

Sprint 4. Persistencia local y mapas

1. **Título:** Sprint 4. Persistencia local y mapas
2. **Modalidad:** Célula de desarrollo (Trabajo en equipo de 5 estudiantes)
3. **Resultado de Aprendizaje:** Se espera que al terminar la actividad los estudiantes sepan almacenar, cargar y eliminar información de la base de datos local y configurar y visualizar mapas en la aplicación
4. **Recursos:**
 - Revisar los videos y las lecturas de la semana 5 Persistencia local con Hive y Uso de librerías de geolocalización y mapas
5. **Indicaciones:**

- Crear en el repositorio un branch llamado Sprint4
- Asignen los nuevos roles de acuerdo con la siguiente tabla (Es importante aclarar que durante los 4 sprints todos tendrán su rol más el de desarrollador y se deben rotar)

Rol	Función
1. Desarrollador	Generar las fuentes para el frontend y el backend
2. Analista	Levantar las necesidades del negocio para convertirlas en requerimientos del sistema
3. Product owner	Conocer el producto <i>software</i> que se va a elaborar en el proyecto
4. Administrador del servidor	Configurar el servidor web para suministrar los servicios con la información requerida para el proyecto
5. Scrum master	Gestionar todas las ceremonias y actividades de la metodología Scrum, y asignar los recursos a cada rol

- Cada integrante debe desarrollar las actividades correspondientes para cumplir con las siguientes historias de usuario.
- Solucionar las siguientes historias de usuario

Historia de usuario: HU_08

Rol: Como usuario
Funcionalidad: deseo ver la ubicación del POI en Google Maps
Razón: para localizar el sitio en un mapa

Historia de usuario: HU_09

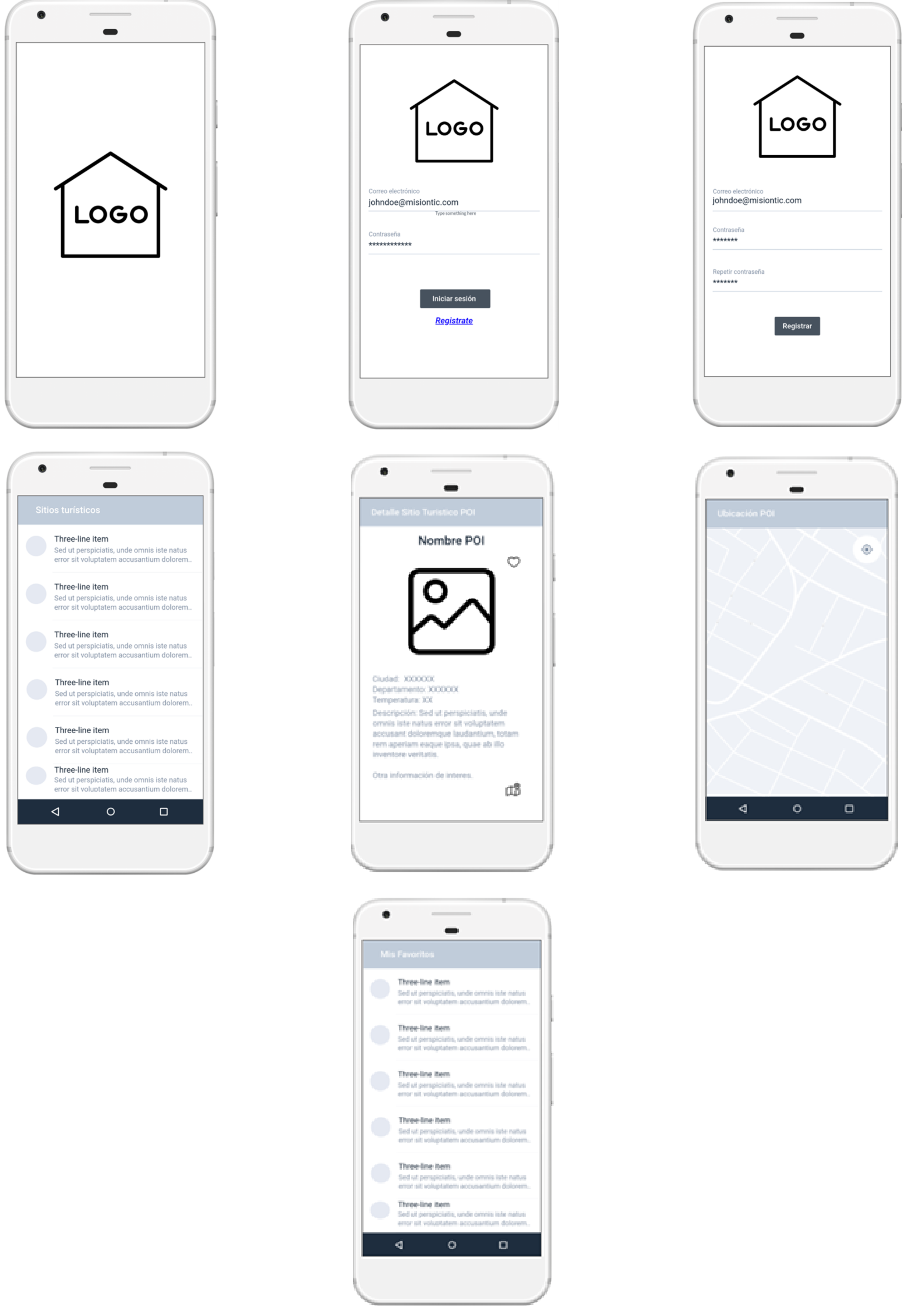
Rol: Como usuario
Funcionalidad: deseo almacenar en mis sitios favoritos
Razón: para ubicarlos fácilmente en la aplicación

6.Criterios de evaluación y evidencia

Para la evaluación del sprint se deben lograr los criterios de aceptación de cada historia de usuario a trabajar:

- Criterios de Aceptación HU_08
- La ubicación debe lanzar una página que permita visualizar el lugar en el mapa de Google Maps o algún otro mapa OpenSource.
 - Verificar de forma manual que no se presenten fallas en la aplicación
- Criterios de Aceptación HU_09
- El almacenamiento de los sitios favoritos se debe hacer de forma local con Hive
 - Se debe poder navegar a los favoritos y encontrar la lista de estos.
 - Verificar de forma manual que no se presenten fallas en la aplicación

7.Wireframes de ejemplo: A continuación, se muestran los mockups que pueden servir de base para el desarrollo del sprint, el splash es opcional.



8.Protocolo de entrega

- a. **Formato:** El documento a entregar debe contener lo siguiente:
 - Portada con los nombres de los integrantes del grupo
 - Descripción del proceso que se llevó a cabo para cumplir con los requerimientos de este sprint.
 - Evidencia de la funcionalidad de aplicación (Almacenamiento en base de datos local y visualización de mapas con los POI)
 - Entregar la ruta (url) en la que se encuentra el nuevo Branch del repositorio en Github
 - Enlace de la herramienta de gestión del proyecto (Jira, Github, Trello o Asana), con la gestión del sprint 4
 - Se sugiere darle acceso al formador y al tutor al Github del proyecto y a la herramienta de gestión para que puedan revisar la entrega.
 - Deben nombrar el archivo entregado indicando Sprint4_Equipo_XX (XX depende del nombre que le asignaron al equipo)
- b. **Medio:** Recurso Sprint 4, disponible en el aula virtual, semana 5 en la plataforma Moodle.
- c. **Plazo máximo de entrega:** Terminada la semana 7.