**DOCUMENTO SCRUM - versión 1**

1. ESTRUCTURA Y FUNCIONAMIENTO DEL EQUIPO SCRUM

El equipo scrum consta de tres roles: el equipo scrum, el product owner y el scrum master. En este proyecto, el equipo de scrum está compuesto por los 9 miembros del grupo, que se encargan de entregar y desarrollar un incremento del producto utilizable al final de cada sprint a partir de los elementos del Product Backlog seleccionados durante el Sprint Planning. Es un equipo autogestionado para cumplir los objetivos del sprint y multifuncional que cuenta con todas las habilidades necesarias.

En cuanto al product owner y el scrum master, el product owner será cada uno de los participantes del grupo mientras que el scrum master será tanto los miembros del grupo como la profesora de la asignatura, Marta.

Por una parte, el product owner es el responsable de maximizar el valor del producto resultante del equipo scrum y se encarga de gestionar el Product Backlog. Estas funciones las van a realizar todos los integrantes del grupo, pues la gestión del Product Backlog lo vamos a hacer en conjunto, respetando las opiniones de los miembros y fijando los elementos del Product Backlog y los objetivos del sprint entre todos.

El scrum master es el responsable de que el Scrum se utilice correctamente, gestionando el proceso Scrum y eliminando los obstáculos que puedan surgir protegiendo al equipo scrum de las influencias externas. Para el proyecto, esta función la llevarán a cabo todos los miembros del grupo junto a la profesora de la materia que nos guiará en el proceso. Cada uno de los participantes tomarán la responsabilidad de garantizar que se cumplan los principios, aspectos y procesos de la metodología scrum y que el proyecto se lleve a cabo de forma apropiada y según lo previsto y planificado.

El equipo trabajará conjuntamente tanto de forma presencial como online. El lugar de trabajo será el laboratorio de la facultad en caso presencial, todos los martes, y en el caso de no poder terminar los objetivos planteados para el siguiente sprint, pues nos reuniremos de forma online a través del uso de google meet. Los sprint se realizan cada 15 días, siendo la entrega del primer sprint el 15 de marzo del 2022.

La forma de comunicación será la aplicación whatsapp, donde fijamos las reuniones y negociamos o damos la opinión acerca del proyecto.

1. HISTORIAS DE USUARIO

Las historias de usuario que se plantean son las siguientes:

* Iniciar sesión.
* Registrar usuario.
* Modificar información de usuario.
* Dar de baja usuario.
* Añadir transporte.
* Modificar transporte.
* Cancelar transporte.
* Añadir alojamiento.
* Modificar alojamiento.
* Dar de baja alojamiento.
* Diseñar viaje.
* Modificar viaje.
* Cancelar viaje.
* Consultar viaje

1. SPRINT REVIEWS

Nos hemos dado cuenta de que es necesario el subsistema reservas con sus principales historias de usuario: crear, cancelar y consultar reserva.

Se hace al final del sprint. El resultado de la Sprint Review es un Product Backlog revisado que define los elementos posibles para el siguiente Sprint.

1. SPRINT RETROSPECTIVES

Nos gustaría terminar los diagramas de secuencia de las historias de usuario restantes, avanzar con el código implementado una interfaz gráfica y nuevas clases con sus respectivos métodos y atributos. Añadir un modelo vista controlador en el código.

Se hace después del sprint review. Es simplemente decir qué nos gustaría: comenzar, continuar o dejar de hacer.

1. SPRINT PLANNINGS

Lo hacemos después de los backlogs, para planificar cómo cumpliremos el sprint backlog

Vamos a trabajar durante el fin de semana el contenido del documento UML, con el fin de que la profesora nos dé el visto bueno el martes, y, de esta forma, tener unos cimientos sólidos sobre los que implementar el código a partir del siguiente sprint.

1. PRODUCT BACKLOG

Es una lista ordenada de todo lo conocido que podría ser necesario en el producto.

<https://miro.com/app/board/uXjVOIh98J4=/?invite_link_id=841647936847>

1. SPRINT BACKLOG

Es el conjunto de los elementos del Product Backlog seleccionados para el Sprint

De momento nos vamos a centrar en desarrollar el documento UML (principalmente, la gestión de viajes), para tener claro el fin del proyecto antes de empezar a desarrollar código.

1. DESCRIPCIÓN TRABAJO DE LOS MIEMBRO DEL EQUIPO

Diagramas de secuencia:

Alonso Vives: Eliminar viaje.

Rouyi Wang: Modificar viaje.

Isabella Romano: Consultar viaje.

Jing Sun: Registrar usuario.

Chaoran Zheng: Modificar usuario.

Xinxiang Zhu: Dar de baja usuario.

Sishi Chen: Añadir transporte.

David Rodríguez: Modificar transporte.

Pablo Matarranz: Dar de baja transporte.