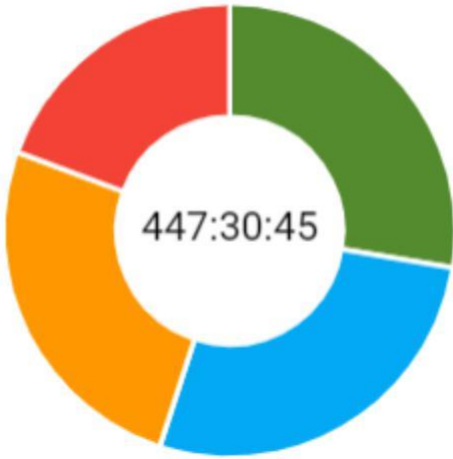


# DOCUMENTO DE RETROSPECTIVA GENERAL L1-5

## Horas dedicadas por cada miembro

56	● Manuel Padilla Tabuenca	123:32:16	0,00 USD
63	● Mario Espinosa Rodríguez	122:35:39	0,00 USD
47	● Javi Terroba Orozco	114:40:28	0,00 USD
53	● Juan Jose Casamitjana Benitez	86:42:22	0,00 USD



# Problemas encontrados

En esta sección listamos los principales problemas encontrados de cara al desarrollo del proyecto, ya sean problemas de programación cómo tal, de planificación o conflictos del grupo.

- El primer Sprint fue principalmente un gran bache en el camino, estuvimos muy perdidos al principio de la asignatura, nos costó muchísimo hacer la primera versión del modelo de datos (un motivo es que el tema en teoría sobre modelos de datos está casi al final de este Sprint) y no comprendíamos el concepto de la planificación del documento de requisitos. Además, descubrimos al final que había que entregar una primera versión de código.
- El problema comentado en el punto anterior, nos lastró a través del sprint 2 e incluso 3, ya que el modelo de datos era erróneo durante gran parte de la duración de estos.
- Durante el sprint 2 casi por completo Javier fue hospitalizado, y Juan José no mostró mucho interés, por lo que el desarrollo de la aplicación fue llevado a cabo por principalmente dos personas. Aquí se dejó ver en gran medida la falta de miembros que comentamos.
- También durante el sprint 2, y sprint 3, nos topamos de cara con la autenticación de Spring y sus métodos, nos costó muchísimo que el método de registro funcionara, y se plasmó en varias horas de trabajo que consistían en simplemente leer documentación.
- En conclusión, incluyendo al sprint 4, y reiterando el mayor problema encontrado (falta de miembros), pese a haber dedicado más de 415 horas al proyecto, hemos estado trabajando todas las vacaciones sin descanso, y estas últimas semanas, más de 8 horas al día, y esto ha ocurrido a lo largo de todo el proyecto.

# Soluciones encontradas

En esta sección nombramos las soluciones encontradas para los problemas de la sección anterior, que se pueden resumir en: leer documentación y dedicar horas de trabajo.

- La primera solución a nuestros problemas encontrados fue simplemente leer documentación, hemos dedicado muchísimas horas a informarnos cómo funciona Spring, métodos que podrían adaptarse a nuestro proyecto, cómo realizar modelos de datos correctamente.
- La segunda ha sido dedicar más horas de las previstas, hemos comentado que el mayor problema ha sido la falta de personal, y una cantidad de personas inestable a lo largo de los Sprints, por lo que la única solución viable antes estos cambios fue dedicar horas de trabajo individuales.

# Conclusión y reflexión final

En general, estamos satisfechos con la asignatura, pensamos que hemos adquirido muchísimos conocimientos y es probablemente, la más útil en lo que llevamos de curso. Consideramos que el uso de Spring ha sido una idea acertada por parte del departamento, ya que en general nos ha gustado mucho trabajar con este framework, las clases de teoría han sido explicadas claramente por nuestro profesor y las clases de prácticas han sido de una inmensa ayuda.

Sin embargo, nos sentimos muy abandonados al principio de curso ya que aunque anunciamos que nos faltaban miembros por todos los métodos posibles, acabamos siendo 4 personas, y en gran parte del desarrollo (por hospitalizaciones, ausencias, etc...) solamente 2 personas.

Por esto, sugerimos que si fuera posible, para otros cursos se desarrolle algún sistema de reducción de carga de trabajo si existe una gran desventaja en número de miembros, o algún método para encontrar miembros más fácilmente.

Aún esto último nombrado, estamos muy satisfechos con el desarrollo de nuestro proyecto, pensamos que el resultado final es muy bueno, pero hemos sacrificado demasiadas horas e incluso estudio de otras asignaturas. Pensamos que nuestro gran error ha sido el simple hecho de que somos pocos, ya que consideramos que nuestras habilidades desarrollando el proyecto han sido las adecuadas.

Por último, consideramos que la aplicación de Scrum ha sido un poco peculiar. Las clases de revisión han sido extremadamente útiles, aprender cómo funciona un equipo, e incluso contabilizar las horas de trabajo son habilidades necesarias, que gracias a aplicar Scrum en el contexto de la asignatura hemos aprendido.

Sin embargo, no hemos recibido el feedback que nos hubiera gustado de parte de la asignatura, ya que han faltado notas de sprint, y nos hubiera gustado una inspección más a fondo de nuestro proyecto al final de cada sprint.

# Anexos

## Anexo 1: Documento retrospectiva sprint 1

### Trabajo de cada miembro

#### **Manuel Padilla Tabuenca:**

- Implementación del código relacionado con sprint 1, entidad Achievement junto con su controlador, repositorio y vistas.
- Escritura de la descripción general del proyecto.
- Escritura de las reglas de negocio R1, R2, R3.
- Creación de los mockups de la mayoría de historias de usuario, junto con Javier Terroba Orozco.
- Escritura de las historias de usuario, junto con Mario Espinosa y Javier Terroba.
- Organización del github del grupo, junto con Mario Espinosa Rodríguez.
- Arreglo de la planificación junto a Mario Espinosa Rodríguez y Javier Terroba Orozco.

#### **Juan José Casamitjana Benítez:**

- Planificación original del proyecto.
- Definición inicial del modelo de datos, junto con Javier Terroba y Mario Espinosa.

#### **Javier Terroba Orozco:**

- Descripción de los tipos de usuario.
- Creación de la mayoría de los mockups, junto a Manuel Padilla Tabuenca.
- Escritura de las historias de usuario, junto a Mario Espinosa y Manuel Padilla.
- Definición del modelo de datos inicial y desarrollo del modelo de datos final, junto a Mario Espinosa Rodríguez.
- Métricas del proyecto junto a Mario Espinosa Rodríguez.
- Arreglo (hacer de nuevo) de la planificación junto a Mario Espinosa y Manuel Padilla.

#### **Mario Espinosa Rodríguez:**

- Descripción de los tipos de usuario.
- Escritura de las historias de usuario, junto a Javier Terroba y Manuel Padilla.
- Definición del modelo de datos inicial y desarrollo del modelo de datos final, junto a Javier Terroba Orozco.
- Métricas del proyecto junto a Javier Terroba Orozco.
- Organización del github del grupo, junto con Manuel Padilla Tabuenca.
- Arreglo (hacer de nuevo) de la planificación junto a Javier Terroba y Manuel Padilla.

## Horas dedicadas por cada miembro

Miembro	Tiempo dedicado
Manuel Padilla Tabuena	8 horas 6 minutos
Juan José Casamitjana Benítez	3 horas 52 minutos
Javier Terroba Orozco	8 horas 49 minutos
Mario Espinosa Rodríguez	8 horas 22 minutos

## Actividades realizadas

Este es el orden y la forma en la que hemos conseguido cada requisito de nivel, aunque algunas de estas actividades se han realizado en paralelo (principalmente historias de usuario/mockups y modelo de datos/código de la entidad).

- 1. Descripción general del proyecto:** Fue realizada por Manuel Padilla Tabuena en la primera clase de trabajo en el proyecto, el resto de miembros del grupo la valoró como positiva, por lo que fue una tarea sencilla.
- 2. Descripción de los roles:** Fue realizada por Javier Terroba en la primera clase de trabajo en el proyecto, consultando con el resto del grupo al finalizarla.
- 3. Reglas de negocio:** Fueron realizadas por Manuel Padilla Tabuena. Al principio tuvimos dificultades al definir las reglas de negocio necesarias para el desarrollo pero con la ayuda de la tutora del grupo pudimos aclararlas y eliminar las reglas sobrantes.
- 4. Historias de usuario/mockups:** Las historias de usuario fueron realizadas por Manuel Padilla, Mario Espinosa y Javier Terroba. Tuvimos problemas al identificar cuáles eran las historias de nuestra aplicación pero finalmente llegamos a un acuerdo acerca de cuáles eran y sus casos de uso positivos y negativos. Los mockups los realizaron Manuel Padilla y Javier Terroba tras la definición de las historias de usuario, trabajando en pareja o en paralelo indistintamente usando un estilo y paleta de colores común.
- 5. Organización de las historias de usuario:** Una vez escritas todas las que cada uno definió por su cuenta, Mario Espinosa se dedicó a ordenarlas por módulo a implementar y, dentro de cada módulo, por roles. De esta forma pudimos identificar algunas funcionalidades innecesarias a descartar y otras pocas que nos faltó por definir.

6. **Modelo de datos:** La versión inicial del modelo de datos fue realizada en clase de práctica entre Mario Espinosa, Javier Terroba y Juan José Casamitjana. Tras la tutoría de resolución de dudas al respecto, la versión presentada al final del sprint 1 fue realizada por los dos primeros de forma conjunta discutiendo cuál sería la mejor forma de representarlo.
7. **Código de la primera entidad:** El código de la entidad Achievement fue realizado por Manuel Padilla Tabuenca. Se consensuó optar por empezar desde el comienzo cambiando el nombre de los paquetes de la aplicación para luego ahorrar trabajo extra, debido a esto se encontraron múltiples errores en la ejecución, que junto con la tutora del proyecto, fueron solucionados.
8. **Métricas:** Esta tarea fue realizada tras terminar el modelo de datos entre Javier Terroba y Mario Espinosa.
9. **Planificación:** La planificación fue una tarea que hicimos en dos iteraciones, Juan José Casamitjana hizo por primera vez una planificación del proyecto, que luego el resto de miembros tuvieron que corregir para refinar los miembros y las próximas actividades a realizar en cada sprint

## Problemas encontrados

- En las etapas más tempranas del sprint decidimos desechar la idea de desarrollar un segundo módulo extra dado el limitado número de integrantes del grupo.
- Al comienzo del sprint nos ha resultado complicado organizarnos ya que nos costó entender el alcance del proyecto, qué teníamos que hacer realmente y cuánto tiempo íbamos a tardar en desarrollar el documento.
- Uno de los principales problemas que hemos encontrado ha sido el desarrollo en sí del modelo de datos. Hemos invertido varias horas tratando de decidir cómo representar las relaciones entre las entidades e intentando encontrar una forma intuitiva de guardar todos los datos que pueda necesitar la aplicación para su correcto funcionamiento.
- Han surgido ciertas discrepancias de opiniones con respecto al modelo de datos y a ciertos aspectos de las historias de usuario que han debido ser resueltas de cara a la entrega.
- A la hora de comenzar la implementación del código, intentamos primeramente implementar la entidad user, aunque acabamos optando por implementar achievement primero.

## Soluciones encontradas

- Para organizarnos acabamos decidiendo que lo mejor sería quedar todos juntos, aunque casi siempre acabamos siendo 3 y así resulta complicado hacer parejas. Al final acabamos optando por realizar ciertas tareas entre dos personas mientras otro trabaja en algo más para agilizar un poco las cosas.
- Para poder solucionar los problemas con el modelo de datos tuvimos que pedir una tutoría para entender cuál era la mejor forma de guardar los datos que teníamos en mente y si había algún otro tipo de dato que necesitáramos guardar que no estuviésemos teniendo en cuenta, como era el caso de los tableros de los juegos y las casillas.
- Para solucionar las discrepancias simplemente dedicamos un tiempo a explicar las ideas de ambas partes en grupo y tratamos de llegar a un consenso general acerca de la mejor estructura para el modelo de datos.

## Mejoras para el siguiente sprint

- Intentar trabajar más en parejas para hacer más cosas al mismo tiempo y agilizar el trabajo.
- Añadir historias de usuario y reglas de negocio referentes a los juegos en sí.
- Historia de usuario de estadísticas generales para el administrador.
- Añadir restricciones simples al modelo de datos.
- Arreglar el código e incluir lo necesario para la entrega.
- Introducir datos reales en los casos de uso positivos y negativos.
- Tener clara la distinción de cara a funcionalidades entre jugador de parchís y jugador de oca.

## Conclusión y reflexión final

Este primer sprint ha sido más complicado de lo esperado, principalmente debido a que no estimamos bien la complejidad y el tiempo que íbamos a tardar realmente en completar el documento, ni tuvimos desde un principio en cuenta los problemas que podíamos tener al trabajar en grupo.

Además un par de días antes de la entrega nos enteramos de que también había que entregar una parte del código, lo cual hizo un poco más complicada la situación. Ha sido un sprint complicado en general y para el siguiente hay que poner aún más de nuestra parte para seguir el ritmo de las entregas.



## Anexo 2: Documento retrospectiva sprint 2

### Trabajo de cada miembro

#### **Juan José Casamitjana Benítez:**

- Adición de nuevas historias de usuario y reglas de negocio.
- Creación inicial de GooseMatch.
- Pruebas iniciales de servicio de GooseMatch.

#### **Mario Espinosa Rodríguez:**

- Adición de nuevas historias de usuario y reglas de negocio.
- Cambios en el modelo de datos.
- Planificación del sprint en el documento y en github.
- Welcome.jsp y tags.
- Pruebas unitarias AchievementService.
- Cambio de las hojas de estilo de la aplicación.
- Vista de listado de jugadores
- Baneo y desbaneo de jugadores.
- Creación de entidades LudoMatch y GooseMatch.
- Controladores de creación de lobby y de partida.
- Controlador de unión a lobby
- Vista de listado de partidas.
- Pruebas unitarias de los servicios LudoMatch y GooseMatch.

#### **Javier Terroba Orozco:**

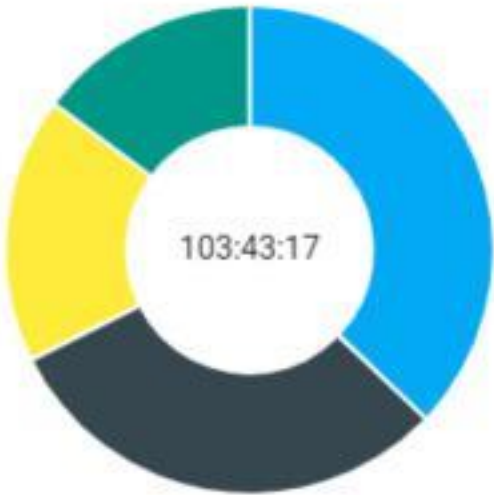
- Adición de nuevas historias de usuario y reglas de negocio.
- Cambios en el modelo de datos.
- Planificación del sprint en el documento y en github.
- Baneo y desbaneo de jugadores.
- Creación inicial de LudoMatch.
- Pruebas unitarias de los servicios LudoMatch y GooseMatch.

#### **Manuel Padilla Tabuenca:**

- Adición de nuevas historias de usuario y reglas de negocio.
- Informe de horas.
- Entidad Achievement y servicio correspondiente.
- User, Authorities y Player.
- Vistas de perfil y edición de perfil.
- Cambio de las hojas de estilo de la aplicación.
- Restricción de usuarios sin permisos de admin.
- Personalización de vistas de error.
- Creación de entidades LudoMatch y GooseMatch.
- Controladores de creación de lobby y de partida.
- Cambio del readme.md.
- Controlador de unión a lobby.
- Arreglo de registro de nuevo usuario.

# Horas dedicadas por cada miembro

TITLE	DURATION
15 • Manuel Padilla Tabuenca	38:33:34
21 • Mario Espinosa Rodriguez	31:32:51
7 • Javi Terroba Orozco	18:18:00
8 • Juan Jose Casamitjana Benitez	15:18:52



# Actividades realizadas

Este es el orden y la forma en la que hemos conseguido cada requisito de nivel, aunque algunas de estas actividades se han realizado en paralelo.

1. **Correcciones del sprint anterior, realizadas antes de comenzar el desarrollo del sprint 2:**
  - a. Historias de usuario y reglas de negocio relacionadas con el transcurso de los juegos.
  - b. Arreglo del modelo de datos para implementar los cambios de las nuevas historias de usuario.
  - c. Documento de informe de horas de Clockify.
  - d. Datos reales en casos de uso que lo necesiten, dentro de las historias de usuario.
  - e. Documento de retrospectiva anterior.
  - f. Arreglo de entidad Achievement.
  - g. Arreglo de la planificación en documento y github.
2. **Entidades User y Authorities:** Primera tarea realizada en el segundo sprint, corresponde a la adaptación de las entidades User y Authorities. En esta etapa también se creó el registro, aunque este no funcionará correctamente hasta prácticamente el último día de desarrollo.
3. **Entidades Player y Person:** Tarea que corresponde a las historias de usuario de Player principalmente, además se adaptó Player para que heredara de Person.
4. **Página de entrada a la web (welcome.jsp) y tags:** Edición de la página principal, incluyendo logos nuevos para la aplicación, y modificación de las tags proporcionadas para el borrado de toda referencia al proyecto plantilla.
5. **Historia de usuario visualizado de perfil:** Historia de usuario realizada junto con prácticamente la creación de la entidad Player, hubo ciertos problemas de familiarización con la forma de obtener el Id del usuario que estaba utilizando la aplicación, y que quería ver su perfil.
6. **Pruebas JUnit de AchievementService:** Primera incursión en el ámbito de las pruebas unitarias, concretamente las relacionadas con el servicio Achievement. Posterior cambio de estas para que se usara AssertJ donde resultara oportuno.
7. **Cambio de las hojas de estilo de la aplicación:** Pequeña tarea realizada que se centró en cambiar los colores de la aplicación para que estén más acorde a la paleta de colores que teníamos en mente utilizar.
8. **Restricción de usuarios sin permisos de admin:** Tarea que consiste en la denegación a usuarios que no tienen la Authority "admin" de ciertas vistas y funciones de la aplicación, como banear jugadores o ver la lista de logros.

9. **Historia de usuario listado de jugadores:** Creación de la vista del listado de jugadores y el controlador correspondiente.
10. **Baneo y desbaneo de jugadores:** Tras varios intentos fallidos relativos a la implementación del borrado correcto de cuentas, fueron implementados dos controladores para banear y desbanear jugadores. La implementación completa del borrado ha sido desplazada al sprint siguiente.
11. **Cambio de mensajes de error:** Tarea centrada en la modificación de los principales mensajes de error de la aplicación (403, 404 y 500) mediante los tutoriales proporcionados en la asignatura.
12. **Entidades GooseMatch y LudoMatch:** Creación de las entidades correspondientes a las partidas, además de los principales métodos de los servicios.
13. **Historias de usuario crear partida:** Tarea realizada en conjunto para los dos tipos de partida, ya que el código es similar, se corresponde a la creación de partidas junto con sus restricciones y código para que otros usuarios puedan unirse.
14. **Cambio del readme.md:** Modificación del readme.md en GitHub para adaptarlo a nuestra aplicación.
15. **Historias de usuario de unión a partida:** Realizado para los dos tipos de partida. Creación de vista de lobby y controlador de unión donde se realizan las comprobaciones pertinentes al formulario de introducción de código de lobby.
16. **Historia de usuario ver partidas en curso:** Creación de la vista del listado de partidas en curso, tanto de parchís como de oca, y los controladores correspondientes.
17. **Arreglo en registro de la aplicación:** Tarea realizada prácticamente al final del sprint, en la que mediante tomar los parámetros que introducía el usuario en el registro, validar los valores y mostrarle los errores posibles.
18. **Pruebas JUnit de la aplicación:** Implementadas las pruebas unitarias relacionadas a los servicios creados en este sprint. Adicionalmente, se comenzó con la implementación de pruebas de controladores, adelantando tareas del próximo sprint

# Problemas encontrados

En esta sección listamos los principales problemas encontrados de cara al desarrollo del sprint, ya sean problemas de programación cómo tal, de planificación o conflictos del grupo.

- El planteamiento que teníamos en el modelo de datos con respecto a admins, users y players no se correspondía con el uso de achievements.
- Planteamos utilizar en la entidad User un Id para identificarlo, pero las Authorities y gran parte de la configuración de la aplicación está pensada para que el Id sea el propio nombre de usuario.
- Los formularios no mostraban los errores correctamente ya que había campos que heredan de otras clases, o se correspondían a clases ajenas, lo cual dificultó en gran medida el desarrollo del proyecto en las primeras fases.
- El módulo de autenticación encargado de tomar los datos del usuario que tiene iniciada sesión fue un poco difícil de comprender, por lo que tuvimos que dedicar una gran carga de trabajo a programar el perfil del usuario on-line, ver sus Authorities, etc... .
- A la hora de cambiar el estilo general de la página, dimos con la particularidad de petclinic de definir el logo de la navbar completamente en la hoja de estilos, en lugar de en la tag correspondiente. Este detalle retrasó ligeramente los cambios referentes al aspecto de la aplicación.
- A la hora de implementar las pruebas de ludo match y goose match nos dimos cuenta de que un par de ellas soltaban Null Pointer Exception. Tras revisar el código nos dimos cuenta de que el problema venía de un método del servicio, concretamente de saveWithPlayer.
- De cara a la finalización de las pruebas unitarias de LudoMatchService, nos topamos con un error que no hemos sabido solucionar a tiempo. El test findLobbyByUsername está temporalmente desactivado, a expensas de ser solucionado para el próximo sprint (ídem para GooseMatchService).
- Finalmente, el principal problema es la falta de personas en el grupo. Javier Terroba Orozco ha estado ingresado en el hospital durante prácticamente todo el sprint, y Juan José Casamitjana ha mostrado desinterés por el progreso del proyecto, por lo que hemos desarrollado casi todo el código dos personas.

# Soluciones encontradas

En esta sección listamos las soluciones encontradas para solucionar algunos de los problemas descritos en la sección anterior.

- En cuanto a lo que hemos nombrado como correcciones del sprint anterior en el apartado de actividades realizadas, consideramos que la entrega del sprint 1 fue pobre, y por eso fuimos sancionados con una tarjeta amarilla, por tanto, los primeros días de desarrollo dentro del sprint 2 fueron dedicados a mejorar el primer documento, de las maneras listadas esa actividad.
- Una mejora que hicimos respecto a la planificación del trabajo fue la reorganización de la carga de trabajo, dentro y fuera del documento, ya que en el apartado de tareas en GitHub utilizamos un sistema de etiquetas para planificar los procesos de una cómoda forma.

La solución que encontramos a todo el problema de Players, Users, Authorities, etc... fue adaptar el modelo de datos de manera que Admin y Players heredan de Person. Además, user se utiliza como clase auxiliar que almacena contraseña y nombre de usuario de cada jugador, además de su relación con los permisos en la aplicación.

- Otro problema relacionado con Users fue que PetClinic utiliza el nombre de usuario como Id, nosotros esto no lo tuvimos en cuenta y forzamos la utilización del Id. Pensamos que es algo que podríamos haber mantenido, pero se estaban acumulando problemas de funcionamiento respecto a esto y decidimos desechar la idea y mantener que el nombre de usuario fuera el Id.
- Una vez encontrado el origen de los problemas de los test de ludoMatch y gooseMatch, realizamos algunas modificaciones porque no actualizaba correctamente la lista de las estadísticas y los jugadores asociados y logramos arreglar estos problemas en los test.

## Mejoras para el siguiente sprint

- Intentar ser 4 personas desde el comienzo hasta el final.
- Mejoras comentadas por nuestra profesora tutora en la sesión de revisión, que serán implementadas de forma prioritaria en el sprint 3.
- Profundizar en el conocimiento de spring, además de buscar una buena fuente de información sobre este framework aparte de los apuntes de la asignatura.
- Aprender acerca de los modelos de dominio.

## Conclusión y reflexión final

Consideramos este sprint como una gran mejora con respecto al sprint anterior. Ha sido un desarrollo muy accidentado, ya que al ser solo dos personas desarrollando, hemos ido muy lentos en algunos aspectos. Sin embargo, una vez que entendimos en profundidad el desarrollo de la aplicación, hemos quedado muy satisfechos con el resultado de esta iteración.

Sin embargo, nos gustaría poder ser 4 personas para el siguiente sprint, ya que como comentamos antes, gran parte de los problemas han venido por falta de fuerza de trabajo, además de los problemas de salud de uno de nuestros miembros que, aunque intentó ayudar lo máximo posible dentro de sus posibilidades (trabajando on-line desde el hospital cuando mejoró su situación), no pudo contribuir al grupo lo mismo que el resto.

También, aunque nos ha gustado la experiencia de trabajar con Spring, y tenemos ganas de seguir aprendiendo, nos parece que quitando los apuntes de la asignatura, no hay una gran cantidad de documentación sobre el framework on-line, o al menos no la hemos encontrado.

Como reflexión de este sprint, nos quedamos con el conocimiento que hemos tomado del framework Spring, además de que tenemos una opinión muy positiva del mismo, aún con el pequeño problema de la documentación nombrado. Nos quedamos con los aspectos buenos de este sprint y esperamos mejorar los problemas para el siguiente.

## Anexo 3: Documento retrospectiva sprint 3

### Trabajo de cada miembro

#### **Juan José Casamitjana Benítez:**

- Canvas de Goose
- Auditoría de las tablas.
- Trabajo en tests de controlador
- Creación del documento de diseño

#### **Mario Espinosa Rodríguez:**

- Vistas de estado de partida
- Cerrado de partidas por parte de admin
- Creación de GooseBoard y GooseChip(H10)
- Movimiento de fichas de oca y manejo de casillas especiales (H16)
- Edición de perfil y nombre de usuario inmutable (H4 y R25)
- Reglas de negocio relacionadas al transcurso de la oca (R16-R24)
- Borrado de cuenta propia y CRUD de usuario (H3 Y H6)
- Creación de las vistas de GooseMatch y LudoMatch
- Trabajo en tests de servicio
- Comienzo de implementación de movimiento de parchís (H12)
- Manejo de 5 en el parchís (R10 y R11)
- Creación del documento de diseño
- Creación del documento de retrospectiva
- Actualización del documento de requisitos del sistema

#### **Javier Terroba Orozco:**

- Vistas de estado de partida
- Cerrado de partidas por parte de admin
- Controlador de tirada de dados (H11)
- Creación de GooseBoard y GooseChip(H10)
- Movimiento de fichas de oca y manejo de casillas especiales (H16)
- Reglas de negocio relacionadas al transcurso de la oca (R16-R24)
- Cancelación y abandono de lobby(H26 y H27)
- Creación de las vistas de GooseMatch y LudoMatch
- Trabajo en tests de servicio
- Comienzo de implementación de movimiento de parchís (H12)
- Manejo de 5 en el parchís (R10 y R11)
- Creación del documento de diseño
- Creación del documento de retrospectiva
- Actualización del documento de requisitos del sistema

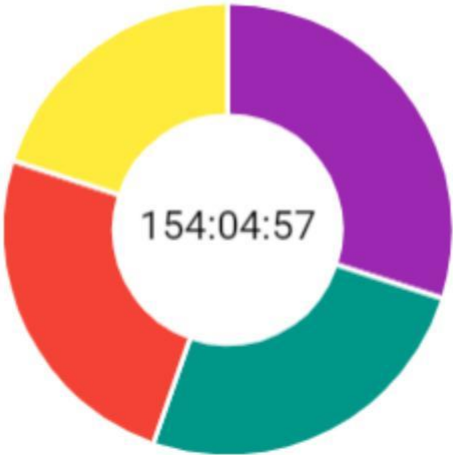


**Manuel Padilla Tabuenca:**

- Arreglo de visualizado de perfil
- Vistas de estado de partida
- Controlador de tirada de dados (H11)
- Arreglo de regla de negocio R001
- Creación de GooseBoard y GooseChip(H10)
- Movimiento de fichas de oca y manejo de casillas especiales (H16)
- Edición de perfil y nombre de usuario inmutable (H4 y R25)
- Reglas de negocio relacionadas al transcurso de la oca (R16-R24)
- Cancelación y abandono de lobby(H26 y H27)
- Borrado de cuenta propia y CRUD de usuario (H3 Y H6)
- Ver historial de partidas (H9)
- Historias de usuario 19, 20 y 23.
- Creación de las vistas de GooseMatch y LudoMatch
- Trabajo en tests de controlador
- Filtrado partidas por fecha y de usuario por nombre.
- Borrado de pet clinic
- Creación del documento de diseño
- Creación del documento de retrospectiva
- Actualización del documento de requisitos del sistema

# Horas dedicadas por cada miembro

▼	TITLE ⇅	DURATION ⇅	AMOUNT ⇅
22	● Javi Terroba Orozco	46:06:00	0,00 USD
21	● Manuel Padilla Tabuenca	39:11:07	0,00 USD
20	● Mario Espinosa Rodríguez	37:52:41	0,00 USD
27	● Juan Jose Casamitjana Benitez	30:55:09	0,00 USD



# Actividades realizadas

Este es el orden y la forma en la que hemos conseguido cada requisito de nivel, aunque algunas de estas actividades se han realizado en paralelo.

## **1. Arreglos y cambios leves a comienzo del sprint:**

- a. Arreglos relacionados a la RN-001: Se restringe la creación de partida estando ya en una. Ahora muestra un mensaje si te intentas unir a una partida estando ya en otra.
- b. Arreglo relacionado a la visualización del perfil, utilizando Player modelAttribute (la url no se formaba correctamente).
- c. Cambios leves a welcome controller: Ahora notifica si te has salido de partida y otros mensajes.

## **2. Creación de infraestructura inicial de la oca:**

- a. Creación de GooseBoard y GooseChips.
- b. Adaptación de creación de partida de Goose para que se asignen tableros y fichas.
- c. Creación de la vista provisional de GooseMatch y controllers de tirada de dados.
- d. Cancelación de partida de oca en curso por parte de un administrador: Se notifica a los jugadores de dicha partida.

## **3. Creación de infraestructura inicial del parchís:**

- a. Creación inicial de LudoBoard y Chip.
- b. Creación de vista provisional de LudoMatch
- c. Incorporación de cancelación de partidas al parchís.

## **4. Comienzo de trabajo en los canvas de tablero y fichas de goose.**

- a. Adición de imágenes de tablero.
- b. Adaptación del tablero de la oca a reglas propias (ver decisión de diseño 6).

## **5. Trabajo en la oca:**

- a. Controlador de manejo de dados lanzados en oca y servicio de manejo de movimiento y casillas especiales.
- b. Modularización de la gestión de las casillas especiales en el servicio de la ficha de oca.
- c. Adición de mensajes de feedback para las tiradas en la oca.
- d. Arreglo de los turnos perdidos en la oca al caer en la cárcel o la posada (estas casillas dieron más problemas de los esperados).
- e. Finalización de la implementación de oca.
- f. Cambio del tablero de la oca a uno más sencillo.
- g. Finalización del canvas de GooseBoard, y separación de la ubicación de las fichas por colores en cada casilla.

## **6. Incorporación de auditoría para las tablas.**

## **7. Comienzo de trabajo en tests:**

- a. Creación de los tests de controlador de player.
- b. Creación del resto de tests de controlador.
- c. Creación de diversos tests de servicios y sesión de refactoring.

## **8. Arreglos e implementación final del módulo de administración:**

- a. Arreglo de edición de perfil (ver decisión de diseño 1).
- b. Filtrado por nombre de usuario en el listado de jugadores.
- c. Borrado de cuentas.

**9. Comienzo de trabajo en el parchís:**

- a. Creación de estado de juego para la ficha de ludo.
- b. Creación inicial de ludoChipService.
- c. Adaptación de abandono de partida y lobby a parchís.
- d. Comienzo de controlador de la gestión del dado en el parchís (ver decisión de diseño 10).
- e. Cambios en los layouts de ambas partidas. En la oca puramente visual, en el parchís preparamos la vista para la implementación del siguiente punto.
- f. Manejo de los 5 en el parchís.

**10. Implementaciones varias relacionadas con el aspecto administrativo del módulo de juegos:**

- a. Filtrado por fecha de partida.
- b. Historial de partida.

**11. Comienzo de implementación del módulo de estadísticas:**

- a. Visualizado de estadísticas en el perfil y estadísticas de una partida concreta.
- b. Visualización de estadísticas generales de la aplicación siendo administrador.

**12. Limpieza de imports no usados.**

**13. Borrado de clases e imágenes relacionadas con petClinic.**

**14. Creación del documento de diseño.**

## Problemas encontrados

En esta sección listamos los principales problemas encontrados de cara al desarrollo del sprint, ya sean problemas de programación cómo tal, de planificación o conflictos del grupo.

- Al caer en las casillas de posada y cárcel ocurría un error con los turnos de forma que ningún jugador tenía turno y la partida se quedaba en un estado congelado de forma permanente.
- Finalmente hemos abordado los problemas que arrastramos del sprint anterior relacionados con la modificación de perfil de usuario. Hablamos de esto en la decisión de diseño 1 del documento de diseño.
- Falta de tiempo para incorporar principalmente las pruebas de la aplicación y finalizar el documento de diseño, aún habiendo quedado prácticamente todos los días de las “vacaciones”.
- Un problema importante lo hemos tenido al pensar en cómo representar las bases y casillas especiales del parchís, ya que teníamos varias ideas en mente pero no sabíamos cuál adoptar. Abordamos esto más a fondo en la decisión de diseño 3 del documento de diseño.
- Otro problema también conceptual fue el que tuvimos respecto a los dados y las fichas, ya que funcionan de forma completamente distinta a como funcionan en la oca. Principalmente porque gran parte de la estrategia de este juego depende del orden en que se aplican las tiradas de dados a las fichas y a qué ficha se aplica cada dado. Abordamos esto más a fondo en la decisión de diseño 10 del documento de diseño.

# Soluciones encontradas

En esta sección listamos las soluciones encontradas para solucionar algunos de los problemas descritos en la sección anterior.

- Estos problemas se debían a la forma en que gestionábamos los turnos cuando el jugador caía en ese tipo de casillas. La solución fue una cadena de comprobaciones algo rudimentaria que comprueba los casos posibles con hasta 4 jugadores.
- La mayoría de los problemas comentados los abordamos en el documento de diseño. Concretamente las soluciones que aplicamos fueron:
  - No permitir la edición del nombre de usuario una vez creada una cuenta, avisando de esta regla de negocio al usuario durante el formulario de registro.
  - No almacenar las casillas como entidades en la aplicación, sino guardar la posición de cada ficha como un atributo de esta, y manejar las casillas especiales de la oca mediante métodos handler en el servicio de gooseChip.
  - Mostrar un menú de dos botones una vez un jugador ha tirado sus dados en su turno, y crear una vista de suma de dados en la que cada ficha esté envuelta en un enlace al controlador que manejará la suma a dicha ficha concreta.

## Mejoras para el siguiente sprint

- Priorizar más los tests, aunque procurando que esto no afecte a la implementación del proyecto en sí.

## Conclusión y reflexión final

Este sprint ha sido el más fructífero hasta la fecha. No ha habido nadie hospitalizado y en diversas ocasiones hemos llegado a estar los 4 programando en paralelo (supuestamente). Aunque aún quedan cosas por hacer antes de que el proyecto se pueda dar por terminado, si logramos mantener este ritmo es altamente probable que logremos darlo por finalizado para el próximo sprint.

Este sprint nos ha consumido una gran cantidad de tiempo ya que había muchas cosas que implantar en el proyecto y muchas decisiones de diseño importantes a tomar. Hemos conseguido implementar una gran parte de las cosas que teníamos previstas pero para esto hemos tenido que dejar un poco de lado los tests (especialmente los de controlador) ya que hemos ido probando la funcionalidad directamente sobre la aplicación a medida que íbamos añadiendo cosas.

Pudimos avanzar bastante también el documento de diseño a falta de crear el diagrama de dominio que pensamos que no era para este sprint.

Como reflexión de este sprint, nos quedamos con la mejora de nuestro sistema de trabajo al ser capaces de trabajar mucho más en paralelo, lo cual ha permitido agilizar la implementación de una gran parte del código. También se ha notado que tenemos un mayor conocimiento acerca de la aplicación y la implementación del patrón mvc y que en este sprint en algunos momentos sí hemos trabajado los 4 miembros del grupo. En general nos ha parecido un sprint bastante productivo pese a que ha consumido una gran cantidad de tiempo.

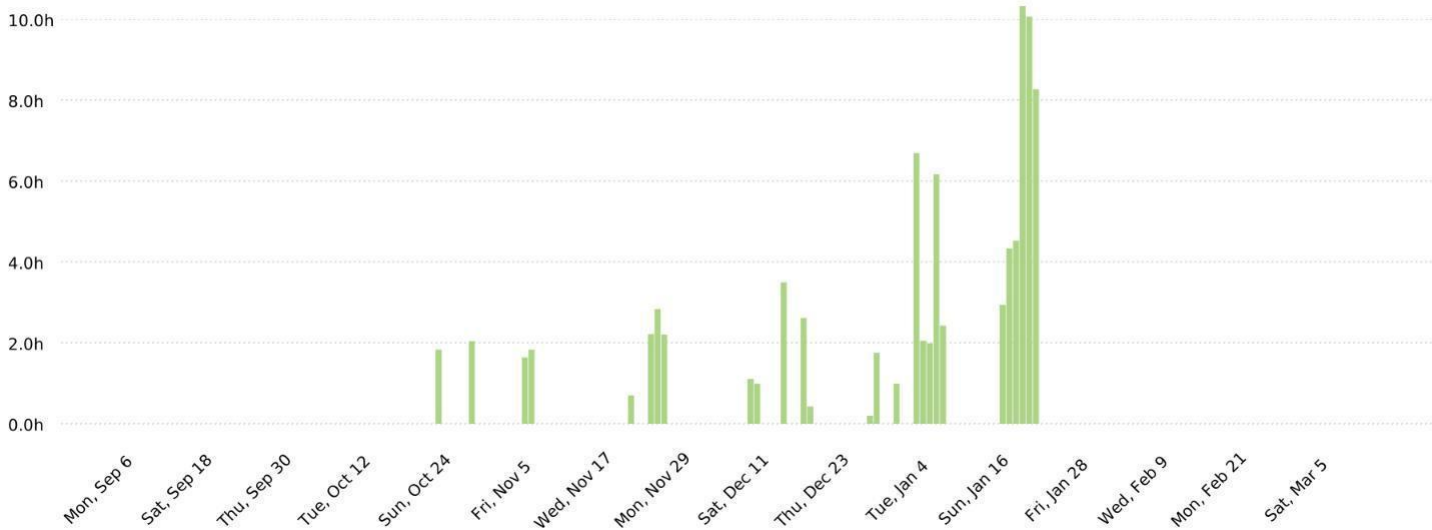
# Anexo 4: Horas de trabajo de Juan José Casamitjana Benítez

## Summary report

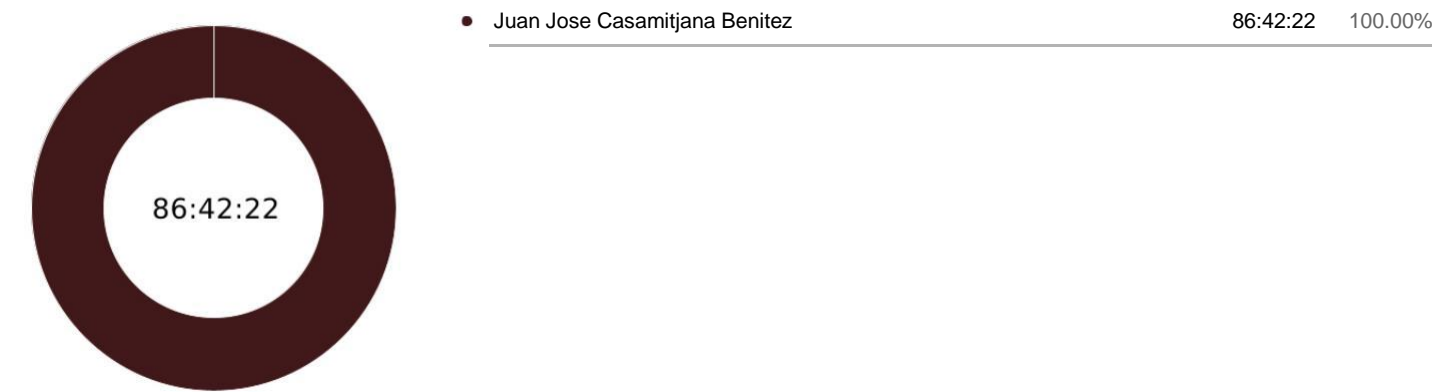
06/09/2021 - 10/03/2022



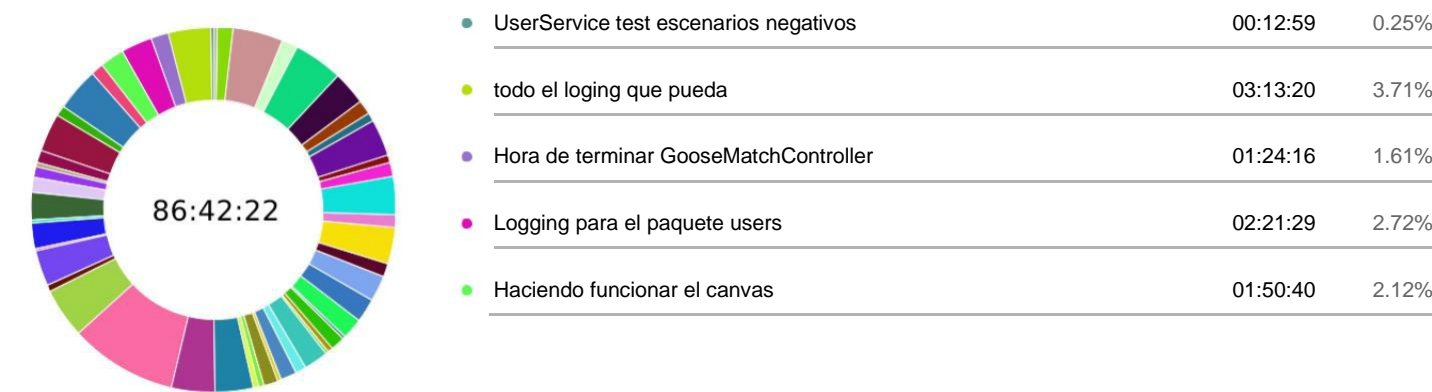
Total: 86:42:22



## User



## Description



● Avanzando con el tablero	00:59:20	1.14%
● Canvas parchis	03:19:41	3.84%
● corrigiendo el playerController y el test	00:48:29	0.93%
● Entidad GooseMatch	02:55:11	3.37%
● Canvas ludo lo que se pueda	00:58:48	1.13%
● Correccion errores	00:17:11	0.33%
● gooseChip.tag, GooseChip coordenadas	00:52:04	1.00%
● Recuperando los test que perdí ayer por un error de IntelliJ	01:08:58	1.33%
● Documento	02:02:41	2.35%
● ludoBoardController	00:17:00	0.32%
● ludo, rolledDices y canvas ludo	01:58:07	2.27%
● Concepto parchis	00:09:09	0.17%
● Arreglando playerControllerTest	02:45:32	3.18%
● Repasando SessionControllerTest	00:27:36	0.53%
● LudoMatchControllerTest	03:50:24	4.43%
● GooseMatchControllerTest	08:13:48	9.49%
● Pruebas	03:21:54	3.89%
● Mapeando parchis	02:56:34	3.39%
● Correccion trampas 2.0	00:25:00	0.48%
● Arreglando tabler y mapeo	00:25:34	0.50%
● QOL visualizacion del canvas	01:02:06	1.20%
● Auditacion de tablas	00:20:34	0.39%
● Solucionando canvas	01:14:14	1.43%
● mapeando tablero oca	00:46:59	0.90%
● Configuración de proyecto	01:50:00	2.11%
● Onteniendo maximo coverage PlayerController	00:16:42	0.32%
● correccion goosematches	00:21:11	0.40%
● Logs y Auditacion	01:08:57	1.33%



● Arreglando el tema de las fichas	00:10:00	0.20%
● Historias de usuario	01:38:25	1.89%
● Modelo de datos	01:50:00	2.11%
● test Controladores	01:59:23	2.30%
● Logging player	01:01:24	1.18%
● Repasando patrones documento de diseño	02:44:54	3.17%
● logging segundo intento	01:00:33	1.16%
● GooseBoardControllerTest	02:55:55	3.38%
● GooseMatchTest 2.0	01:03:20	1.22%
● LudoChipService	00:32:10	0.62%
● Test gooseMatchService y datos sql adicionales	02:50:10	3.28%
● SessionControllerTest	00:39:04	0.75%
● Cosas para el tablero	01:06:29	1.28%
● PlayerControllerTest	02:33:56	2.96%
● Repasando Tests varios y finalización canvas	03:46:27	4.35%
● Repasando PlayerControllerTest	01:14:36	1.43%
● Documento de diseño	03:51:47	4.45%
● PlayerControllerTest y UserControllerTest	01:11:32	1.37%
● CustomErrorController?	00:13:00	0.25%
● refactorizando algunas funciones de la oca	00:02:49	0.06%

User / Description	Duration	Amount
Juan Jose Casamitjana Benitez	86:42:22	0.00 USD
UserService test escenarios negativos	00:12:59	0.00 USD
todo el loging que pueda	03:13:20	0.00 USD
Hora de terminar GooseMatchController	01:24:16	0.00 USD
Logging para el paquete users	02:21:29	0.00 USD

Haciendo funcionar el canvas	01:50:40	0.00 USD
Avanzando con el tablero	00:59:20	0.00 USD
Canvas parchis	03:19:41	0.00 USD
corrigiendo el playerController y el test	00:48:29	0.00 USD
Entidad GooseMatch	02:55:11	0.00 USD
Canvas ludo lo que se pueda	00:58:48	0.00 USD
Correccion errores	00:17:11	0.00 USD
gooseChip.tag, GooseChip coordenadas	00:52:04	0.00 USD
Recuperando los test que perdí ayer por un error de IntelliJ	01:08:58	0.00 USD
Documento	02:02:41	0.00 USD
ludoBoardController	00:17:00	0.00 USD
ludo, rolledDices y canvas ludo	01:58:07	0.00 USD
Concepto parchis	00:09:09	0.00 USD
Arreglando playerControllerTest	02:45:32	0.00 USD
Repasando SessionControllerTest	00:27:36	0.00 USD
LudoMatchControllerTest	03:50:24	0.00 USD
GooseMatchControllerTest	08:13:48	0.00 USD
Pruebas	03:21:54	0.00 USD
Mapeando parchis	02:56:34	0.00 USD
Correccion trampas 2.0	00:25:00	0.00 USD
Arreglando tabler y mapeo	00:25:34	0.00 USD
QOL visualizacion del canvas	01:02:06	0.00 USD
Auditacion de tablas	00:20:34	0.00 USD
Solucionando canvas	01:14:14	0.00 USD

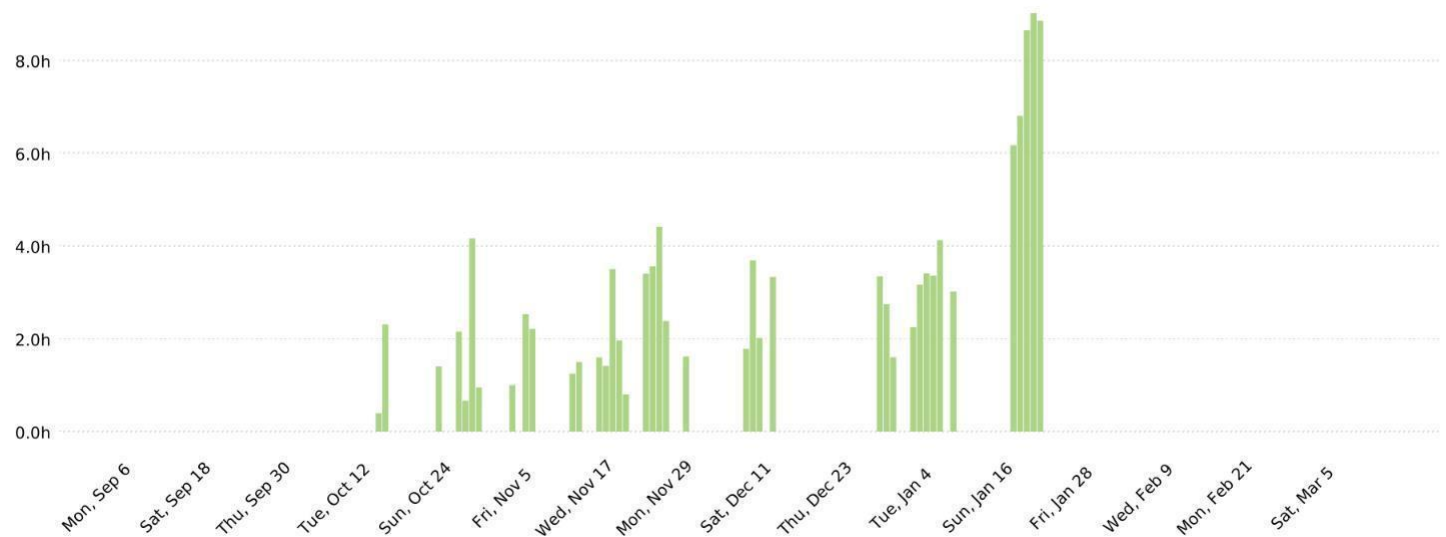
mapeando tablero oca	00:46:59	0.00 USD
Configuración de proyecto	01:50:00	0.00 USD
Onteniendo maximo coverage PlayerController	00:16:42	0.00 USD
correccion goosematches	00:21:11	0.00 USD
Logs y Auditacion	01:08:57	0.00 USD
Arreglando el tema de las fichas	00:10:00	0.00 USD
Historias de usuario	01:38:25	0.00 USD
Modelo de datos	01:50:00	0.00 USD
test Controladores	01:59:23	0.00 USD
Logging player	01:01:24	0.00 USD
Repasando patrones documento de diseño	02:44:54	0.00 USD
logging segundo intento	01:00:33	0.00 USD
GooseBoardControllerTest	02:55:55	0.00 USD
GooseMatchTest 2.0	01:03:20	0.00 USD
LudoChipService	00:32:10	0.00 USD
Test gooseMatchService y datos sql adicionales	02:50:10	0.00 USD
SessionControllerTest	00:39:04	0.00 USD
Cosas para el tablero	01:06:29	0.00 USD
PlayerControllerTest	02:33:56	0.00 USD
Repasando Tests varios y finalización canvas	03:46:27	0.00 USD
Repasando PlayerControllerTest	01:14:36	0.00 USD
Documento de diseño	03:51:47	0.00 USD
PlayerControllerTest y UserControllerTest	01:11:32	0.00 USD
CustomErrorController?	00:13:00	0.00 USD

## Anexo 5: Horas de trabajo de Mario Espinosa Rodríguez

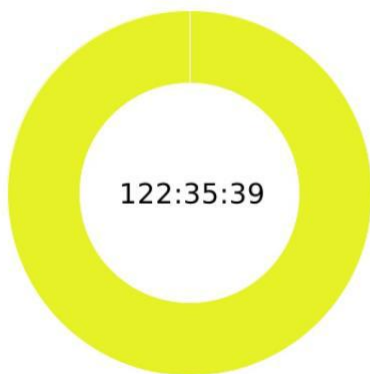
### Summary report

06/09/2021 - 10/03/2022

Total: 122:35:39



### User



Mario Espinosa Rodríguez 122:35:39 100.00%

### Description



Arreglo pruebas achievementService y vista de todos los jugadores	01:58:00	1.61%
LA OCA	03:41:31	3.01%
LudoBoardControllerTests TERMINADO	02:30:00	2.04%
Tareas administrativas	00:32:18	0.44%
Documento de retrospectiva	02:37:13	2.14%

• Tutoría y modelo de datos	03:30:00	2.85%
• Arreglo vista gooseMatch, asistencia borrado de cuenta, asistencia creación de ludoMatch	02:15:12	1.84%
• Edición de perfil (hecho) y borrado de cuenta (sigue sin ir)	02:13:00	1.81%
• Comienzo de implementación de formulario desuma de dado	02:11:33	1.79%
• Documento 14/10	02:18:50	1.88%
• DuplicatedAchievementNameException	01:00:20	0.82%
• Arreglo tirar dados, ludoBoardController	03:10:11	2.59%
• Excepciones de casilla especial (sale mal)	00:38:00	0.51%
• Solución de errores de la oca (no terminado)	03:20:00	2.72%
• Socorro	05:03:22	4.13%
• Añadidos botones a página home	00:15:19	0.21%
• El manu me ha secuestrado	01:33:14	1.26%
• Manejo de cincos	02:20:48	1.92%
• Comienzo pruebas junit de achievement	01:09:40	0.95%
• Continuación	01:07:10	0.91%
• Errores	01:45:12	1.43%
• Modelo de datos	01:24:11	1.14%
• Pruebas de servicios Match	02:23:00	1.94%
• Historias de usuario	00:23:40	0.32%
• Te juro que lo he intentado manu ----->	00:50:43	0.69%
• GooseChipServiceTest (no terminadas)	00:48:15	0.65%
• Ordenado github y planificación	01:39:00	1.35%
• Join a lobby de GooseMatch, listado de LudoMatches y GooseMatches, ordenado de planificación	03:46:23	3.08%
• Cerrar partida en curso	01:47:05	1.45%
• Tests de LudoBoardController	04:07:25	3.36%
• Listado de jugadores	02:02:50	1.67%

● MidGame terminado por fin (y endGame casi terminado)	03:23:14	2.77%
● Vídeos y planificación	01:15:05	1.02%
● Controller de GooseMatch (crear lobby)	02:18:44	1.88%
● Tests de LudoChipService EMPEZADOS Y TERMINADOS PAPI	05:13:59	4.27%
● Decisiones de diseño	02:50:33	2.32%
● Pelea a puño cerrado con el logo de la navbar	01:00:00	0.82%
● Pruebas de servicios de GooseBoard y GooseChip	00:48:00	0.65%
● Retroretrospectiva	03:01:15	2.46%
● No sé, tiempo perdido creo	00:38:00	0.51%
● Arreglo de página principal (progreso del viernes perdido)	01:36:00	1.31%
● Falta mirar MUY fuerte los bloqueos	03:42:33	3.03%
● Ordenado de historias de usuario	00:40:00	0.55%
● Pruebas unitarias achievement	01:29:50	1.22%
● Arreglo de página principal	01:30:00	1.22%
● Desactivación de enlaces de dados con cincos	01:01:03	0.83%
● Baneo y desbaneo de jugadores	01:21:18	1.11%
● Modelo de datos y métricas	02:09:16	1.75%
● Abandono de partida	01:08:00	0.92%
● Movimiento de parchís, conflictos y dolores de cabeza	03:52:51	3.16%
● Revisión documento sprint 1	00:39:54	0.55%
● Lobby de GooseMatch	00:36:59	0.51%
● Repaso y entrega sprint 1	00:57:00	0.77%
● Actualización sprint 3	01:17:03	1.04%
● Modelo de dominio	02:13:48	1.82%
● Actualizar modelo de datos (espero que por última vez), ordenar historias de usuario (espero que por última vez tmb) y actualizar métricas (ídem)	02:31:43	2.06%
● Adquisición de conocimientos	00:34:00	0.46%
● Paginación con er manué	01:10:15	0.95%

● Comienzo de implementación de join a lobby de GooseMatch	00:38:40	0.52%
● Continuación de lo de antes	01:13:11	1.00%
● Pruebas de servicios con javi	02:45:00	2.24%
● Terminado parchís y comienzo pruebas servicios	03:47:00	3.08%
● Arreglo pruebas achievementService	00:48:00	0.65%

User / Description	Duration	Amount
<b>Mario Espinosa Rodríguez</b>	<b>122:35:39</b>	<b>0.00 USD</b>
Arreglo pruebas achievementService y vista de todos los jugadores	01:58:00	0.00 USD
LA OCA	03:41:31	0.00 USD
LudoBoardControllerTests TERMINADO	02:30:00	0.00 USD
Tareas administrativas	00:32:18	0.00 USD
Documento de retrospectiva	02:37:13	0.00 USD
Tutoría y modelo de datos	03:30:00	0.00 USD
Arreglo vista gooseMatch, asistencia borrado de cuenta, asistencia creación de ludoMatch	02:15:12	0.00 USD
Edición de perfil (hecho) y borrado de cuenta (sigue sin ir)	02:13:00	0.00 USD
Comienzo de implementación de formulario desuma de dado	02:11:33	0.00 USD
Documento 14/10	02:18:50	0.00 USD
DuplicatedAchievementNameException	01:00:20	0.00 USD
Arreglo tirar dados, ludoBoardController	03:10:11	0.00 USD
Excepciones de casilla especial (sale mal)	00:38:00	0.00 USD
Solución de errores de la oca (no terminado)	03:20:00	0.00 USD
Socorro	05:03:22	0.00 USD
Añadidos botones a página home	00:15:19	0.00 USD

El manu me ha secuestrado	01:33:14	0.00 USD
Manejo de cincos	02:20:48	0.00 USD
Comienzo pruebas junit de achievement	01:09:40	0.00 USD
Continuación	01:07:10	0.00 USD
Errores	01:45:12	0.00 USD
Modelo de datos	01:24:11	0.00 USD
Pruebas de servicios Match	02:23:00	0.00 USD
Historias de usuario	00:23:40	0.00 USD
Te juro que lo he intentado manu ----->	00:50:43	0.00 USD
GooseChipServiceTest (no terminadas)	00:48:15	0.00 USD
Ordenado github y planificación	01:39:00	0.00 USD
Join a lobby de GooseMatch, listado de LudoMatches y GooseMatches, ordenado de planificación	03:46:23	0.00 USD
Cerrar partida en curso	01:47:05	0.00 USD
Tests de LudoBoardController	04:07:25	0.00 USD
Listado de jugadores	02:02:50	0.00 USD
MidGame terminado por fin (y endGame casi terminado)	03:23:14	0.00 USD
Vídeos y planificación	01:15:05	0.00 USD
Controller de GooseMatch (crear lobby)	02:18:44	0.00 USD
Tests de LudoChipService EMPEZADOS Y TERMINADOS PAPI	05:13:59	0.00 USD
Decisiones de diseño	02:50:33	0.00 USD
Pelea a puño cerrado con el logo de la navbar	01:00:00	0.00 USD
Pruebas de servicios de GooseBoard y GooseChip	00:48:00	0.00 USD
Retroretrospectiva	03:01:15	0.00 USD
No sé, tiempo perdido creo	00:38:00	0.00 USD



Arreglo de página principal (progreso del viernes perdido)	01:36:00	0.00 USD
Falta mirar MUY fuerte los bloqueos	03:42:33	0.00 USD
Ordenado de historias de usuario	00:40:00	0.00 USD
Pruebas unitarias achievement	01:29:50	0.00 USD
Arreglo de página principal	01:30:00	0.00 USD
Desactivación de enlaces de dados con cinco	01:01:03	0.00 USD
Baneo y desbaneo de jugadores	01:21:18	0.00 USD
Modelo de datos y métricas	02:09:16	0.00 USD
Abandono de partida	01:08:00	0.00 USD
Movimiento de parchís, conflictos y dolores de cabeza	03:52:51	0.00 USD
Revisión documento sprint 1	00:39:54	0.00 USD
Lobby de GooseMatch	00:36:59	0.00 USD
Repaso y entrega sprint 1	00:57:00	0.00 USD
Actualización sprint 3	01:17:03	0.00 USD
Modelo de dominio	02:13:48	0.00 USD
Actualizar modelo de datos (espero que por última vez), ordenar historias de usuario (espero que por última vez tmb) y actualizar métricas (ídem)	02:31:43	0.00 USD
Adquisición de conocimientos	00:34:00	0.00 USD
Paginación con er manué	01:10:15	0.00 USD
Comienzo de implementación de join a lobby de GooseMatch	00:38:40	0.00 USD
Continuación de lo de antes	01:13:11	0.00 USD
Pruebas de servicios con javi	02:45:00	0.00 USD
Terminado parchís y comienzo pruebas servicios	03:47:00	0.00 USD
Arreglo pruebas achievementService	00:48:00	0.00 USD

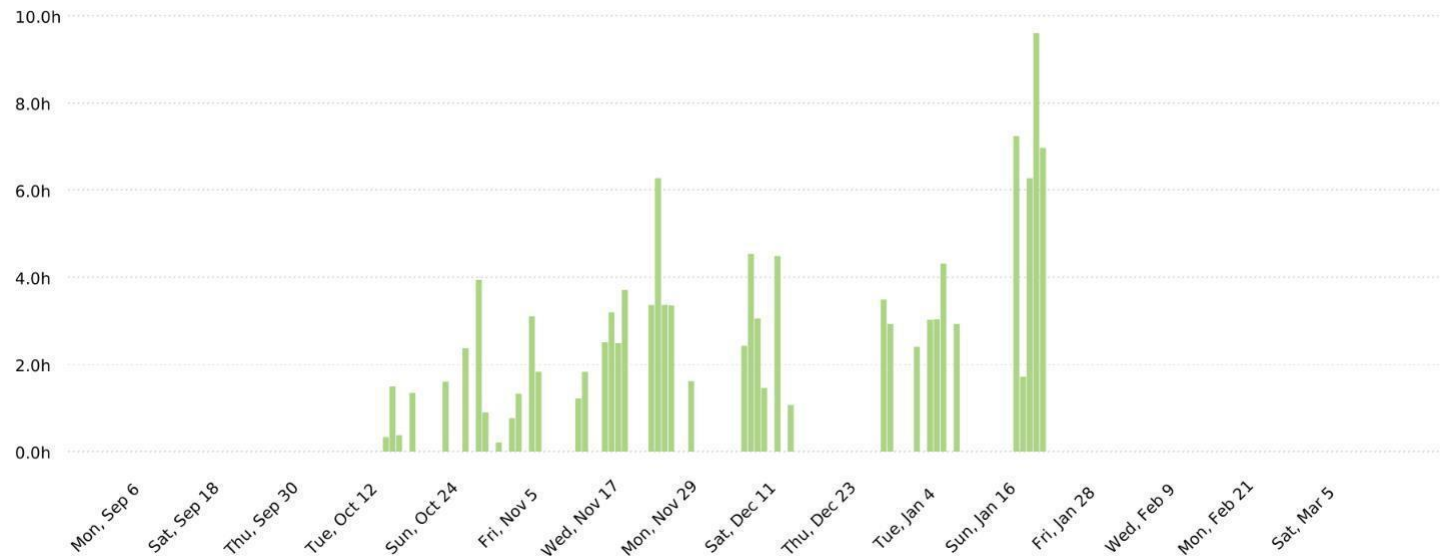
## Anexo 6: Horas de trabajo de Manuel Padilla Tabuena

### Summary report

06/09/2021 - 10/03/2022



Total: 123:32:16



### User



Manuel Padilla Tabuena	123:32:16	100.00%
------------------------	-----------	---------

### Description



Trabajo DP 20/1 (Documento de diseño)	01:41:19	1.37%
Trabajo DP 28/12 (Comienzo de trabajo en borrado de partida y filtrado en getAll players)	02:55:55	2.37%
Trabajo DP 19/1 (Pruebas unitarias y debugging de abandonar partida sin exito)	01:56:58	1.58%

● Trabajo DP 5/1 (Borrado de petclinic)	00:24:31	0.33%
● Trabajo DP1 06/12	02:25:44	1.97%
● Trabajo DP1 08/12	03:03:20	2.48%
● Trabajo dp 15/11 (entidad user, authorities y player) registro y login funcionando	02:30:24	2.03%
● Plantilla retrospectiva DP1	00:45:53	0.62%
● Trabajo DP 7/1 (Arreglo jsp oca)	00:34:02	0.46%
● Trabajo DP 7/1 (Rankings etc)	02:21:57	1.92%
● Trabajo DP1 entidad user 11/11 (no terminada)	01:13:03	0.99%
● Trabajo DP 18/ (Pruebas unitarias)	03:12:02	2.59%
● Trabajo en código 2/11	01:19:48	1.08%
● Trabajo DP 16/1 (logros y estadísticas terminados)	04:41:04	3.79%
● Trabajo DP1 23/11	06:16:30	5.08%
● Trabajo en registro y perfil de usuario 16/11	03:11:56	2.59%
● Trabajo DP 19/1 (Pruebas unitarias)	07:39:05	6.19%
● Trabajo DP 4/1 (pequeño excel de organización)	00:22:06	0.30%
● Trabajo DP1 17/11	02:29:29	2.02%
● Trabajo DP1 28/11 retrospectiva	01:36:58	1.31%
● Trabajo DP 20/1 (Debugging de abandonar partida sin éxito)	02:07:16	1.72%
● Entidad user/player/person	01:50:00	1.48%
● Trabajo en DP1 14/10	01:29:32	1.21%
● Trabajo DP 17/1 (pruebas de servicio achievement, player)	01:43:05	1.39%
● Repaso antes de entrega DP	00:54:07	0.73%
● Trabajo DP 3/1 (historial de partidas de usuario)	03:01:40	2.45%
● Trabajo DP 11/12	04:29:22	3.63%
● Trabajo DP 4/1 (comienzo modulo estadísticas)	01:27:42	1.18%
● Trabajo DP 20/1 (Testeo general)	02:26:22	1.98%
● Trabajo DP1 07/12 (arreglo visualizado perfil propio)	00:23:02	0.31%

● Trabajo DP1 22/11	03:21:53	2.72%
● Trabajo en DP 25/10	02:22:32	1.93%
● Trabajo DP1 07/12	04:09:08	3.36%
● Trabajo DP1 17/10	01:20:42	1.09%
● Trabajo DP 20/1 (Retrospectiva general)	00:43:14	0.58%
● Trabajo DP 5/1 (Diagrama de capas)	01:25:58	1.16%
● Tutoría 27/10	03:56:38	3.19%
● Trabajo DP arreglo sprint 1	03:06:26	2.52%
● Trabajo DP 5/1 (Estadísticas en partidas como admin)	00:40:26	0.54%
● Trabajo DP 1/1 (borrado de cuentas)	02:24:22	1.95%
● Trabajo DP1 25/11	03:21:11	2.71%
● Trabajo DP 5/1 (Estadísticas como admin)	00:31:24	0.42%
● Pasar tareas sprint 2 a github	00:12:27	0.17%
● Trabajo en clase de lab 05/11	01:50:00	1.48%
● Trabajo en DP1 15/10	00:22:34	0.31%
● Documento DP1 en clase de PSM	00:19:56	0.27%
● Trabajo DP 18/1 (Eliminando bidireccionalidades (Match -> PlayerStats -> Player) y tests de servicios)	03:04:29	2.49%
● Trabajo DP 5/1 (Documento entregable 1)	01:16:45	1.04%
● Trabajo DP 13/12 (arreglo final oca)	01:04:00	0.87%
● Trabajo DP 09/12	01:27:49	1.18%
● Trabajo DP1 24/11	03:22:01	2.73%
● Trabajo DP 16/1 (paginacion otra vez)	02:33:16	2.06%
● Trabajo DP 27/12 (abandono de partidas)	03:29:33	2.83%
● Trabajo DP1 18/11	03:42:33	3.00%
● Trabajo DP1 en hora de lab 22/10	01:36:26	1.30%
● Trabajo DP 4/1 (Tests de playerController, sale mal)	01:12:21	0.98%

User / Description	Duration	Amount
<b>Manuel Padilla Tabuenca</b>	<b>123:32:16</b>	<b>0.00 USD</b>
Trabajo DP 20/1 (Documento de diseño)	01:41:19	0.00 USD
Trabajo DP 28/12 (Comienzo de trabajo en borrado de partida y filtrado en getAll players)	02:55:55	0.00 USD
Trabajo DP 19/1 (Pruebas unitarias y debugging de abandonar partida sin exito)	01:56:58	0.00 USD
Trabajo DP 5/1 (Borrado de petclinic)	00:24:31	0.00 USD
Trabajo DP1 06/12	02:25:44	0.00 USD
Trabajo DP1 08/12	03:03:20	0.00 USD
Trabajo dp 15/11 (entidad user, authorities y player) registro y login funcionando	02:30:24	0.00 USD
Plantilla retrospectiva DP1	00:45:53	0.00 USD
Trabajo DP 7/1 (Arreglo jsp oca)	00:34:02	0.00 USD
Trabajo DP 7/1 (Rankings etc)	02:21:57	0.00 USD
Trabajo DP1 entidad user 11/11 (no terminada)	01:13:03	0.00 USD
Trabajo DP 18/ (Pruebas unitarias)	03:12:02	0.00 USD
Trabajo en código 2/11	01:19:48	0.00 USD
Trabajo DP 16/1 (logros y estadísticas terminados)	04:41:04	0.00 USD
Trabajo DP1 23/11	06:16:30	0.00 USD
Trabajo en registro y perfil de usuario 16/11	03:11:56	0.00 USD
Trabajo DP 19/1 (Pruebas unitarias)	07:39:05	0.00 USD
Trabajo DP 4/1 (pequeño excel de organización)	00:22:06	0.00 USD
Trabajo DP1 17/11	02:29:29	0.00 USD
Trabajo DP1 28/11 retrospectiva	01:36:58	0.00 USD
Trabajo DP 20/1 (Debugging de abandonar partida sin exito)	02:07:16	0.00 USD

Entidad user/player/person	01:50:00	0.00 USD
Trabajo en DP1 14/10	01:29:32	0.00 USD
Trabajo DP 17/1 (pruebas de servicio achievement, player)	01:43:05	0.00 USD
Repaso antes de entrega DP	00:54:07	0.00 USD
Trabajo DP 3/1 (historial de partidas de usuario)	03:01:40	0.00 USD
Trabajo DP 11/12	04:29:22	0.00 USD
Trabajo DP 4/1 (comienzo modulo estadisticas)	01:27:42	0.00 USD
Trabajo DP 20/1 (Testeo general)	02:26:22	0.00 USD
Trabajo DP1 07/12 (arreglo visualizado perfil propio)	00:23:02	0.00 USD
Trabajo DP1 22/11	03:21:53	0.00 USD
Trabajo en DP 25/10	02:22:32	0.00 USD
Trabajo DP1 07/12	04:09:08	0.00 USD
Trabajo DP1 17/10	01:20:42	0.00 USD
Trabajo DP 20/1 (Retrospectiva general)	00:43:14	0.00 USD
Trabajo DP 5/1 (Diagrama de capas)	01:25:58	0.00 USD
Tutoría 27/10	03:56:38	0.00 USD
Trabajo DP arreglo sprint 1	03:06:26	0.00 USD
Trabajo DP 5/1 (Estadisticas en partidas como admin)	00:40:26	0.00 USD
Trabajo DP 1/1 (borrado de cuentas)	02:24:22	0.00 USD
Trabajo DP1 25/11	03:21:11	0.00 USD
Trabajo DP 5/1 (Estadisticas como admin)	00:31:24	0.00 USD
Pasar tareas sprint 2 a github	00:12:27	0.00 USD
Trabajo en clase de lab 05/11	01:50:00	0.00 USD
Trabajo en DP1 15/10	00:22:34	0.00 USD

Documento DP1 en clase de PSM	00:19:56	0.00 USD
Trabajo DP 18/1 (Eliminando bidireccionalidades (Match -> PlayerStats -> Player) y tests de servicios)	03:04:29	0.00 USD
Trabajo DP 5/1 (Documento entregable 1)	01:16:45	0.00 USD
Trabajo DP 13/12 (arreglo final oca)	01:04:00	0.00 USD
Trabajo DP 09/12	01:27:49	0.00 USD
Trabajo DP1 24/11	03:22:01	0.00 USD
Trabajo DP 16/1 (paginacion otra vez)	02:33:16	0.00 USD
Trabajo DP 27/12 (abandono de partidas)	03:29:33	0.00 USD
Trabajo DP1 18/11	03:42:33	0.00 USD
Trabajo DP1 en hora de lab 22/10	01:36:26	0.00 USD
Trabajo DP 4/1 (Tests de playerController, sale mal)	01:12:21	0.00 USD

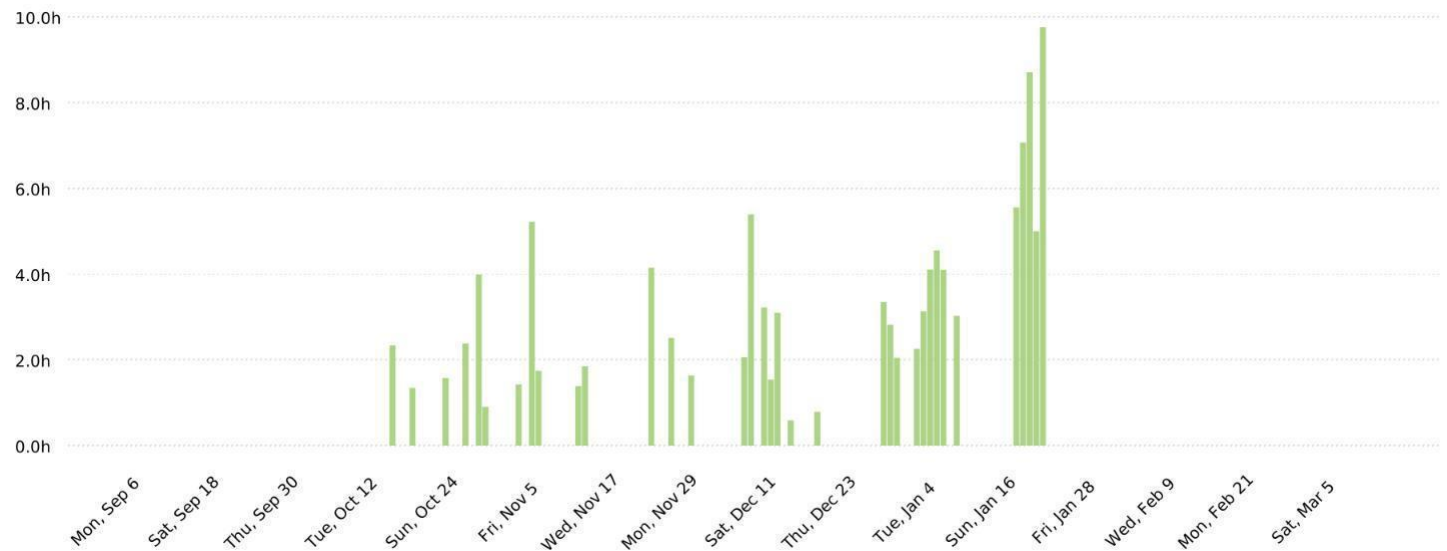
## Anexo 7: Horas de trabajo de Javier Terroba Orozco

### Summary report

06/09/2021 - 10/03/2022



Total: 114:40:28



### User



Javi Terroba Orozco 114:40:28 100.00%

### Description



Movimiento de ludo + turnos	01:30:22	1.32%
Arreglo tablero oca	01:24:44	1.23%
Creacion de Ludo board, ludo chip y su service	02:00:46	1.75%
Clase 05/11, arreglo de planificación y dudas	01:44:44	1.53%
Funcionalidad de los dados y inicio de movimiento	04:03:03	3.53%



● Tutoria y trabajo en dp -> modelo de datos	03:04:19	2.68%
● Documento de retrospectiva	04:26:59	3.88%
● PlayerLudoStatsServiceTests y GooseBoardControllerTest	05:00:03	4.36%
● Creacion de servicio auxiliar para gooseChip con algunos de los métodos necesarios	01:32:24	1.34%
● Trabajo en Goose chip y gooseboard, modificaciones al modelo de datos y de la entidad de goosestats	02:03:45	1.80%
● Adición de botón para dejar la partida	00:54:42	0.79%
● ludoBoard controller test done	02:16:35	1.99%
● Implementación formulario de suma de dados	02:50:28	2.48%
● Desarrollo de documento de retrospectiva	01:38:04	1.42%
● Manejo del 5 (regla 10), arreglo de visualización de partida y pequeños cambios en la ficha y cómo se guarda. Arreglo de la visualización del enlace de los dados	04:33:13	3.97%
● Trabajo de clase	01:51:11	1.61%
● Terminados los arreglos de ludo, terminado el formulario de suma de dados y salida de partida y principio de la funcionalidad básica	01:16:12	1.11%
● Cancelación de partida, poder crear una partida cuando ha terminado o te han borrado la tuya(antes no se podía) y modificación de las vistas de goosematches y ludomatches	02:34:44	2.25%
● Sprint 1.5	05:13:22	4.55%
● Ludo match service tests	02:30:52	2.19%
● Revisión y entrega	00:54:26	0.79%
● Arreglo de visualización de parchís, arreglo de bug de tirada de dados desde la URL, Creación inicial ludoBoardController, creación de métodos en ludoBoardService,, modificación de ludoChip	03:07:58	2.73%
● Service de gooseChip	03:05:51	2.70%
● Trabajo en dp1 14/10	02:20:12	2.04%
● fix de ludoboard controller test	02:48:45	2.45%
● Arreglo tablero	00:47:15	0.69%

● Ludoboard controller test	01:48:11	1.57%
● Documento de diseño de requisitos	02:48:28	2.45%
● Trabajo en el documento	00:55:16	0.80%
● Trabajo en dp1 22/10 mockups y modelo de datos	01:34:41	1.38%
● H26 y H27	02:26:33	2.13%
● Actualizacion previa de ludo	02:15:27	1.97%
● Diagrama de dominio	02:52:08	2.50%
● Trabajo en la funcionalidad de la oca y documento individual	01:48:28	1.58%
● Fin de ludo aunque queda un poco de betatesting	05:18:36	4.63%
● Intento de arreglo de la oca	00:35:23	0.51%
● Arreglo del documento de requisitos	01:17:50	1.13%
● Trabajo en dp1 17/10	01:20:41	1.17%
● Arreglo del modelo de datos	00:48:14	0.70%
● Intento de arreglo de ludo match + edicion de jugador enabled o no	04:08:59	3.62%
● Terminar planificación+Cambiarlo en github	01:23:23	1.21%
● Mid game de parchis y comienzo de endgame	03:24:00	2.96%
● Modelo de datos y mockups	02:22:54	2.08%
● Pruebas de los servicios de la aplicación	02:49:08	2.46%
● Pruebas del servicio de GooseChip y GooseBoard	02:02:57	1.79%
● Arreglo serio de bugs	05:00:12	4.36%
● Arreglo del canva para que se vea y permita mover	02:04:00	1.81%

User / Description	Duration	Amount
Javi Terroba Orozco	114:40:28	0.00 USD
Movimiento de ludo + turnos	01:30:22	0.00 USD
Arreglo tablero oca	01:24:44	0.00 USD
Creacion de Ludo board, ludo chip y su service	02:00:46	0.00 USD

Clase 05/11, arreglo de planificación y dudas	01:44:44	0.00 USD
Funcionalidad de los dados y inicio de movimiento	04:03:03	0.00 USD
Tutoria y trabajo en dp -> modelo de datos	03:04:19	0.00 USD
Documento de retrospectiva	04:26:59	0.00 USD
PlayerLudoStatsServiceTests y GooseBoardControllerTest	05:00:03	0.00 USD
Creacion de servicio auxiliar para gooseChip con algunos de los métodos necesarios	01:32:24	0.00 USD
Trabajo en Goose chip y gooseboard, modificaciones al modelo de datos y de la entidad de goosestats	02:03:45	0.00 USD
Adición de botón para dejar la partida	00:54:42	0.00 USD
ludoBoard controller test done	02:16:35	0.00 USD
Implementación formulario de suma de dados	02:50:28	0.00 USD
Desarrollo de documento de retrospectiva	01:38:04	0.00 USD
Manejo del 5 (regla 10), arreglo de visualización de partida y pequeños cambios en la ficha y cómo se guarda. Arreglo de la visualización del enlace de los dados	04:33:13	0.00 USD
Trabajo de clase	01:51:11	0.00 USD
Terminados los arreglos de ludo, terminado el formulario de suma de dados y salida de partida y principio de la funcionalidad básica	01:16:12	0.00 USD
Cancelación de partida, poder crear una partida cuando ha terminado o te han borrado la tuya(antes no se podía) y modificación de las vistas de goosematches y ludomatches	02:34:44	0.00 USD
Sprint 1.5	05:13:22	0.00 USD
Ludo match service tests	02:30:52	0.00 USD
Revisión y entrega	00:54:26	0.00 USD
Arreglo de visualización de parchís, arreglo de bug de tirada de dados desde la URL, Creación inicial ludoBoardController, creación de métodos en ludoBoardService,, modificación de ludoChip	03:07:58	0.00 USD
Service de gooseChip	03:05:51	0.00 USD
Trabajo en dp1 14/10	02:20:12	0.00 USD

fix de ludoboard controller test	02:48:45	0.00 USD
Arreglo tablero	00:47:15	0.00 USD
Ludoboard controller test	01:48:11	0.00 USD
Documento de diseño de requisitos	02:48:28	0.00 USD
Trabajo en el documento	00:55:16	0.00 USD
Trabajo en dp1 22/10 mockups y modelo de datos	01:34:41	0.00 USD
H26 y H27	02:26:33	0.00 USD
Actualizacion previa de ludo	02:15:27	0.00 USD
Diagrama de dominio	02:52:08	0.00 USD
Trabajo en la funcionalidad de la oca y documento individual	01:48:28	0.00 USD
Fin de ludo aunque queda un poco de betatesting	05:18:36	0.00 USD
Intento de arreglo de la oca	00:35:23	0.00 USD
Arreglo del documento de requisitos	01:17:50	0.00 USD
Trabajo en dp1 17/10	01:20:41	0.00 USD
Arreglo del modelo de datos	00:48:14	0.00 USD
Intento de arreglo de ludo match + edicion de jugador enabled o no	04:08:59	0.00 USD
Terminar planificación+Cambiarlo en github	01:23:23	0.00 USD
Mid game de parchis y comienzo de endgame	03:24:00	0.00 USD
Modelo de datos y mockups	02:22:54	0.00 USD
Pruebas de los servicios de la aplicación	02:49:08	0.00 USD
Pruebas del servicio de GooseChip y GooseBoard	02:02:57	0.00 USD
Arreglo serio de bugs	05:00:12	0.00 USD
Arreglo del canva para que se vea y permita mover	02:04:00	0.00 USD