componentes son los encargados de actuar como intermediarios entre el usuario y la aplicación.

De esta manera ya es posible logearse como un usuario, cerrar sesión y visualizar tanto la lista de usuarios como la de pruebas:



| ID | Username | First name | Lastname | Email | Roles | Actions | |
|----|-------------|------------|----------|-------------------|----------------|-----------------------|-------------------------|
| 1 | SilentStorm | Alejandro | Perdomo | someone@mail.xd | User | <button>Edit</button> | <button>Delete</button> |
| 2 | admin | Alejandro | Perdomo | admin@mail.xd | User and Admin | <button>Edit</button> | <button>Delete</button> |
| 3 | Hawk | Diego | Hawkins | hawk@mail.xd | User | <button>Edit</button> | <button>Delete</button> |
| 4 | OKai | Miguel | Berciano | okai@mail.xd | User | <button>Edit</button> | <button>Delete</button> |
| 5 | JuanKevinTR | Juan Kevin | Trujillo | juankevin@mail.xd | User | <button>Edit</button> | <button>Delete</button> |

METODOLOGÍAS DE DESARROLLO ÁGIL

The screenshot displays a user interface for managing 'Rivalries'. The left sidebar, titled 'admin', includes links for 'Dashboard', 'Users', and the currently active 'Rivalries' section. The main content area is titled 'Rivalries' and features a 'New rivalry' button. Below is a table listing five entries:

| ID | Name | Description | Location | Capacity | Rivalry date | Actions | |
|----|------------------------|-----------------------------|----------|------------------|--------------|---------|--------|
| 1 | Torneo de Ciclismo | Competición de ciclismo | 12000 | Las palmas de GC | 2020-05-10 | Edit | Delete |
| 2 | Torneo de Atletismo | Competición de atletismo | 4500 | Tafira Alta | 2020-05-20 | Edit | Delete |
| 3 | Torneo de Baloncesto | Competición de baloncesto | 8000 | Telde | 2020-05-20 | Edit | Delete |
| 4 | Torneo de Halterofilia | Competición de halterofilia | 5000 | Arucas | 2020-05-20 | Edit | Delete |
| 5 | Torneo de Patinaje | Competición de patinaje | 1200 | Gáldar | 2020-05-20 | Edit | Delete |

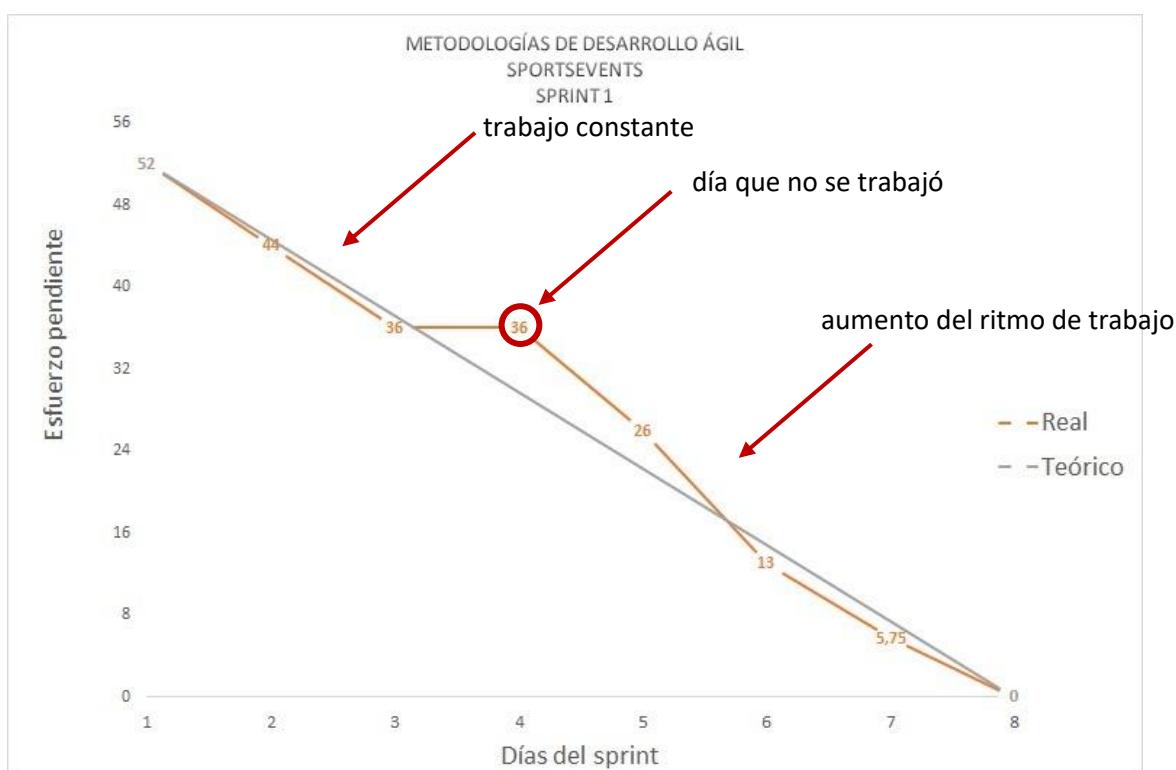
Retrospectiva

Para esta parte del Sprint han aparecido diferentes problemas que han ido afectando paulatinamente al desarrollo del proyecto.

Punto 1

El comienzo de la semana coincidió con varias entregas de otras asignaturas lo que impidió que durante el Lunes no dedicáramos tiempo al proyecto. En mi caso personal tampoco pude trabajar el Martes. Para poder recuperar las horas perdidas tuvimos que hacer más sesiones y de mayor duración.

Esto se refleja en la gráfica de seguimiento diario:



El tener más sesiones de trabajo y que éstas a su vez fueran más largas provocaron dos cosas:

Por un lado que fuera menos productivo (no es lo mismo hacer dos horas seguidas que cuatro). Por otro, que el equipo perdiera la sincronización en el trabajo; es decir, al no llevar el mismo ritmo de trabajo, había tareas que se terminaron antes y otras no, dejando que un miembro del equipo tuviera que esperar. Esto se debe a como esta planteado el proyecto; sin embargo, estos inconvenientes se podrían haber solucionado con más comunicación, lo que me lleva al segundo punto.

Punto 2

Debido a lo descrito en el punto anterior, los distintos miembros empezamos a trabajar en sesiones diferentes y aisladas; es decir, en horas y duraciones distintas.

A causa de esto, la comunicación entre los miembros del equipo comenzó a fallar pues todo se realizaba en por la aplicación WhatsApp de forma asíncrona de manera que, si alguien necesitaba algo (ya sea una ayuda, una consulta o que ha surgido un error), tenía que esperar a que el otro estuviera disponible.

Para este caso creo que una posible solución hubiera sido fijar una hora concreta del día para reunirnos y actualizarnos mutuamente.

Punto 3

Por último, otro problema que me encontré fue que los dos miembros encargados del front-end acabamos por “pisarnos” puesto que yo me encargué de la estructura de los formularios y mi compañero diseño una plantilla. Al hacer la actualización del diseño se generaron conflictos que tardamos más de lo esperado en resolver.

A pesar de todos los inconvenientes hemos conseguido llevar a cabo del trabajo propuesto y, para la siguiente semana de trabajo ya he propuesto el realizar el daily meeting entre los miembros del equipo y mejorar la comunicación de cara a un mejor entendimiento, reducir los posibles conflictos y evitar la mayoría de los problemas.