

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.

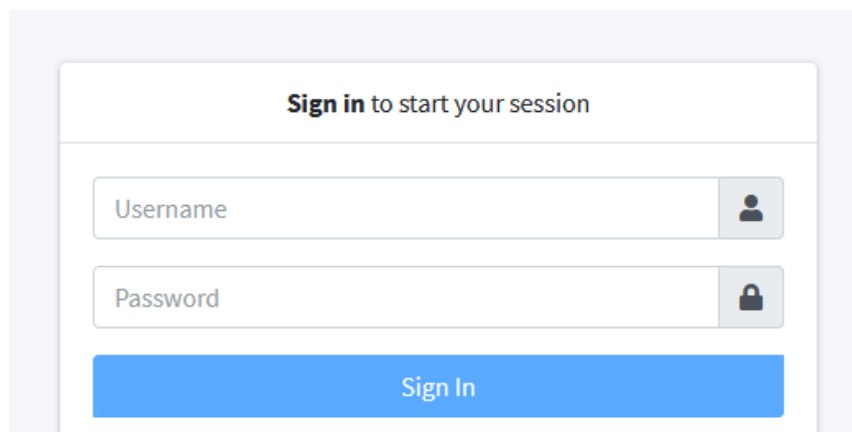
Las historias de usuario en las que trabajé son:

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

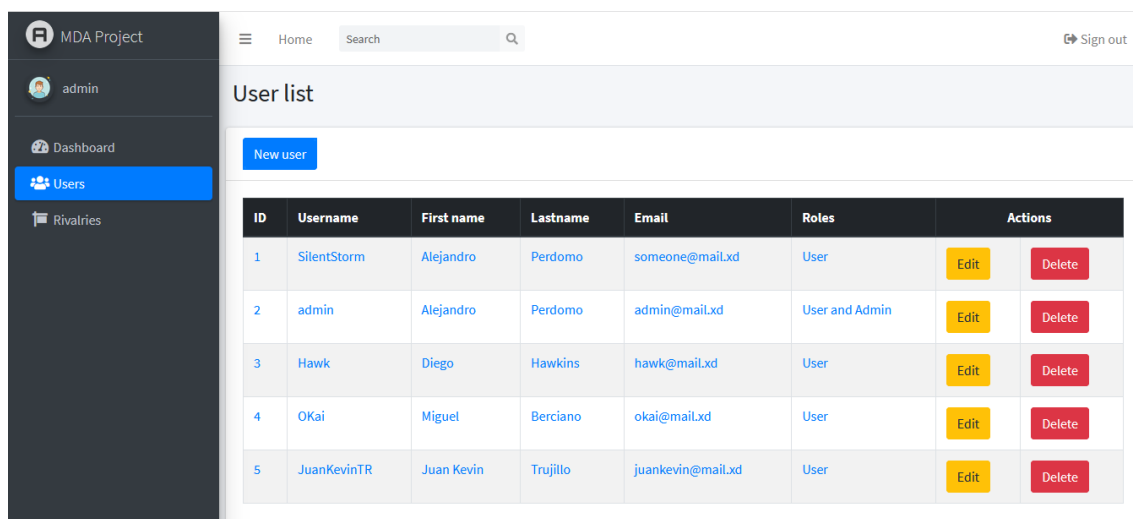
Detalles de implementación

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:



A screenshot of a web application's sign-in form. The form is titled "Sign in to start your session". It contains two input fields: "Username" with a user icon on the right, and "Password" with a lock icon on the right. Below the fields is a large blue button labeled "Sign In".



A screenshot of a web application's user management dashboard. The dashboard has a dark sidebar on the left with the "MDA Project" logo and navigation links for "admin", "Dashboard", "Users" (highlighted), and "Rivalries". The main content area has a header with "Home", "Search", and "Sign out" links. Below the header is a "User list" section with a "New user" button. The user list is a table with columns: ID, Username, First name, Lastname, Email, Roles, and Actions. The table contains five rows of user data.

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

admin

[Dashboard](#)
[Users](#)
[Rivalries](#)

Rivalries

New rivalry

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

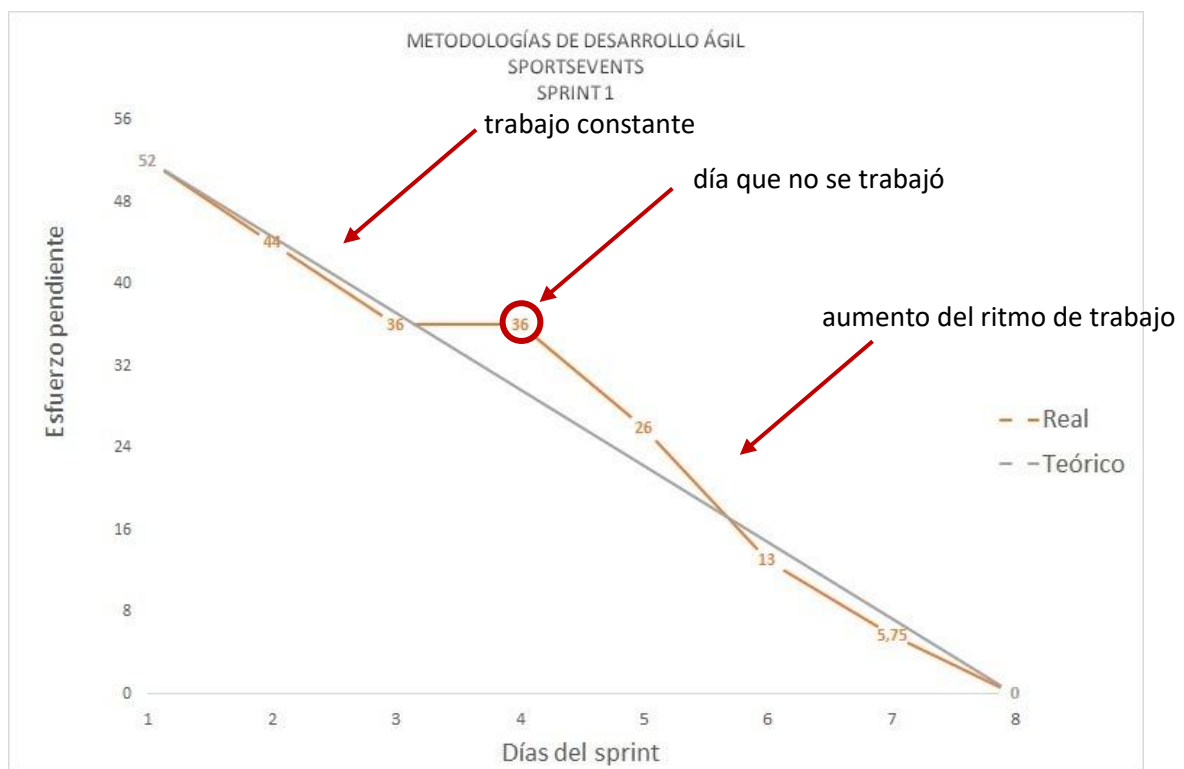
Retrospectiva

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 está 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.