

Sprint Review

G6-63



Participantes:

Luis Cerrato Sánchez (Desarrollador)

Carmen Galván López (Desarrollador)

Ezequiel González Macho (Desarrollador)

Antonio Quijano Herrera (Desarrollador)

Juan Salado Jurado (Desarrollador)

Álvaro Úbeda Ruiz (Scrum Master y desarrollador)

Revisión del sprint	3
Vista previa de la aplicación	4
Notas y observaciones	4

Revisión del sprint

- **Estipulación de realización**

Como grupo hemos estipulado al principio del sprint realizar las siguientes tareas, todas ellas a partir del product backlog:

- A3.5 : asignación de tareas de código para cada uno de los miembros del grupo, siguiendo en cada cambio la estrategia de ramas definida. Las tareas son las siguientes.
 - Crear la funcionalidad Causa.
 - Implementar una validación para el booking, asegurando que no haya dos reservas iguales a la vez, que no se pueda escoger una fecha de salida anterior a una fecha de entrada...
 - Crear una funcionalidad Adopción.
 - Comprobar que la aplicación funciona correctamente al estar desplegada en Heroku.
- A3.6: crear un documento de Métricas de Proceso Ágil y Recursos, tanto para el Sprint 2 como para el presente Sprint 3, incluyendo aspectos como los gráficos de BurnDown, el total de puntos de historias entregados en cada Sprint y el uso de calendarios Niko-niko.
- A3.7: crear el documento de análisis del código fuente y métricas asociadas a partir de la información dada por SonarQube, que contenga los siguientes apartados:
 - Una captura de pantalla que proporciona el dashboard
 - Una descripción y análisis de los bugs potenciales
 - Una descripción de los distintos code smells que contengan el nombre del mismo, las causas que lo producen, justificación de la evaluación de estos y una breve descripción de cómo se solucionaría
 - Una breve conclusión del análisis.
- A3.8: todos los informes contienen la información necesaria para entender el trabajo del equipo durante el Sprint 3, demostrando la adherencia a la metodología seguida en el curso. Esto incluye aspectos como:
 - El trabajo en equipo, con las daily meeting y la definición de hecho.
 - El Sprint planning, la gestión de tareas y la adherencia a las estimaciones iniciales y la metodología.
 - Medidas adoptadas a partir del Sprint Review.
 - Sprint retrospective, análisis del Sprint 3, y la aplicación del plan de mejora.
- Extra 1: realizar una extensión de los puntos A3.6 y A3.7 para que también se realicen un análisis de las diferencias entre los resultados de las métricas y el análisis de los sprint 2 y 3.
- Extra 2: realizar una corrección de los bugs y code smells analizados en SonarQube del Sprint 2 y el Sprint 3, extendiendo el informe técnico con los resultados finales del análisis.
- Extra 3: realizar un apéndice del documento Métricas de Procesos Ágiles y Recursos del Sprint 3, detallando la política seguida para llevar a cabo las historias épicas usando la metodología de GitFlow.
- Extra 4: seguir las buenas prácticas introducidas en el S1 y S2 de la asignatura.

- **Lo que se ha realizado**

Como bien se planificó en el sprint planning, se han podido realizar correctamente todas las tareas especificadas en el apartado “estipulación de la realización” en el tiempo estimado.

Vista previa de la aplicación

Código fuente: <https://github.com/gii-is-psg2/psg2-2122-g6-63.git>

Proyecto desplegado: <https://psg2-2122-g6-63.herokuapp.com/>

Notas y observaciones

Tanto de la exposición realizada con nuestro Product Owner el día 7 de abril, como del feedback del anterior Sprint, nuestro grupo supo detectar qué aspectos debíamos mejorar de cada una a la entrega de este tercer Sprint. Es por eso que arreglamos el borrado de owners de la aplicación, además de añadir índices a los documentos en los que trabajamos.