



# Mighty fingers Postmortem ciclo 3

Juan Diego González (Líder de grupo y de soporte)  
Pedro Salazar (Líder de desarrollo y de soporte)  
Andrés Olivares (Líder de diseño web y de soporte)  
Alejandro Echeverri (Líder de calidad y de soporte)  
Camilo Anzola (Líder de planeación y de soporte)



# Agenda

1. Video de la aplicación
2. Datos Producto
3. Datos Proceso
4. Revisión Objetivos e identificación de posibilidades de mejora
5. Reflexión estrella.

The background is a dark navy blue. In the top-left and bottom-left corners, there are overlapping, semi-transparent geometric shapes in shades of green, blue, orange, and pink. In the top-right and bottom-right corners, there are similar overlapping shapes in shades of green, blue, purple, and orange. The word "Video" is centered in the middle of the image in a large, white, sans-serif font.

# Video

<https://youtu.be/SVkaDHIv4AY>



2.

## Datos producto

Listado de requerimientos, tamaño y  
productividad

# Listado de requerimientos

[https://github.com/Uniandes-isis2603/musica\\_02/wiki/Listado-de-Requerimientos](https://github.com/Uniandes-isis2603/musica_02/wiki/Listado-de-Requerimientos)

## Tamaño y calidad

Número de requerimientos planeados para el ciclo	14
Número de requerimientos completos  Lineas de código: Java->3.7k JavaScript -> 623	12
% requerimientos completos	85%
Resultados de las pruebas de Postman	0
Resultados de las pruebas unitarias (#defectos/#total de pruebas)	17/39
Resultados de las pruebas integración(#defectos/#total de pruebas)	
Cubrimiento Pruebas Unitarias	11.6%

# Tamaño y calidad

Cubrimiento pruebas Integración	
Issues	Blocker Critical Major
Deuda técnica	13 días



2.

## Datos proceso

Tiempo y productividad





# Tiempo y productividad

	Teamwork	Estimado Puntos de función
Tiempo estimado	20 H	330 Horas (Regresión Lineal)
Tiempo invertido	89.6H	
Productividad	59.15 Lineas/hora	



### **3. Revisión de los objetivos del ciclo**



Objetivo	Comentario
Replantear las reglas de funcionamiento del equipo teniendo en cuenta la reflexión sobre el ciclo 2.	Replanteamos las reglas del funcionamiento. Pudimos cumplir nuestros roles de alguna manera. El proceso se vio afectado por algunos contratiempos.
Realizar un ejercicio de estimación para mejorar los procesos de planeación y seguimiento.	Se utilizó el método de puntos de función para poder estimar el tiempo que podría demorarse el proyecto. Por otro lado, de esta manera pudimos ver el esfuerzo que teníamos que hacer para culminar.
Diseñar e implementar pruebas unitarias y de integración en el backend y pruebas de sistema en el front end.	Se implementaron pruebas unitarias en el back end, pruebas de postman para la parte de servicios .

Actualizar el front y el backend de acuerdo con los entendimientos que se van a incluir en el producto.	En la marcha del proyecto, nos dimos cuenta que faltaban algunos detalles en el producto fina, así que actualizabamos el backend y el frontend para poder cumplir los objetivos.
Realizar pruebas de regresión sobre el backend.	

<p>Cada individuo debe realizar un proceso de integración continua utilizando maven y Github.</p>	<p>Se utilizó la herramienta de github para poder ir incorporando los avances del proyecto. Cada estudiante trabajó por individual su parte y se iba añadiendo a una rama maestra.</p>
<p>Cada individuo debe revisar en Jenkins y Sonarqube los resultados de calidad del proyecto y corregirlos problemas en caso de que existan.</p>	<p>La revisión de Jenkins fue más frecuente que en los ciclos pasados. Pudimos ver los errores que habían en la integración y en la ejecución automática de las pruebas.</p>



## 4. Reflexión estrella de mar



Comenzar a hacer	Escribir código ordenado para mantener cohesión entre las partes asignadas a cada integrante.
Hacer más de	Planeación y seguimiento del avance. Trabajo en equipo Registrar tiempos en TeamWork
Seguir haciendo	Trabajar con seriedad y responsabilidad por el proyecto. Ayudarnos mutuamente
Dejar de hacer	Aislar el repositorio local del remoto (No hacer pull). Procastinar
Hacer Menos de	Estresarnos Distraernos (perder tiempo)