

RESIFY INFORME SEGUNDO SPRINT (31/03/2020)

Realizado por:

Gamez Llated, Jesús

Lalj El Assri, Yassin

Navarro Pliego, Javier

Rodríguez Romero, Alfonso Manuel

Número de grupo:

10

SPRINT REVIEW

Este sprint comenzó el día 28 de febrero, donde el Jefe de Proyecto (Yassin Lalj) definió algunas tareas y empezó a customizar el proyecto base, puesto que estamos construyendo una aplicación de 0 pero usando la tecnología base de PetClinic, por lo que la primera tarea que se hizo fue refactorizar algunas partes del proyecto y modificar el favicon etc...

Sin embargo, internamente decidimos mantener las clases de Petclinic ya que nos podían ayudar a orientar los ítems que debíamos generar para completar nuestro Sprint Backlog, el cual definiremos a continuación.

En primera instancia, la idea que tuvimos al principio era la de hacer 14 Historias de Usuario (Sprint Backlog para el Sprint 1) de las 20 Historias de Usuario (Product Backlog de Resify) que teníamos pensado hacer para realizar una aplicación de nivel 2.

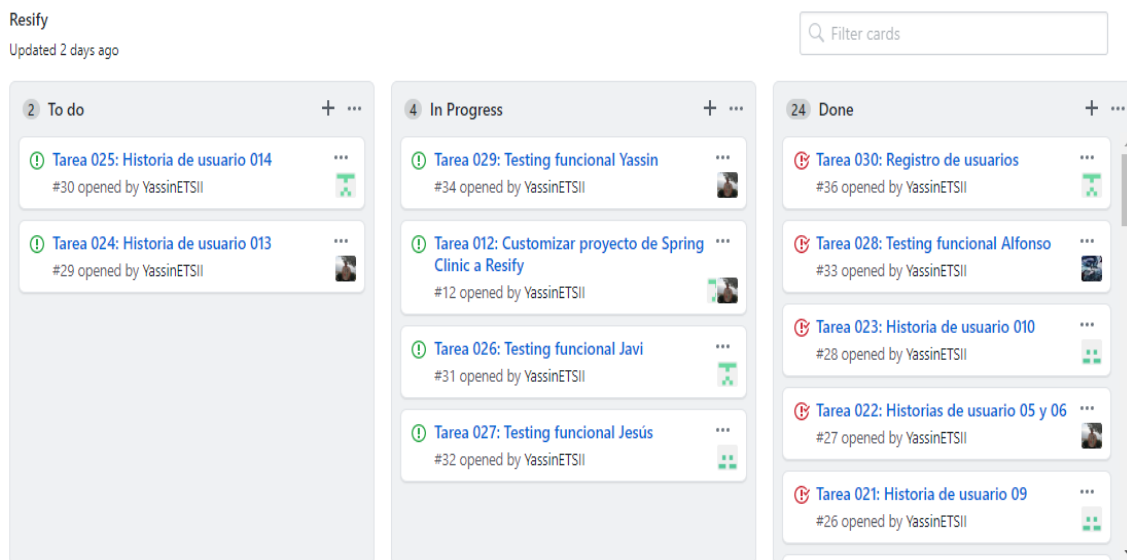
No obstante, como ya sabemos, se declaró el estado de emergencia y nos llegaron noticias de parte del coordinador de que el objetivo de Historias de Usuario a implementar, que en un momento dado eran 14 (66%), han bajado a 10 (50%), de modo que ese era el número de HUs a implementar para este sprint dadas las circunstancias.

Ese número está logrado, es decir, hemos realizado no solo 10, sino 12 Historias de Usuario (>100%) de las que teníamos programadas hacer, sin embargo, hemos tenido algunas complicaciones con la realización de algunos tests, estando algunos de estos mal o directamente sin realizar. Esto ha podido ocurrir debido a lo tarde que se han podido empezar estos tests, debido a su vez, a una tardía realización de algunas HUs lo cual ha

generado un “cuello de botella” en el flujo de la realización de algunos de estos tests, dándose la situación de que algunos miembros tenían que esperar a que su pareja termine la HU para que pueda empezar a hacer los tests.

Esto lo tendremos en cuenta para el próximo Sprint como lección aprendida para que no vuelvan a sucederse estos estancamientos, y lo haremos fomentando la comunicación activa por parte de todos y empezando las HU lo antes posible.

HISTORIAS DE USUARIO IMPLEMENTADAS



En esta imagen vemos como de las 14 HUs que teníamos programadas hacer, hemos realizado solamente 12. Pero como hemos mencionado, el número obligatorio a realizar para una aplicación de nivel 2 era de 10, por lo que por esta parte hemos cumplido con el Sprint Backlog, a falta de depurar posibles errores o comportamientos incorrectos en alguna de estas, lo cual, se ha notado debido a la escasez de tests que hemos podido realizar satisfactoriamente.

SPRINT BACKLOG

Estas son las HUs pensadas para este sprint, con sus autores y una estimación de fecha fin para su realización (En verde las que se han completado en el tiempo, y en azul las que no se han empezado):

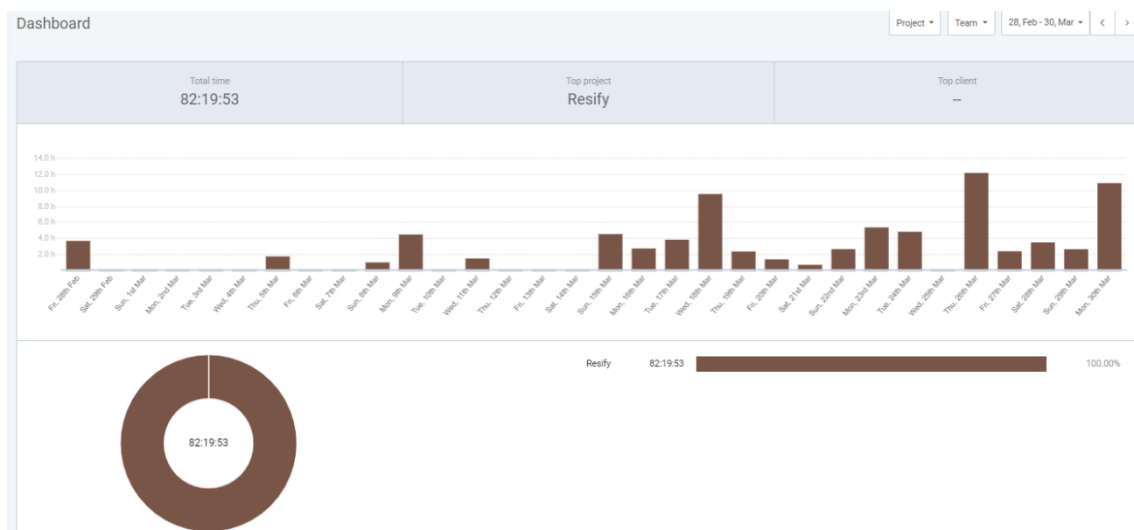
Id	Como	Quiero poder	Para	Autor	Fecha fin HU
1	Manager	Registrar mi residencia de jubilación en el sistema	Permitir a los ancianos inscribirse en ella.	Alfonso	14/03/2020
2	Anciano	Realizar una inscripción en una residencia de jubilación	Disfrutar mi vejez en compañía.	Alfonso	14/03/2020
3	Manager	Aceptar o rechazar las inscripciones a mi residencia	Seleccionar a los candidatos más afines.	Alfonso	16/03/2020
4	Anciano	Conocer una justificación si se rechaza mi inscripción a una residencia de ancianos	Comprender mi situación como candidato.	Alfonso	16/03/2020
5	Manager	Registrar las buenas acciones en mi residencia de jubiación	Incidir en estas acciones y mejorar la calidad de nuestra comunidad.	Yassin	20/03/2020

6	Manager	Registrar las incidencias en mi residencia de jubilación	Detectar conflictos internos y mejorar la calidad de nuestros servicios.	Yassin	20/03/2020
7	Organizador	Registrar excursiones	Permitir a las residencias de jubilación inscribirse en ellas.	Javi	14/03/2020
8	Manager	Realizar una petición para inscribir mi residencia de jubilación en excursiones	Proporcionar entretenimiento a los ancianos.	Jesús	14/03/2020
9	Organizador	Aceptar o rechazar las peticiones de inscripción a mi excursión	Seleccionar a las residencias de jubilación más afines.	Jesús	26/03/2020
10	Manager	Conocer una justificación si se rechaza mi petición a una excursión	Comprender la situación de mi residencia de ancianos.	Jesús	26/03/2020
11	Manager	Registrar actividades dentro de la residencia	Proporcionar entretenimiento a los ancianos.	Javi	22/03/2020
12	Anciano	Conocer el top 5 de mejores residencias	Inscribirme en una de las mejores	Javi	26/03/2020

			residencias de ancianos disponible.		
13	Manager	Conocer las 5 actividades de mi residencia de ancianos con más participantes del último año	Proponer actividades futuras igual de atractivas para los ancianos.	Yassin	26/03/2020
14	Organizador	Conocer las residencias que no hayan participado en ninguna excursión que haya organizado	Conocer nuevos posibles clientes.	Javi	26/03/2020

TIEMPOS DE ESFUERZO Y NIVEL DE ACABADO

Los tiempos de esfuerzo lo pondremos en esta sección con una tabla que hemos sacado directamente de Clockify, la cual ha sido la herramienta que nos ha permitido medir nuestros tiempos según cada tarea:



Como vemos, hemos dedicado 82 horas en realizar este sprint.

Team activities				
TEAM MEMBER	LATEST ACTIVITY	TOTAL TRACKED (28, FEB - 30, MAR)		
JA Javnavpli	Testing HU 9 • Resify	01:17:33 2 hours ago	19:23:34	<div></div>
JE Jesgamlar	Tests servicios • Resify	00:29:50 4 hours ago	22:21:12	<div></div>
AR Alfonso Rodríguez Romero	Arreglando HU #1 y #2 • Resify	00:52:00 6 hours ago	22:44:48	<div></div>
2ayassinlalj	Testing HU2 • Resify	01:09:00 2 days ago	17:50:19	<div></div>

Y estos son los tiempos de cada pareja (en verde la primera y en azul la segunda).

Por otra parte, el nivel de acabado es de Nivel 1, a pesar de que era nuestra intención ir a por el máximo, sin embargo, por

dificultades encontradas esto no ha podido ser, pero es nuestra intención realizar el nivel de acabado más alto de este sprint en el siguiente, de modo que sigamos pudiendo aspirar a la nota más alta.

SPRINT RETROSPECTIVE

Por último, en este apartado resumiremos brevemente las lecciones aprendidas que concluimos de este sprint: Por una parte, ha habido compañeros que han trabajado estupendamente sus tareas y se han involucrado incluso en las de otros miembros para ayudarles cuando se atascaban, sin embargo también ha habido a veces faltas de comunicación en el grupo que ha derivado en que se produzcan más conflictos en el repositorio, y “pisar” código de otros o directamente no subir los cambios de alguien debido a la poca ineficacia de la comunicación, para este sprint el PM propondrá un mecanismo para que esto no vuelva a ocurrir de modo que la gestión del código sea lo más limpia y clara posible para evitar conflictos de merge y semejantes.