

Universidad de Sevilla

Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática

Documentación de seguimiento

Sprint 4




Grado en Ingeniería Informática – Ingeniería del Software

Diseño y Pruebas II

Curso 2019 – 2020


Fecha	Versión
28/05/2020	V1r00

Grupo de prácticas	G2-15 B.F.C.N
Autores	Rol
Franco Sánchez, Pablo	Desarrollador
Gutiérrez Prieto, Gabriel	Desarrollador
Lopez, Thibaut	Desarrollador
Rojas Gutiérrez, Rodrigo	Desarrollador
Romero Cáceres, Antonio	Desarrollador
Vidal Pérez, Antonio	Desarrollador

	Diseño y Pruebas II Documentación de seguimiento
	Control de Versiones


Control de Versiones

Fecha	Versión	Descripción
28/05/2020	v1r00	Elaboración del primer borrador del documento.

	<p>Diseño y Pruebas II</p> <p>Documentación de seguimiento</p>
---	--

Índice de contenido

1. Nivel de acabado.....	2
2. Justificación de finalización de los requisitos	2
3. Análisis retrospectivo	3
4. Reporte	3

	<p>Diseño y Pruebas II Documentación de seguimiento</p>
---	---

1. Nivel de acabado

El nivel que se ha fijado como objetivo era el de 8 puntos y tras la finalización del sprint se ha alcanzado dicho nivel. Las historias de usuario se completaron en el sprint anterior.

2. Justificación de finalización de los requisitos


En este sprint los requisitos del nivel al que hemos enfocado son:

I. Aplicación de nivel 2: Proyecto completo finalizado.

El equipo dividió las tareas de la siguiente forma:

- **Grupo 1** (compuesto por Pablo Franco Sánchez y Gabriel Gutiérrez Prieto) realizó las tareas: Rendimiento Opinión, Refactoring Opinión, Profiling Opinión.
- **Grupo 2** (compuesto por Thibaut Lopez y Antonio Vidal Pérez) realizó las tareas: Rendimiento Chip, Profiling Chip, Refactorin Chip.
- **Grupo 3** (compuesto por Rodrigo Rojas Gutiérrez y Antonio Romero Cáceres) realizó las tareas: Rendimiento Disease: Update, Rendimiento Disease: Show, Rendimiento Disease: Create, Rendimiento Disease: Delete, Rendimiento Room: Show, Rendimiento Room: Update, Profiling Disease, Refactoring Disease.
- **Antonio Vidal Pérez:** Rendimiento Room: Create, Rendimiento Room: Delete.
- **Pablo Franco Sánchez y Gabriel Gutiérrez Prieto, Thibaut Lopez:** Rendimiento Booking.
- **Pablo Franco Sánchez:** Rendimiento Booking: Create, Rendimiento Booking: Delete, Rendimiento Booking: Update, Rendimiento Booking: Show, Profiling Booking
- **Thibaut Lopez:** Rendimiento Chip: Create, Rendimiento Chip: Delete, Rendimiento Chip: Show, Rendimiento Chip: Update, Profiling Owner.

Cabría añadir que se han realizado el XX% de las Historias de usuario descritas.

	<p>Diseño y Pruebas II Documentación de seguimiento</p>
---	---

3. Análisis retrospectivo

- Análisis grupal:

El grupo dividió el trabajo y tras la separación en ramas en GitHub para cada grupo, el trabajo se realizó con normalidad. Los martes se realizan las reuniones habituales donde se discute el estado de cada grupo. Cada grupo también ha decidido como repartirse las tareas que se les han asignado. Durante este último sprint, se ha trabajado de forma más ordenada que en los anteriores, ya que se han corregido algunos fallos de organización y mejorado la comunicación entre todos los miembros del equipo, esto ha favorecido a que el trabajo realizado sea de mayor calidad, además de eficiente a la hora de realizar las tareas.

- Análisis por parejas:

Las parejas son:

- **Grupo 1** (compuesto por Pablo Franco Sánchez y Gabriel Gutiérrez Prieto): Nos hemos repartido el rendimiento y para el profiling decidimos dividirlo en los dos tipos sobre una misma entidad.
- **Grupo 2** (compuesto por Thibaut López y Antonio Vidal Pérez): Cada uno hemos realizado unas pruebas de rendimiento de unas entidades distintas (Thibaut Chip y Antonio Room), después Thibaut hizo profiling y el grupo dejó que Gabriel se ocupase del refractoring que debía hacer por falta de tiempo y sencillez de la tarea.
- **Grupo 3** (compuesto por Rodrigo Rojas Gutiérrez y Antonio Romero Cáceres): Nuestro subgrupo se reunía cada vez que se decidiese realizar algo de la aplicación, esas reuniones se hacían a través de **Hangouts**.

Ambos trabajamos de forma equitativa, resolviendo las dudas que nos pudiesen surgir durante las reuniones. Al terminar el trabajo, ambos comprobábamos el correcto funcionamiento de los cambios y las pruebas realizadas.

4. Reporte

Las horas trabajadas por cada uno de los miembros se encuentra en un reporte de Toggle llamado "Reporte horas de trabajo", se encuentra adjunto en la carpeta del Sprint 4.