

# Metodologías del Desarrollo Ágil

Grupo 1 - SportEvents

- Alejandro Perdomo González
- Diego Hawkins Vargas
- Juan Kevin Trujillo Rodríguez
- Miguel Berciano Rodríguez

# Descripción

Se trata de una aplicación multiusuario para la organización de eventos deportivos, diferenciando tres tipos de usuarios:

- **Administrador:** encargado de la gestión de la aplicación y la creación de organizadores y clubes.
- **Organizador:** podrá crear eventos deportivos para que posteriormente los usuarios deportistas puedan inscribirse.
- **Deportistas:** usuarios que acceden a la aplicación web para inscribirse en eventos deportivos.

Mediante el uso de nuestra aplicación los usuarios serán capaces de llevar un control a tiempo real de aquellos eventos en los que se encuentran inscritos.

# Funcionalidades principales

- Inicio de sesión / Registro de usuario
- CRUD prueba
- Listar pruebas
- Inscripción / Cancelar inscripción prueba
- Ver historial pruebas

# Funcionalidad - Inicio de sesión/registro usuarios

A partir de "Inicio de sesión" el usuario puede acceder a la aplicación.

Para que un usuario pueda iniciar sesión debe estar previamente registrado en el sistema de manera que con "registro usuarios" un cliente puede crearse una nueva cuenta de usuario

Sign in to start your session

Username 

Password 

**Sign In**

[Register a new membership](#)

Sign up

Firstname **Lastname**

Firstname  Lastname

**Username** **Email** **Password**

Username  Email  Password

**Sign up**

# Funcionalidad - CRUD prueba

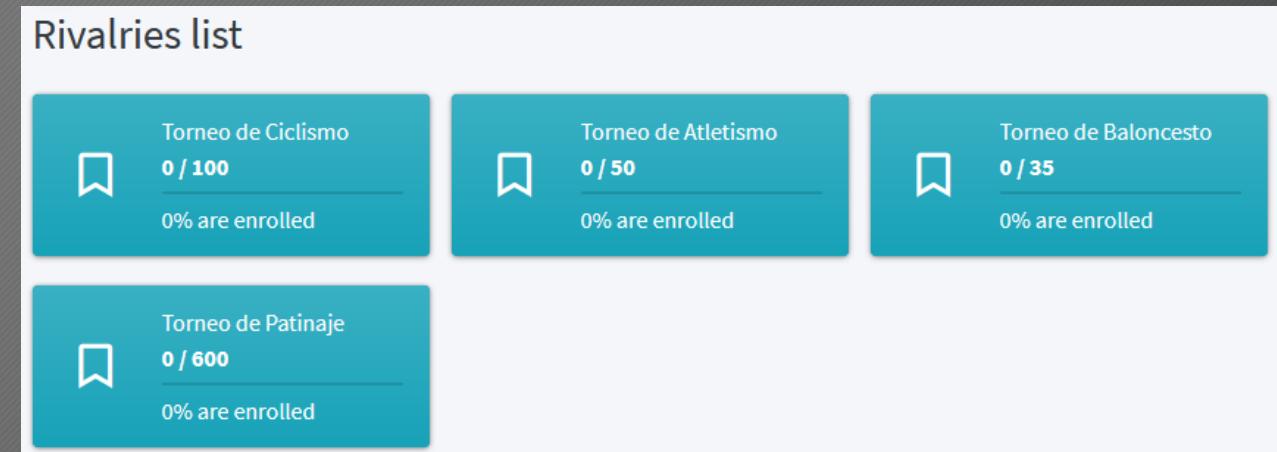
CRUD prueba hace referencia al conjunto de funcionalidades relacionadas con la creación, edición y eliminación de pruebas.

Con esta funcionalidad un usuario, con rol administrador, puede crear una nueva prueba, editar información de una prueba o eliminar una prueba previamente creada.

Rivalries						
New rivalry						
ID	Name	Description	Location	Capacity	Rivalry date	Actions
1	Torneo de Ciclismo	Competición de ciclismo	100	Las palmas de GC	2020-05-10	<button>Edit</button> <button>Delete</button>
2	Torneo de Atletismo	Competición de atletismo	50	Tafira Alta	2020-05-20	<button>Edit</button> <button>Delete</button>
3	Torneo de Baloncesto	Competición de baloncesto	35	Telde	2020-05-20	<button>Edit</button> <button>Delete</button>
4	Torneo de Halterofilia	Competición de halterofilia	150	Arucas	2020-05-20	<button>Edit</button> <button>Delete</button>
5	Torneo de Patinaje	Competición de patinaje	600	Gáldar	2020-05-20	<button>Edit</button> <button>Delete</button>

# Funcionalidad - Listar prueba

Con “Listar prueba” el usuario puede visualizar las diferentes pruebas disponibles



# Funcionalidad - Inscripción/Cancelar inscripción prueba

Mediante “inscripción prueba” el usuario puede apuntarse a una prueba existente de la lista de pruebas

The screenshot shows a user interface for enrolling in a competition. On the left, there's a panel titled "Rivalry data" containing details about the competition: "Torneo de Ciclismo", "Description: Competición de ciclismo", "Capacity: 100", "Location: Las palmas de GC", and "Date: 2020-05-10". A "Status" button is visible in the top right corner of this panel. To the right, there's a "User data" panel showing the user's information: "Firstname: Alejandro", "Lastname: Perdomo", and "Email: admin@mail.xd". At the bottom right, there's a teal-colored "Enroll" button.

Mediante “cancelar inscripción” el usuario puede retirarse de una prueba a la que previamente se había inscrito

The screenshot shows a table titled "Rivalries list" with columns: "Rivalry name", "Rivalry date", "Enrollment date", and "Actions". There is one entry in the table: "Torneo de Ciclismo" (Rivalry name), "2020-05-10" (Rivalry date), "2020-06-02" (Enrollment date), and a red "Delete" button (Actions). The "Actions" column header is also labeled "Actions".

Rivalry name	Rivalry date	Enrollment date	Actions
Torneo de Ciclismo	2020-05-10	2020-06-02	Delete

## Funcionalidad - Ver historial pruebas

En “Ver historial pruebas” se visualizan las diferentes pruebas en las que se ha inscrito el usuario.

My Enrollments		
Rivalries list	Rivalry name	Enrollment date
	Torneo de Ciclismo	2020-05-10
	Torneo de Atletismo	2020-05-20
	Torneo de Baloncesto	2020-05-20

# Sprint 0 - Resumen

El Sprint 0 tuvo una duración de 10 días, comenzando el Martes 15 Abril y terminando el Viernes 24 Abril.

Durante el Sprint 0 el equipo de desarrollo adquiere las habilidades y conocimientos suficientes para poder comenzar a trabajar en el proyecto con un enfoque ágil. Esto implica la configuración de las herramientas y tecnologías que se utilizarán a lo largo del proyecto.

# Sprint 0 - Resumen

Durante el Sprint 0 se han llevado a cabo las siguientes tareas:

- Creación del Trello
- Creación de la carpeta compartida en Google Drive
- Instalación y configuración de los entornos de IntelliJ, VisualStudio, MySQLWorkbench, sourceTree
- Curso de “Angular & Spring 5 Creando web app full stack”
- Creación del repositorio GitHub

Las funcionalidades que se implementaron fueron:

- Ver lista de usuario
- Crear usuario
- Actualizar usuario
- Eliminar usuario

# Sprint 1 - Resumen

11

El Sprint 1 tuvo una duración de diez días, comenzando el Lunes 4 y terminando el Viernes 15.

Las funcionalidades que se implementaron fueron:

- **Inicio sesión**
- **Cerrar sesión**
- **Registro de usuario**
- **Listar prueba**
- **Crear prueba**
- **Actualizar prueba**
- **Eliminar prueba**

ID	Nombre	Descr.	Prior.	Validación	Estimación	Velocidad real	Resp
HU05	Inicio sesión	especificada en su historia correspondiente	95	especificada en su historia correspondiente	10 h	12	Alejandro
HU06	Cerrar sesión		95		5 h	3	Alejandro
HU07	Registro de usuario		100		10 h	6	Diego
HU08	Listar prueba		85		3 h	11,25	Miguel
HU09	Crear prueba		90		10 h	12,5	Diego
HU10	Actualizar prueba		85		7 h	10,5	Miguel
HU11	Eliminar prueba		80		4 h	4	Kevin
					49 h	59,25	

# Sprint 1 - cálculo de velocidad

12

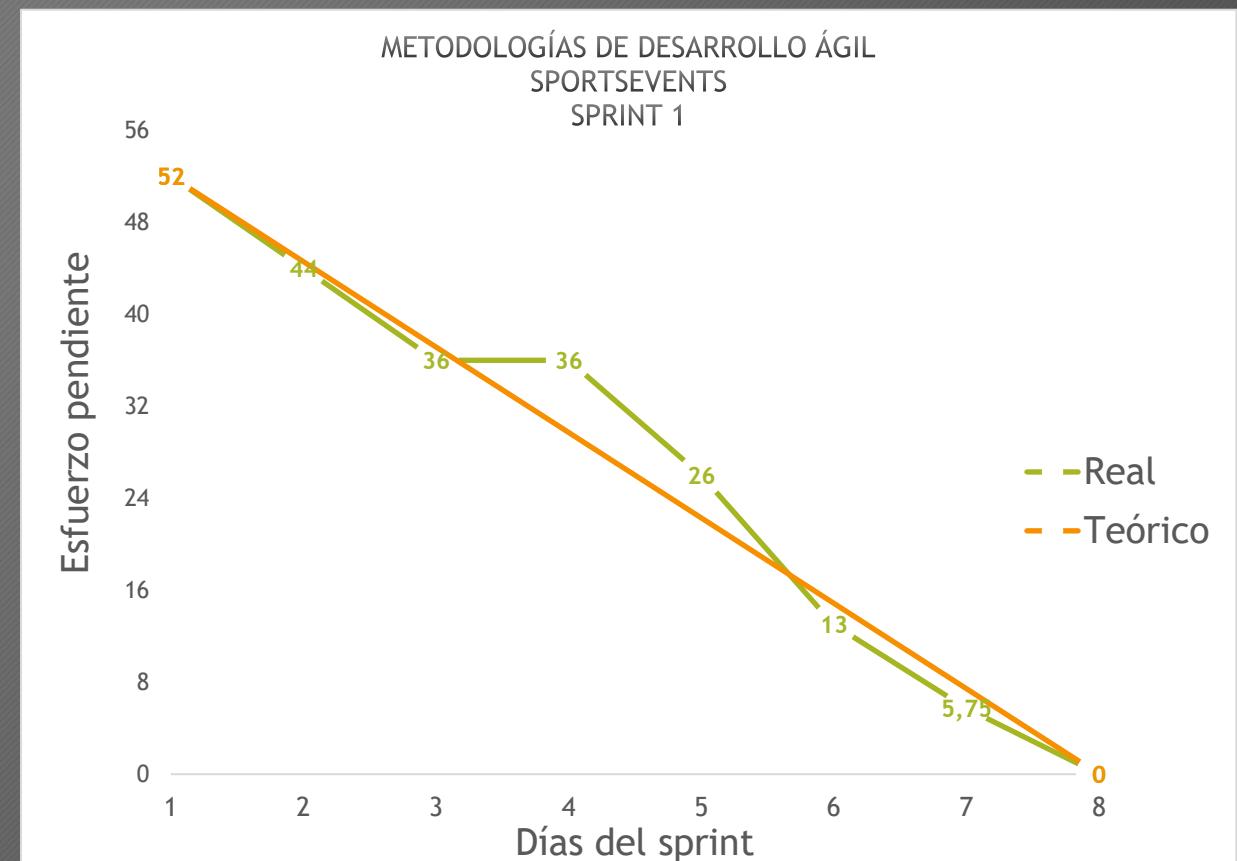
Se utiliza un factor de foco sin pasado del 65%, y se ha estimado cada historia en horas. Hemos realizado la suma de todas las estimaciones, que posteriormente es multiplicada por el factor de foco para obtener la velocidad real estimada; es decir, la capacidad de trabajo del equipo.

Cálculo velocidad			
Miembro	Días	Horas/Día	Total horas (Estimación Esfuerzo)
Alejandro	10	2	20
Diego	10	2	20
Kevin	10	2	20
Miguel	10	2	20
Total disponibilidad			80
Factor de foco sin pasado			0.65
Velocidad estimada			52

# Sprint 1 - gráfica burndown

Al empezar este sprint fuimos trabajando en sesiones constantes; sin embargo, al comienzo de la semana (correspondiente al día 3 de la gráfica) coincidió con varias entregas de otras asignaturas lo que impidió que durante el Lunes no dedicáramos tiempo al proyecto.

Para poder recuperar las horas perdidas tuvimos que hacer más sesiones y de mayor duración, de ahí, que la pendiente durante los días 4,5 y 6 sea más pronunciada.



# Sprint 1 - retrospectiva

14

Al comienzo del sprint se dividió el equipo en dos parejas: una que trabajaría en la parte del backend y la otra en el frontend. Cada pareja se centraba en una parte del proyecto de forma independiente, de manera que no se requería conocer los detalles de implementación de todo el proyecto en conjunto; es decir, los que se encargaban del frontend implementado en angular no necesitaban tener amplios conocimientos de springboot y viceversa.

Elegimos esta manera de trabajar porque nos parecía más adecuada para nosotros, y además creemos que es una buena forma de simular un entorno de trabajo real utilizado en la mayoría de las empresas hoy en día.

# Sprint 1 - retrospectiva

Sin embargo, no todo proyecto está exento de problemas, y los que hemos detectado son los siguientes:

- Coordinación: los primeros días de trabajo quedábamos para hacer la sesión diaria; no obstante, al comienzo de la segunda semana coincidió con varias entregas de otras asignaturas. Esto impidió que durante el Lunes 11 no dedicáramos tiempo al proyecto, lo que provocó que se acumulara el trabajo. Para poder recuperar las horas perdidas tuvimos que hacer más sesiones, rindiendo menos y perdiendo la sincronización. Al fallar la comunicación surgieron más incidentes: había tiempos en los que un compañero no podía llevar a cabo su tarea porque dependía fuertemente de otra y errores que no se detectaron hasta último día de entrega.
- Conocimiento: a medida que se iba desarrollando la aplicación, nos dimos cuenta de que requeríamos más preparación de la que habíamos estimado, teniendo que dedicar cierto tiempo a buscar y leer documentación. Además, surgieron dificultades a la hora de implementar el jwt, al hacer las pruebas para el JPA, así mismo los test realizados no funcionaron tan rápido como se esperaba.

A pesar de todo los inconvenientes hemos conseguido un producto mínimo viable del cual estamos contentos. Además, ya están hechas las plantillas que, aunque han consumido tiempo de trabajo son cambios que afectan a todo el proyecto y que nos facilitará el trabajo. Tras la retrospectiva hemos analizado los errores cometidos para evitar cometerlos en el siguiente Sprint.

# Sprint 2 - Resumen

El Sprint 2 tuvo una duración de siete días, comenzando el Jueves 4 Mayo y terminando el Viernes 15 Mayo.

Las funcionalidades que se implementaron fueron:

- Inscripción prueba
- Cancelar inscripción
- Ver perfil
- Editar perfil
- Solicitud administrador
- Ver historial pruebas

ID	Nombre	Desc.	Prior	Validación	Estimación	Velocidad real	Resp,
HU12	Inscripción prueba	especificada en su historia correspondiente	75	especificada en su historia correspondiente	8 h	19,15	Alejandro
HU13	Cancelar inscripción		45		4 h	5,5	Alejandro
HU19	Ver perfil		80		8 h	7	Kevin
HU20	Editar perfil		75		8 h	9,45	Kevin
HU27	Solicitud administrador		35		10 h	9,5	Diego
HU21	Ver historial pruebas		20		8 h	5	Miguel
					46 h	55,6	

# Sprint 2 - cálculo de velocidad

17

Tras el Sprint 1 actualizamos el factor de foco: hacemos la media de la velocidad real de todas las HU desarrolladas, dividimos el resultado entre el número de días que duró el Sprint y obtenemos 0.84%. Despues se ha estimado cada historia en horas. Hemos realizado la suma de todas las estimaciones, que posteriormente es multiplicada por el factor de foco para obtener la velocidad real estimada; es decir, la capacidad de trabajo del equipo.

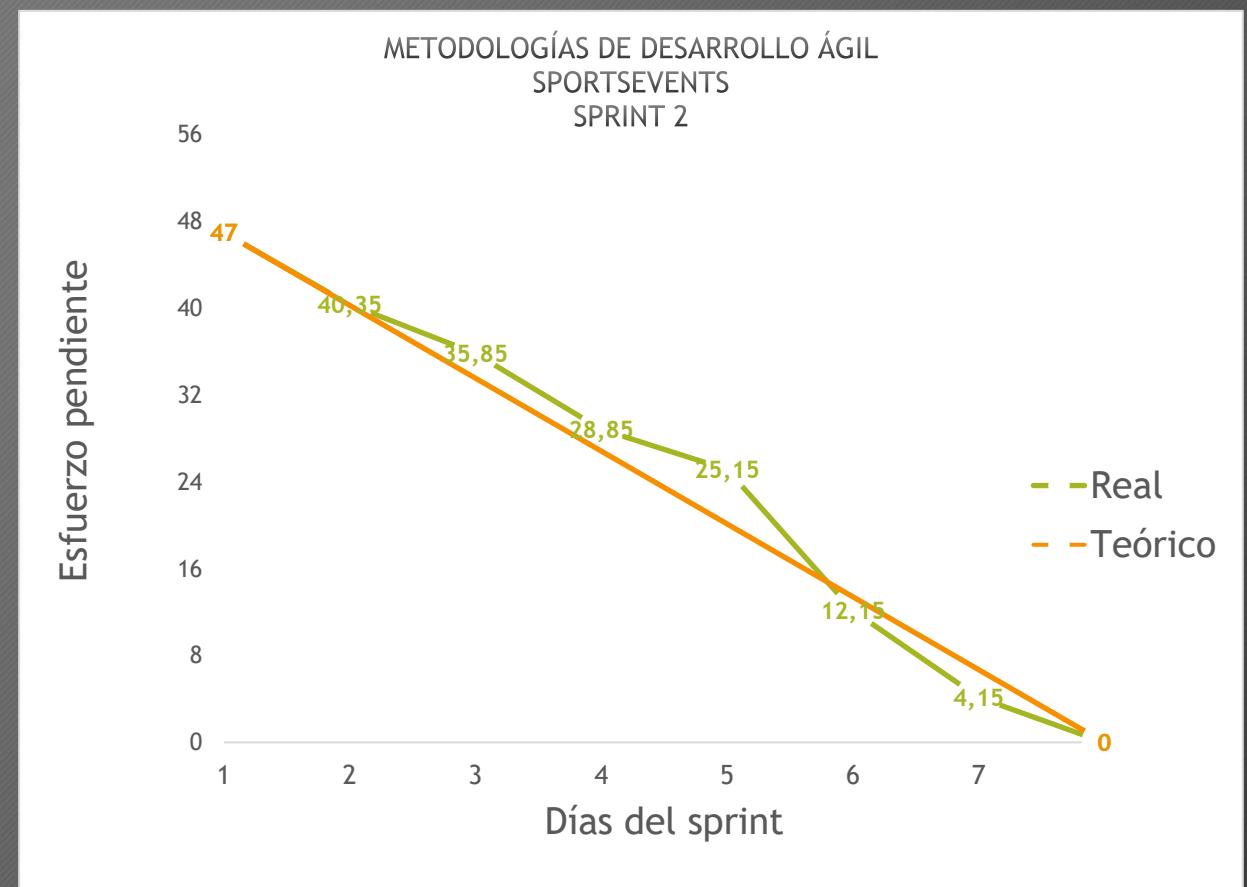
Cálculo velocidad			
Miembro	Días	Horas/Día	Total horas (Estimación Esfuerzo)
Alejandro	7	2	14
Diego	7	2	14
Kevin	7	2	14
Miguel	7	2	14
Total disponibilidad			56
Factor de foco sin pasado			0.84
Velocidad estimada			47

# Sprint 2 - gráfica burndown

A raíz de lo aprendido en el sprint anterior, para esta etapa de trabajo nos coordinamos mucho mejor.

De esta manera, los primeros días fueron sesiones cortas de trabajo conjunto, incluso aplicando pair programming.

Hacia el final, en vista de las horas realizadas y las horas pendientes, realizamos sesiones más intensas dedicadas sobretodo a terminar las historias pendientes y corrección de errores



# Sprint 2 - Retrospectiva

Durante este Sprint, apenas han surgido problemas referentes al trabajo. Ha habido una mayor comunicación entre los miembros del equipo lo que nos ha permitido no repetir errores ocurridos anteriormente, además de llevar un mejor desarrollo.

En cuanto a las sesiones para trabajar, hemos intentado adaptarnos lo mejor posible; sin embargo, al tener más asignaturas y que algunas de ellas no las compartimos, se producían pequeños desfases como, por ejemplo, que un día alguien del equipo no podía trabajar y al siguiente era otro; sin embargo, hemos conseguido en la medida de lo posible trabajar, al unísono. Prueba de ello es que, en este Sprint, no ha ocurrido que tengamos que esperar unos por otros o que no se sepa el estado global del proyecto. Gracias a que los encargados del *Back-End* terminaban sus tareas con antelación, los que trabajaban en *Front-End* no encontraban problemas. Además, hemos trabajado más conjuntamente, realizando *pair programming* en distintas ocasiones; esto permitió que las tareas se realizaran mucho más rápido y con mayor eficiencia.

# Sprint 2 - Retrospectiva

20

A pesar de ello, si nos hemos encontrado con ciertos problemas a la hora de desarrollar, destacando:

- 1) El desconocimiento de cómo implementar la historia de usuario "Inscripción prueba", puesto que resultó ser más complicado de lo que habíamos previsto a priori de manera que tuvimos que recurrir a *pair programming* para poder llevar a cabo estas tareas.
- 2) Conflictos a la hora de obtener la sesión del usuario logeado debido a un error en el ámbito de variables en angular.

# Conclusión

21

Consideramos que esta asignatura nos ha servido para trabajar siguiendo una metodología ágil, algo que no sabíamos que necesitábamos pero que; sin embargo, tras haber experimentado nosotros mismos su funcionamiento y comprender sus principios, hemos podido determinar que así es como nos gusta trabajar, pues nos permite tener continua retroalimentación de cómo se encuentra el proyecto y nos ayuda a conocer en qué punto se encuentran todos los compañeros, lo cual es una gran ventaja de cara a prestarnos ayuda mutuamente.

# Conclusión

22

En conclusión, valoramos positivamente esta experiencia que nos ha brindado dos oportunidades excelentes:

1. Aprender nuevas tecnologías, normalmente en la gran mayoría de las asignaturas utilizamos tecnologías desfasadas y que se nos imponen nada más empezar, en esta asignatura hemos podido elegir las tecnologías que queríamos usar y hemos aprendido cómo integrarlas en un proceso ágil.
2. Implementar una serie de directrices para normalizar el trabajo en equipo, lo cual era lo único que nos faltaba para poder superar con éxito un proceso de desarrollo conjunto.

ACE

All Branches Show Remote branches Date Under

Graph Description

#MDA-12 Added the view for creating and viewing a rivalry. The dateRangePicker took me long because I had never used it before and I had some problems.  
END session 2  
START session 2  
Merge branch 'feature/MDA-11\_listar\_pruebas' into develop  
Starting with today's work - Sprint 1 - 13/05/2020  
Done for today, couldn't make integration test work fine, tomorrow will be another day  
#MDA-9 Implementation of delete rivalry and fixing rivalry methods getters and setters.  
END 1st session 1h  
Merge fixes 2 >> cambio de notas, ya funciona todo correctamente  
#MDA-7 rivalrydaos jpa test not passed, trying to fix it.  
Merger fixes  
Merge branch 'Feature/Crear\_Pruebas' into develop  
#MDA-7 restructuring daos tests and improving them  
Start 12/05/2020 11:45  
#MDA-7 adding secured to rivalries routes  
Starting work 13-05-2020  
sprint 1 - 13/05/2020  
Ending with today's work - Sprint 1 - 12/05/2020  
#MDA-11 Minor change in header  
#MDA-11 Added table for listing rivalries  
#MDA-11 Added the rivalry class and service  
Done for today  
#MDA-11 Added rivalries component and minor changes  
Merge branch 'develop' into feature/Backend\_Unit\_Testing  
#MDA-7 not finished integration test for adminuserservice  
#MDA-11 Added dashboard component  
Merge branch 'Feature/DiegoTest' into develop  
#MDA-9 Create and list rivalry implementation  
#MDA-7 test skeleton for integrations tests using mockbeans  
Merge branch 'MDA-10\_frontend\_template' into develop  
#MDA-7 testing user jpa repository creation and retrieving

Sorted by file status

Commit: 5d0540a4b91266241741e57023243ad9fe314cd96 [5d0540a]  
Parents: 1  
Author: Alejandro Perdomo González <apergo95@gmail.com>  
Date: martes, 7 de abril de 2020 13:49:10  
Committer: Alejandro Perdomo González

gitignore config

.gitignore

api/HELP.md

sql/queries

eze/\*.js  
---eze/\*.map  
+ web/eze/\*.js  
+ web/eze/\*.map  
#System Files  
---.DS\_Store/

# Conclusión

Imagen de Sourcetree

23

# Video demostrativo

24

Enlace: <https://youtu.be/TOjx8FjlTJk>

The screenshot shows a web browser window with a dark theme. On the left, a sidebar menu includes 'Dashboard' (selected), 'Users' (highlighted in blue), 'Metrics', and 'My subscriptions'. The main content area is titled 'User list' and displays a table of users:

ID	Username	First name	Last name	Email	Roles	Actions
1	SlavaSokol	Mojartis	Fedorova	mojartis@yandex.ru	User	<button>Edit</button> <button>Delete</button>
2	anna	Alexandra	Pavlenko	anna@yandex.ru	User and Admin	<button>Edit</button> <button>Delete</button>
3	Nastya	Dima	Romanov	nastya@yandex.ru	User	<button>Edit</button> <button>Delete</button>
4	Oleg	Oleg	Borisov	oleg@yandex.ru	User	<button>Edit</button> <button>Delete</button>
5	JuanRamosR	Juan-Ramón	Fernández	juanramos@yandex.es	User	<button>Edit</button> <button>Delete</button>