

# Retrospectiva del proyecto codeUS

## Datos generales

URL del Repositorio de GitHub: <https://github.com/gii-is-DP1/dp1-2020-g2-06>

Integrantes: Jesús Aparicio Ortiz (jesapaort), Alejandro Barranco Ledesma (alebarled/Barranco), David Brincau Cano (davbrican), Víctor Granero Gil (vicgragil), Juan Ramón Ostos Rubio (juanramonuvus/Juanra)

Dividiremos el análisis de la ejecución de este proyecto en 3 puntos generales:

## Planteamiento inicial

Inicialmente, como grupo, planteamos optar a la máxima nota, de forma que elaboramos unos requisitos bastante ambiciosos para cumplir con los parámetros de la máxima nota.

## Inconvenientes surgidos

A lo largo del proyecto tuvimos una serie de inconvenientes:

- A mitad de la realización del proyecto nos dimos cuenta que el proyecto era demasiado ambicioso, el proyecto requería de una gran inversión de tiempo y código, por lo que era muy grande para llevarlo a cabo durante un curso académico y como resultado de esto tuvimos que prescindir de ciertas funcionalidades, como ha sido la eliminación del apartado de competiciones
- El reparto de las tareas en github no ha sido muy organizada ya que hemos echado en falta una introducción más detallada al entorno de github y sus funcionalidades. Además, al no haber visto el funcionamiento de Scrum hasta el final de este cuatrimestre empezamos a repartir las tareas de una forma poco organizada, en vez de repartirlas por historias de usuario.
- En un principio no sabíamos la dificultad que suponía la gestión de la subida de archivos, así como la interacción con el juez (tuvimos que probar varios jueces hasta decantarnos por uno). Esto nos hizo tener que invertir más tiempo de lo planeado.
- A medida que iba avanzando el proyecto teníamos que invertir cada vez más tiempo, ya que de otra forma nos llegaríamos a poder entregarlo con el punto de detalle que queríamos, esto fue creciendo exponencialmente a lo largo de todo el proyecto.
- Tuvimos que añadir nuevas historias de usuario, tras ver que estábamos desarrollando más funcionalidades de las contempladas en las ya existentes.

## Valoración final

Aunque en github la organización no ha sido adecuada, la organización a nivel de equipo ha sido buena, pues no se ha repetido código y cada uno ha hecho siempre cosas que no estuviera haciendo otra persona. A lo largo de todo el proyecto, nuestro método de comunicación ha sido a través de la aplicación discord, ya que esta aplicación ofrece la posibilidad de compartir la pantalla de tu ordenador, con lo que nos facilitaba el compartir código y poder ayudarnos a la hora de detectar errores y compartir soluciones.

En general creemos que el proyecto estaría listo para su puesta en marcha y paso a producción, ya que se ha desarrollado por completo y todos los requisitos están cubiertos.

A base de horas y esfuerzo hemos conseguido terminar el proyecto satisfactoriamente.

## Anexos

### Anexo 1 – Retrospectiva Sprint 1

#### Nivel de acabado:

Para el Sprint 1 se entregan todos los puntos requeridos, a excepción de los escenarios positivos y negativos de las historias de usuario y sus correspondientes capturas de las interfaces. No hemos realizado esta parte debido a que en el sprint 2 se debería actualizar el primero, de modo que hemos visto conveniente realizar esa parte de las historias de usuario para el Sprint 2 cuando estén todas ellas afianzadas.

#### Justificación de requisitos:

Todo el Sprint 1 lo hemos realizado entre todos, a excepción de las tareas subidas a github, que son: Reglas de negocio, entidad mapeada y entidades y relaciones.

En primer lugar, realizamos la descripción general del proyecto, continuamos con las historias de usuario seguidas de las entidades y relaciones. Tras esto realizamos las reglas de negocio, a continuación, se realizó la entidad mapeada y finalmente se hizo la planificación.

Decidimos realizar entre todos lo máximo posible, ya que al ser la puesta en marcha del proyecto creemos conveniente que todo el mundo tenga una visión general del proyecto.

Sin embargo, hay puntos donde cada uno hemos incidido más:

Entidades y relaciones: Víctor Javier Granero

Reglas de negocio: Jesús Aparicio y David Brincau

Entidad mapeada: Alejandro Barranco y Juan Ramón Ostos

Al ser 5 personas, uno de nosotros debe realizar una tarea en solitario. Este rol se va rotando cada vez que tengamos que hacer tareas por separado.

#### Análisis del Sprint:

El Sprint 1 ha ido bastante bien, cada integrante del grupo ha trabajado prácticamente de una manera similar a los demás, ya que como hemos comentado hemos intentado realizar el Sprint 1 entre todos para que todos los conceptos básicos queden asentados para todos.

El esfuerzo en horas para este Sprint está plasmado en un PDF realizado con Clockify, el cual está en el repositorio de github.

## Anexo 2 – Retrospectiva Sprint 2

### Nivel de acabado:

Para el Sprint 2 entregamos el sprint 1 completado además de todas las entidades a falta de dos y con pruebas de la mayoría.

Tras múltiples reuniones y puestas en común, hemos decidido eliminar la entidad Ranking, con lo que perdemos una relación n-n teniendo que crear una nueva, buscando una nueva funcionalidad o una nueva entidad, o bien, modificando lo actual.

Hemos alcanzado aproximadamente un 40% del desarrollo total del proyecto.

Hemos implementado las historias de usuario: 6, 8, 9, 10, 15, 17 y 18, además de las entidades: Alumno, Tutor y Creador, con las respectivas entidades necesarias para hacer posibles estas historias de usuario.

### Justificación de requisitos:

Hemos mejorado las historias de usuario y los escenarios. Hemos comenzado a implementar todas las entidades a nivel básico, sin relacionar aún unas con otras o con una relación mínima. Hemos realizado también las pruebas de todas las entidades realizadas.

La creación de cada cosa y el tiempo invertido lo hemos controlado con github, y clockify. Ahí están todas las tareas realizadas.

### Análisis del Sprint:

Para este Sprint hemos tenido que implementar algunas de las entidades básicas y relaciones, en lo que hemos tardado una media de 1 hora y media diaria en total.

No hemos trabajado por parejas como tal, ya que, al ser 5 miembros, no podemos crear parejas exactas quedándose siempre alguien solo.

Nos hemos repartido el trabajo lo más equitativamente posible y hemos realizado todo de forma organizada y eficiente con github para llevar un control más exhaustivos.

## Anexo 3 – Retrospectiva Sprint 3

### Nivel de acabado:

Hemos terminado de crear todas las entidades, servicios, repositorios, controladores, vistas y pruebas de servicio. Están también todas las relaciones implementadas, así como la mayoría de las validaciones, faltando solo ranking de temporada y anual, H12, asociación de logros, H20. Hemos implementado la seguridad en el proyecto, inicio de sesión, registros y control de usuarios. La mayor carga de volumen restante se centra ya en las pruebas de los controladores con las historias de usuario.

Faltan también por realizar las paginaciones.

Hemos alcanzado aproximadamente un 80%.

### Justificación de requisitos:

En la planificación y clockify (siendo clockify la vía más fiable de muestra) se puede observar cómo hemos organizado el trabajo y quien ha trabajado en qué puntos.

### Análisis del Sprint:

Para este Sprint hemos tenido que implementar alguna entidad que faltaba por realizar, así como modificar algunas para que se ajusten más a la planificación.

Hemos trabajado en dejar las vistas lo más funcionales posibles dejando la mayor parte de la implementación posible.

También hemos tratado de trabajar lo más equitativamente posible, implementando aproximadamente el mismo número de elementos. Aunque para hacer un proyecto más completo cada uno ha tratado de revisar en medida de lo posible lo que han hecho los demás para mejorarlo al máximo, y en alguna ocasión había menos que revisar que en otra.