

ANIMALES SIN ABRIGO

SPRINT 1

1. Documento Scrum

1.1. Estructura y funcionamiento del equipo Scrum

La organización del equipo se ha tratado de forma fundamental para el inicio del proyecto. Desde el primer momento, hemos intentado organizar los roles de tal forma que al final del proyecto, todos los integrantes del equipo hayamos colaborado en cada una de las áreas del mismo. Es por ello que estos roles quizá se encuentran modificados con respecto al final del proyecto. Los primeros roles designados han sido:

- *Scrum Master*: Antonio Álvarez
- *Software design and architecture*: Javier Peña y Eneko Retolaza
- *GUI design and development*: Fabrizio Zeballos, Guillermo López y Eneko Retolaza
- *Backend development*: Antonio Álvarez y Fabrizio Zeballos
- *Product Owner and Management*: Alonso Salgueiro y Alberto Martínez

A lo largo del desarrollo se buscará que los integrantes de las secciones de desarrollo roten entre sí, para asegurar el completo conocimiento del proyecto.

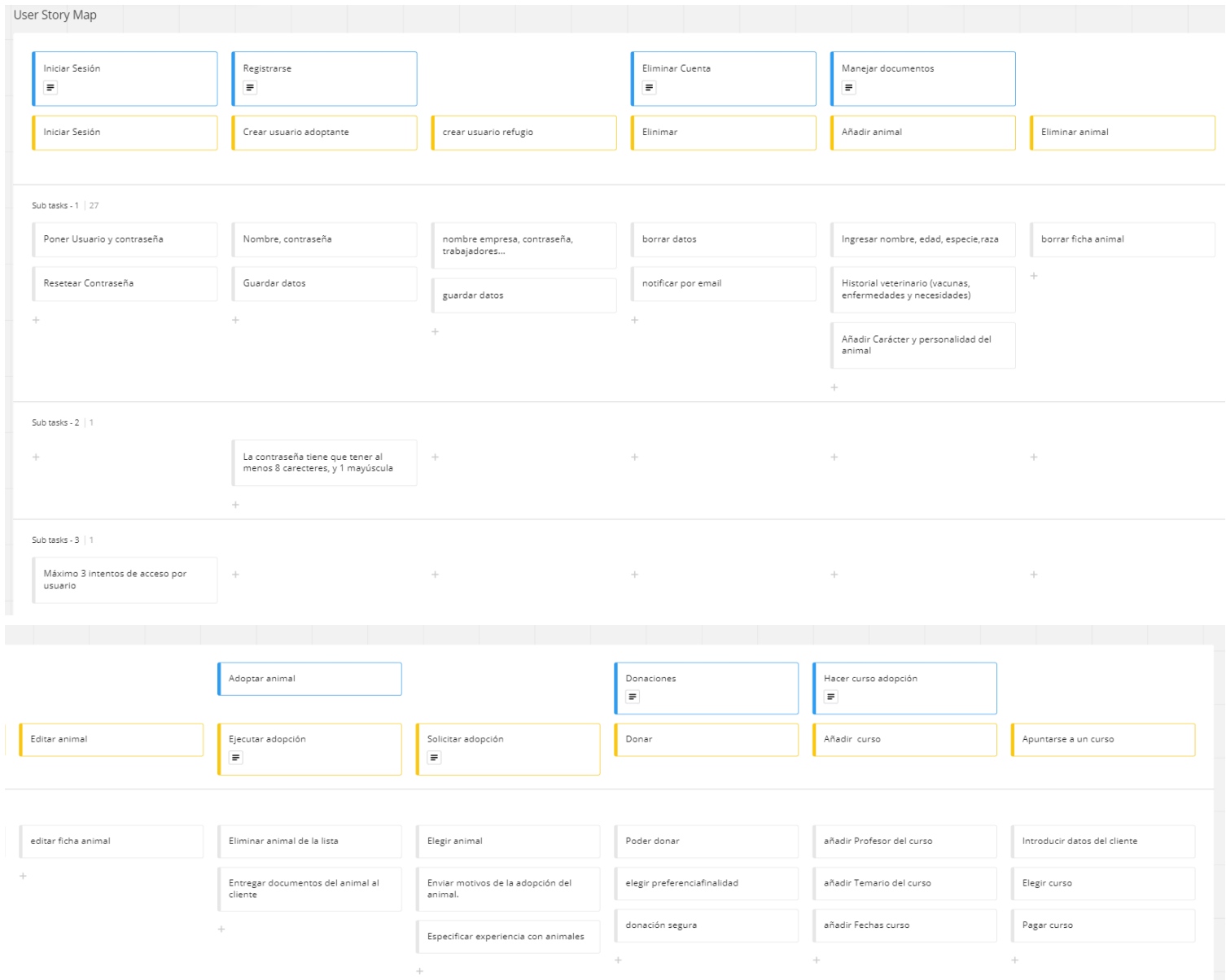
Las herramientas utilizadas para manejar la información han sido:

- GitHub: Hemos creado un repositorio en remoto para controlar las versiones y el código programado y manejado por Git de forma local en cada uno de los integrantes.
- Google Drive: Hemos creado una unidad compartida como plataforma de redacción de documentos formales simultáneamente.
- Discord: Hemos creado un servidor como plataforma de comunicación y chat de voz. En todo momento en el que uno de los integrantes se encuentre trabajando en el proyecto, debe entrar en la llamada del servidor, para conocer en todo momento quién está trabajando y facilitar la comunicación.
- Miró: Tenemos creado un grupo con pizarras como punto de brainstorming y elaboración de los documentos correspondientes a la metodología scrum, como las historias de usuario o el product backlog.
- Figma: Hay un proyecto en el que tenemos hechos los bocetos de las pantallas que queremos implementar, con las imágenes, botones y funcionamiento.

Como se puede observar, todas estas herramientas tienen en común las facilidades para la edición y el trabajo de forma remota y simultánea. Las reuniones presenciales obligatorias son todas aquellas organizadas durante horario lectivo, especialmente los martes de 13:00 a 15:00, y también aquellas extraordinarias que organicemos de forma prioritaria. El resto de reuniones y trabajo se realiza de forma remota.

1.2. Historias de Usuario

Las actuales historias de usuario tienen proyecto para ser implementadas en el proyecto a lo largo de su desarrollo. A medida que vayamos avanzando con el desarrollo, encontraremos los impedimentos y/o decisiones que nos harán descartarlas.



Iniciar sesión:

ID:1

Como adoptante quiero poder iniciar sesión para poder interactuar con los refugios.

Criterios de validación:

- Verificar que el usuario puede iniciar sesión con su usuario en la aplicación si la contraseña es correcta.
- Comprobar que si la contraseña es incorrecta no se logee y se pidan otra vez los datos.
- Si hay 3 intentos fallidos bloquear la cuenta.

Valor: 5

Prioridad: 1

Registrarse:

ID:2

Como usuario quiero poder registrarme para poder interactuar en la aplicación

Criterios de validación:

- Comprobar que el nombre y contraseña tienen los requerimientos necesarios.
- Comprobar que se ha creado el usuario en la base de datos

Valor: 5

Prioridad: 1

Eliminar Cuenta:

ID:8

Como usuario quiero poder eliminar mi cuenta.

Criterios de validación:

- Verificar que se ha eliminado el usuario de la base de datos, y con eso todos sus datos.

Valor: 3

Prioridad: 4

Manejar documentos:

ID:3

Como refugio quiero poder manejar los documentos del refugio para poder manejar animales.

Criterios de validación:

- La perrera puede añadir animales
- La perrera puede editar animales
- La perrera puede eliminar animales

Valor: 0

Prioridad: 2

Ejecutar adopción:

ID:5

Como refugio quiero poder ejecutar una adopción para dar en adopción un animal

Criterios de validación:

- Si ejecutó la adopción, eliminó el animal de la lista.
- Si ejecutó la adopción y ya no está el animal, se elimina la solicitud.

Valor: 9

Prioridad: 2

Solicitar adopción:

ID:4

Como usuario quiero poder adoptar un animal.

Criterios de validación:

- Comprobar que si hago clic en enviar solicitud, se envía.
- Comprobar que si el cliente no ha hecho un curso de adopción, no pueda enviar la solicitud.

Valor:9

Prioridad:2

Donaciones:

ID: 7

Como usuario quiero poder donar al refugio para poder contribuir a su trabajo.

Criterios de validación;

- Verificar que si los datos están correctos, la donación sea efectiva.
- Comprobar que no hay fallos de seguridad.

Valor: 7

Prioridad: 3

Hacer curso adopción:

ID: 6

Como refugio quiero poder añadir un curso de adopción para certificar que los clientes pueden adoptar.

Criterios de validación:

- Puedo crear un nuevo curso de adopción.
- Los clientes pueden unirse al curso.
- Comprobar que aparece en la aplicación.

Valor: 6

Prioridad: 3

Interfaz:

ID: 9

Como usuario quiero una interfaz accesible para gestionar el programa de forma gráfica

Criterios de validación:

- La interfaz es visual e intuitiva.

Valor: 10

Prioridad: 4

1.3. Sprint Reviews

Review Sprint 1 - 15/03/2022

Organizamos una reunión informal para analizar especialmente el grado de éxito del sprint y los fallos que hemos tenido durante la organización.

Los principales fallos que hemos encontrado han sido:

- La falta de orden a la hora de empezar a trabajar. Esto es, querer diseñar partes que necesitaban previo diseño de otras que no estaban diseñadas, entre otros casos.
- La falta de asistencia en algunas ocasiones para reuniones, que nos ha dificultado un poco la comunicación.
- Hemos necesitado mucho tiempo para integrar GitHub con nuestro código y aprender a usarlo.
- Hemos encontrado problemas con JavaFX, que es la librería que hemos decidido usar para nuestras interfaces de usuario.

Sin embargo, el sprint ha sido exitoso porque hemos encontrado muchísimas ideas de implementación y mejora de los servicios de la aplicación, y hemos conseguido transmitir de forma satisfactoria los objetivos e ideas del proyecto, por lo que todos tenemos una idea general de cómo hacer las cosas.

1.4. Sprint Retrospectives

Sprint 1 Retrospective

A día de entrega de este documento, todavía no hemos realizado la reunión correspondiente al Sprint Retrospective, es decir, a establecer mejoras para evitar errores y mejorar la eficiencia del Sprint 1. La planificación de esta reunión es para el día 16/03/2022 de forma remota, y los resultados los reflejaremos en el documento Scrum del próximo sprint.

1.5. Sprint Plannings

Sprint 1 Planning

En cuanto a documentación, hemos planeado preparar la base de los documentos UML y la organización del proyecto. Pensamos que establecer unos objetivos, historias de usuario y diseño fijos y claros es bastante importante para que todos los integrantes entiendan el objetivo del proyecto.

En relación a lo implementado para el primer sprint, el objetivo es conseguir el manejo de los usuarios de forma correcta. Para su almacenamiento, queremos usar “*JSON Objects*”, que nos facilitará cargar los documentos sin tener que aplicar bases de datos en nuestro proyecto.

1.6. Product Backlog

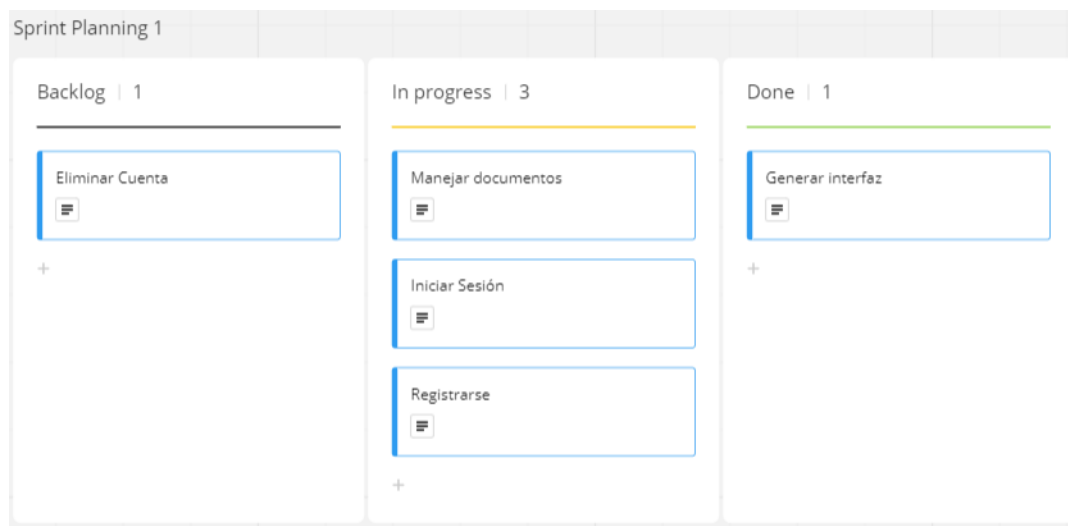
Product backlog

Visual Table

ID	HISTORIA DE USUARIO	PRIORIDAD	VALOR
1	Como adoptante quiero poder iniciar sesión para poder interactuar con los refugios	1	5
2	Como usuario quiero poder registrarme para poder interactuar en la aplicación	1	5
3	Como refugio quiero poder manejar los documentos del refugio para poder manejar animales.	2	0
4	Como usuario quiero poder adoptar un animal	2	9
5	Como refugio quiero poder ejecutar una adopción para dar en adopción un animal	2	9
6	Como refugio quiero poder añadir un curso de adopción para certificar que los clientes pueden adoptar	3	6
7	Como usuario quiero poder donar al refugio para contribuir a su trabajo.	3	7
8	Como usuario quiero poder eliminar mi cuenta	4	3
9	Como usuario quiero una interfaz accesible para gestionar el programa de forma gráfica	4	10

1.7. Sprint Backlog

El sprint backlog lo hemos elaborado a partir de un Tablero Kanban gracias a la herramienta de Miró. La tarea más fundamental terminada ha sido la interfaz de login, pues hemos tenido algunas dificultades para terminar de forma completa el resto de tareas.



1.8. Descripción del trabajo realizado por cada miembro del grupo

Sprint 1

El trabajo realizado por cada miembro del grupo está muy relacionado en este primer sprint con los roles establecidos en el punto 1.1. anterior.

Fabrizio Zeballos se ha encargado del diseño de la GUI junto a **Guillermo López**, y se han encargado de estudiar en profundidad el funcionamiento de JavaFX y han estudiado cómo implementarlo en nuestro proyecto. Además, junto a la ayuda de **Eneko Retolaza** han programado el código correspondiente a la pantalla de inicio. Además también han preparado los objetos JSON y su estructura.

Javier Peña se ha encargado del diseño de los diagramas UML de clases y el diseño de los objetos básicos, como los animales o los usuarios.

Alonso Salgueiro y **Alberto Martínez** se han encargado de elaborar las historias de usuario y preparar los documentos de backlog e historias de usuarios, después del brainstorming y las ideas principales del proyecto. **Antonio Álvarez** les ha ayudado en la revisión de estos documentos, así como la planificación y asignación de tareas del proyecto. También ha trabajado en el ejecutable de GitHub junto a **Fabrizio Zeballos**.

2. Documento de Diseño UML

2.1. Arquitectura

Accesible desde el repositorio de GitHub.

2.2. Diseño

Accesible desde el repositorio de GitHub.

3. Código

El código se encuentra en el mismo repositorio de GitHub que este documento, y está accesible para todos los colaboradores y visitantes, pues se trata de un repositorio público.

4. Referencias

A continuación se encuentran enlaces e información extra acerca de las herramientas utilizadas:

- GitHub: <https://github.com>
- Google Drive: https://www.google.com/intl/es_es/drive/
- Discord: <https://discord.com>
- Miró: <https://miro.com>
- Figma: <https://www.figma.com>