

Juego online «Guiñote»

Plan de gestión, análisis, diseño y memorial del
proyecto

Mario Chavanel Moreno (NIP: 679551)

Javier Fuster Trallero (NIP: 626901)

Daniel Gracia Pardo (NIP: 756128)

Javier Herrer Torres (NIP: 776609)

Daniel Pérez Ramírez (NIP: 756558)

Samuel Torres Fau (NIP: 780505)



Grupo 11 — Susan L. Graham

<https://github.com/UNIZAR-30226-2021-11>

Índice

1. Introducción	1
2. Organización del proyecto	1
2.1. Backend	1
2.2. Aplicación Web	2
2.3. Aplicación android	2
2.4. Director del proyecto	2
3. Plan de gestión del proyecto	2
3.1. Procesos	2
3.1.1. Procesos de inicio	2
3.1.2. Procesos de ejecución y control	2
3.1.3. Procesos técnicos	3
3.2. Planes	3
3.2.1. Plan de gestión de configuraciones	3
3.2.2. Plan de construcción y despliegue del software	3
3.2.3. Calendario del proyecto y división del trabajo	3
4. Análisis y diseño del sistema	3
4.1. Análisis de requisitos	3
4.2. Diseño del sistema	3

1. Introducción

2. Organización del proyecto

El equipo encargado del proyecto está compuesto por Javier Herrer Torres, Javier Jesús Fuster Trallero, Daniel Pérez Ramírez, Samuel Torres Fau, Mario Chavanel Moreno y Daniel Gracia Pardo.

A su vez, se han creado tres grupos de trabajo para cada una de las 3 principales partes de las que consta el proyecto:

2.1. Backend

Este grupo está compuesto por Javier Herrer y Javier Fuster. El objetivo principal de este grupo es el desarrollo del backend, el sistema que se encarga de gestionar las partidas de guiñote (interfaces, lógica de juego, etc). Las aplicaciones realizadas por los otros grupos se conectarán a este sistema, que ofrecerá las distintas funcionalidades indicadas en el análisis de requisitos presente en este mismo documento.

2.2. Aplicación Web

Este grupo está compuesto por Mario Chavanel y Daniel Gracia, y tiene el objetivo de desarrollar el cliente web que permitirá jugar al guiñote desde navegador, conectándose al backend desarrollado por el primer grupo.

2.3. Aplicación android

Grupo compuesto por Daniel Pérez y Samuel Torres, con la finalidad de desarrollar la aplicación android que, al igual que la aplicación web, se conectará al backend para permitir jugar desde los smartphones con sistema operativo android.

Pese a que estén definidos los grupos y los integrantes de cada uno de estos, dado que la carga de trabajo necesaria para el desarrollo de alguna de las partes del sistema es mayor en ciertos grupos que en otros, en algunos momentos se podrá apoyar en el desarrollo de componentes de grupos ajenos.

2.4. Director del proyecto

El director del proyecto elegido por el grupo es Javier Herrero, mediante una votación improvisada con resultado unánime.

3. Plan de gestión del proyecto

3.1. Procesos

3.1.1. Procesos de inicio

3.1.2. Procesos de ejecución y control

Las comunicaciones internas se realizarán mediante la aplicación de mensajería instantánea WhatsApp, a través del grupo creado a tal efecto. Además, se realizarán reuniones en el *slot* acordado la primera semana, en el que todos los miembros están disponibles: martes de 12:00 a 14:00 (en la hora de seminario). El contenido de estas reuniones será recogido por Mario Chavanel Moreno, que se encargará de la redacción de actas cuyo contenido incluirá las decisiones tomadas.

Además, el equipo usará GitHub como herramienta de apoyo para la asignación de las tareas a realizar. El director del proyecto, Javier Herrero Torres, creará las *issues* correspondientes. Además, podrá asignarla a un equipo en concreto (*front-end* o *back-end*) o podrán ser los propios integrantes los que se autoasignen las tareas que más les interesen.

Las posibles disputas que surjan sobre, por ejemplo, aspectos funcionales relevantes del proyecto, serán discutidas con todos los miembros del equipo dando razones a favor y en contra de tomar una determinada acción. Y, posteriormente, se someterá a votación escogiendo la opción con más votos.

También se empleará GitHub para el seguimiento del progreso y el estado del proyecto mediante *Milestones* que permiten ver de forma gráfica este progreso. Además, GitHub proporciona gráficas y métricas en base a los *commits* de los colaboradores.

Cuando un colaborador complete una tarea asignada, unirá sus cambios con la rama *master* del repositorio marcando la *issue* como cerrada. Las tareas podrán ser revisadas por el director del proyecto o por cualquier otro integrante relacionado con esa tarea.

3.1.3. Procesos técnicos

3.2. Planes

3.2.1. Plan de gestión de configuraciones

3.2.2. Plan de construcción y despliegue del software

3.2.3. Calendario del proyecto y división del trabajo

4. Análisis y diseño del sistema

4.1. Análisis de requisitos

4.2. Diseño del sistema