

SCRUM DIARIO GRUPO FALLAPP

Gautier Bastidas, Daniel Rodríguez, Jose Burgos y Kevin Tudó

	Trabajo realizado el día anterior	Trabajo a realizar el día de hoy	Impedimentos
DÍA 1 19/01		Hemos pensado la idea y creado el diseño de la APP	Ninguno
DÍA 2 20/01	El día anterior realizamos una definición concreta de la idea como equipo, diseñamos la base de la aplicación mediante la cual haremos el desarrollo y asignamos las tareas correspondientes a cada fase.	Hoy dividiremos el repositorio en las diferentes ramas, acabaremos parte del diseño y terminaremos de concretar las tareas para poder comenzar con el desarrollo. Se preparará el clúster Atlas para la parte de AD, se terminará de diseñar el logo y por último se dejará finiquitado el backlog.	Ninguno
DÍA 3 23/01	Creación del Clúster Atlas. Insertados datos en el Clúster Atlas a partir de la BDD disponible. Inicializado el proyecto con Spring Initializr y sus respectivas dependencias. Creación del esqueleto-repositorio. Diseño del logo.	Avanzar con la parte de Acceso a Datos. Intentar tener avanzar/terminar en la API REST. conectada con el clúster Atlas. Inicializar los otros puntos del proyecto (Móviles e Interfaces). Aprender a usar Github.	Ninguno
DÍA 4	El día anterior avanzamos con la API,	Continuar con la parte de Acceso a Datos tratando	La implementación de los métodos para

24/01	teniendo ya desarrollada la base de las funcionalidades de Acceso a datos, iniciamos los diferentes apartados del proyecto y tratamos de realizar pruebas para acostumbrarnos a Github.	de implementar los métodos necesarios para las funcionalidades que tenemos planeadas para el proyecto. También, investigar sobre la estructura de clases de Spring con MongoDB para intentar personalizar la forma en la que funcionan los métodos. Avanzar también con las diferentes pantallas de la parte de interfaces siguiendo el Figma	obtener la ubicación no es la correcta y debemos acabarlo para la siguiente sesión para ir acordes al planning
DÍA 5 25/01	Se profundizó un poco más en la forma en la que interactúa Spring con MongoDB, y se avanzó con la parte de Interfaces, queda pendiente seguir con la API y meterle presión al desarrollo de esta para ir al día.	Avanzar con la API, conectar las peticiones Electron con la API de Acceso a Datos. Idealmente terminar la primera versión, e ir implementando los métodos de esta en la interfaz html.	Ninguno
DÍA 6 26/01	Avanzamos con la API, conectamos peticiones Electron en la parte API con CRON. Y mejoramos la interfaz.	Creación de proyecto en Firebase para poder guardar las imágenes relacionadas con los eventos de las fallas y obtener una url que poder guardar en Atlas.	FireBase no sirve
DÍA 7 27/01	Tras ver que FireBase no era una opción válida queda pendiente buscar una alternativa.	Intentamos implantar la seguridad en el proyecto y avanzamos con el diseño de Electrón.	Atlas nos da problemas de conexión y no nos deja tener la api online con render

DIA EXTRA 01/02	Día extra de trabajo en casa en el que nos dedicamos a migrar la base de datos a Postgre y configurar el servidor de aws en el que establecer la API.		
DÍA 8 02/02	Conseguimos realizar el cambio de base de datos y empezamos día nuevo con una nueva API	Tenemos que adaptar los endpoints para arreglar los problemas generados por el cambio de la estructura de la base de datos y comenzar con el proyecto móvil	Ninguno
DÍA 9 03/02	Iniciamos el proyecto móvil y sus pantallas aunque con errores, queda pendiente terminar de arreglar la API para que funcione correctamente.	Mientras que se arregla la API seguimos refinando nuestro proyecto Electron y el proyecto Móvil de forma paralela.	Ninguno
DÍA 10 04/02	Avanzamos con el proyecto de móvil siguiendo el Figma y a la vez continuamos con Electron	Adaptar el apartado de interfaces a los endpoints de la aplicación y tratar de fusionar las ramas de git para tener todos los archivos al día.	No logramos la conexión con la API desde Electron
DÍA 11 05/02	Estuvimos avanzando con el proyecto en los diferentes aspectos, se nos recortaron horas de proyecto.	Se nos han recortado horas de proyecto, avanzamos lo que podemos en las cosas pendientes.	Se nos recortaron horas de proyecto en PDDMM
Día 12 06/02	No pudimos avanzar porque no tuvimos horas de proyecto, tuvimos horas de clase.	Ajustamos la aplicación móvil para que la interfaz de votos sea más limpia, adaptamos la API a las necesidades de la votación y conseguimos que Electrón tomase la	Ninguno

		información de la API para pintarla en pantalla.	
--	--	---	--