

# Tareas a realizar

## Metodología a aplicar a la hora de empezar una tarea:

Por cada tarea asignada en el documento:

- 1) El encargado debe crear la issue en Github.
- 2) Describir añadiendo a la descripción **una estimación (horas)** de lo que cree que va a tardar.
- 3) Realizar la tarea.
- 4) Al finalizar y antes de cerrar la issue, poner la **dedicación real (horas)** de lo que finalmente ha tardado.
- 5) Rellenar el documento compartido con los problemas encontrados y las soluciones aplicadas. Va en paralelo con lo anterior.
  - a. Indicar Issue.
  - b. Indicar Problema.
  - c. Indicar Soluciones.

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1qGFVwrgfUZ3XMohXeJUPHn0WzF91OGpRXjGaXnunSuk/edit#gid=0>

## Reparto de tareas:

### Presentación/Contenido.

- Presentación Power Point. **10 SP.** – Álvaro D.
- Informe de mejora. **2 SP.** – Álvaro D.
- Plan de pilotaje. **7 SP.** – Álvaro D.
  - Actualización.
  - Aplicación Fase 1 – Paso 2: Reunión.
- Buscar medida de rendimiento del equipo. **1 SP.** – Álvaro D.
  - Nº de SP sacados en cuanto tiempo.
- Video-Demo con Zoom. **1 SP.** – Jesús.
- Creación de batería inicial de ejercicios interactivos.
  - Ejercicio 1 (Diseño e Implantación). **3 SP.** – Álvaro D.
    - Corriente continua.
  - Ejercicio 2 (ídem) **3 SP.** – Jesús.
    - Estadística.
  - ~~Ejercicio 3 (ídem) **3 SP.** – Andrés.~~
    - ~~▪ Análisis matemáticos.~~
  - ~~Ejercicio 4 (ídem) **3 SP.** – Andrés.~~
    - ~~▪ Formulación inorgánica.~~
  - Ejercicio 5 (ídem) **3 SP.** – Ale G.
    - Geometría.

## Diseño

- Página de bienvenida.
  - Contenido. **2 SP.** – Álvaro D.
  - Diseño. **3 SP.** – Ale G.
- Barra Navegación. **2 SP.** – Ale G.
  - Definir Navbar donde ir agregando la navegación.
- Estandarización. **3 SP.** – Ale G.
  - Formulario Tipo.
  - Listado Tipo.
  - Display Tipo.
- Diseño RESPONSIVE. **2 SP.** – Ale G.

## Desarrollo de proyecto:

- ~~Automatización despliegue. **6 SP.** – Andrés.~~
- **Casos de Uso Usuario No Autenticado**
  - Registro como escuela completo. **7 SP.** – Álvaro S.
    - Gestión licencias específicas.
    - Paypal.
    - Diseño vista licencias.
- **Casos de Uso Programador**
  - Editar Perfil. **2 SP.** – Álvaro S.
    - Perfil Actor.
    - Contraseñas.
  - Listar los ejercicios del sistema. **2 SP.** – Jesús.
  - Listar ejercicios propios. **1 SP.** – Jesús.
  - Crear/modificar/eliminar ejercicios. Guardado inicial como draft hasta que el programador decida publicarlos. **20 SP.** – Migue y Ale R.
  - Ver su saldo. **2 SP.** - Jesús
- **Casos de Uso Escuela**
  - Editar Perfil. **1 SP.** – Jesús
    - Perfil Actor.
    - Contraseñas.
  - Listar los ejercicios del sistema. **1 SP.** – Jesús.
  - Listar ejercicios propios. **1 SP.** – Jesús.

- Comprar ejercicios.
  - Elegir ejercicios gratis incluidos en la licencia.
  - Comprar real.
    - Cambios Modelo (Clase asociación). **1 SP.** – Álvaro S.
    - Paypal. **4 SP.** – Ale G.
    - Creación asignaturas al vuelo. **7 SP.** – Álvaro S.
- ~~Gestión de profesores. **2 SP.** – Andrés.~~
  - ~~▪ CRUD.~~
  - ~~▪ Seguridad.~~
  - ~~▪ Asignaciones con asignaturas.~~
- Gestión de estudiantes. **2 SP.** – Jesús.
  - CRUD.
  - Seguridad.
  - Asignación con asignaturas.
- **Casos de Uso Profesor**
  - ~~Editar Perfil. **1 SP.** – Andrés.~~
    - ~~▪ Perfil Actor.~~
    - ~~▪ Contraseñas.~~
  - Listar los ejercicios del sistema. **1 SP.** – Jesús.
  - Listar los ejercicios de su escuela. **1 SP.** – Jesús.
  - Listar los ejercicios que enseña. **1 SP.** – Jesús.
  - Visualizar el ejercicio y ejecutarlo. **6 SP.** – Ale R y Migue.
- **Casos de Uso Estudiante**
  - Editar Perfil. **1 SP.** – Jesús.
    - Perfil Actor.
    - Contraseñas.
  - ~~Listar las asignaturas en las que está matriculado. **1 SP.** – Andrés~~
  - Visualizar el ejercicio y ejecutarlo. **1 SP.** – Ale R y Migue
- **Testing:** Álvaro S., Jesús, Andrés, Ale G.
  - Documento en el que se vaya indicando lo que está implementado y casilla abierta para marcar como “Testeado”.
    - Desarrollador indica lo que ha implemntado y abre check. Indicar nombre del desarrollador.
    - Tester marca cuando lo compruebe:
      - Abre “Bug” en caso de que encuentre errores y se lo dice al desarrollador.
      - Marca como Testeado y nombre del tester.

- Tester debe contar las horas testeando.

### **Próximos Sprint:**

- Filtrados
- Ordenaciones.
- Pago mensual a los programadores.
- Correcciones generales.