

ANÁLISIS SPRINT 1

Esta entrega ha consistido en la creación de un vídeo explicativo de cómo jugar al Dobble, la documentación y la implementación del módulo de registro de usuario.

Las horas empleadas para este entregable están recogidas en el documento de Clockify que se puede encontrar en el repositorio.

Se ha desarrollado con las siguientes parejas:

Pareja 1: David Blanco y Manuel Cabra

Blanco Mora, David

Manuel colaboró para la creación del video explicativo de cómo jugar al Dobble, que se encuentra en el README de nuestro repositorio. Respecto a la documentación, se encargó de hacer la introducción del proyecto explicando el juego a implementar. Se determinó el objetivo principal del juego, buscar el símbolo en común entre dos cartas. Dicho juego incluye 3 modos de juego, llamados minijuegos.

Una vez se tuvieron claro los distintos módulos que desarrollaremos, también se comentaron brevemente con las distintas acciones que un jugador, administrador o usuario puede hacer.

Manuel fue el encargado de implementar el módulo de registro de usuario con su respectivo controlador, servicio, repositorio y la vista que permitiera mostrar el resultado. Para ello, se basó en el entity owner del petclinic y en la historia de usuario correspondiente.

El último día, se realizó una reunión dónde Manuel realizó las métricas y ayudó con la planificación.

Cabra Morón, Manuel

A David se le encomendó hacer los tipos de usuario/roles. No obstante, como se retrasó demasiado, se hizo tras las historias de usuario. David no estuvo disponible para ayudar a Manuel con la implementación ni en la reunión.

Pareja 2: Irene Domínguez y Marta Sampedro

Domínguez Garoz, Irene

Irene y Marta se encargaron de grabar un vídeo que finalmente se utilizaron capturas de este, montar la presentación y unificar el video explicativo del Dobble con vsdc video editor.

Respecto a la documentación, ambas hicieron las historias de usuario siguiendo el guión proporcionado que indica los diferentes módulos a implementar. Dado que se quiere optar a la máxima nota, se realizaron los 4 módulos. Se intentó describir todos los escenarios posibles con detalle, con el apoyo del ejemplo dado en la plantilla, para que posteriormente pudiesen ser usados para las pruebas.

El primero, el de juego, se crearon las historias de usuario necesarias para que un jugador pueda crear una partida con el modo de juego que desee, unirse a una partida ya creada, hacer un movimiento (en este caso encontrar un mismo símbolo) y tener un listado de todas las partidas. Para el administrador se hicieron las historias para el control total de las partidas. Al módulo 1 le corresponde de la HU1 a la HU9.

Para el segundo módulo, el de interfaz de usuarios y administración, se realizó historias para el registro, login y logout. Por tanto, se determinó que para poder jugar era obligatorio estar registrado. Para menor complicación un usuario sólo podrá editar su foto de perfil, avatar, pues los nombre de usuario se generarán de forma automática “playerx” y el email y contraseña para facilidad a la hora de codificar. El avatar será uno por defecto y a partir de logos se irán consiguiendo. Para el administrador se implementó las historias para CRUD y auditoría. Al módulo 2 le corresponde de la HU10 a la HU16.

Para el tercer módulo se creó para cada usuario otro apartado, “Stats”, donde aparecen las distintas estadísticas del jugador global y por usuario, incluyendo promedios, máximo, mínimo. También se incluyó un Ranking y unos logros y premios que estarán definidos por el administrador. Al módulo 3 le corresponde de la HU17 a la HU24.

Para el último de los módulos, el social, se incluyó un apartado de Friends donde poder añadir a otros jugadores para que sean tus amigos. Para ello, deberán enviar solicitudes de amistad (pueden ser aceptadas o rechazadas). Así un jugador creador de una partida podrá invitar a un amigo suyo a unirse a ella. Se podrá compartir el juego vía WhatsApp y se podrá comentar en un foro, Forum, entre jugadores sobre cualquier aspecto del juego. Finalmente, creará un modo espectador, donde un usuario podrá acceder a una partida en la que no esté jugando. Al módulo 4 le corresponde de la HU25 a la HU31.

Por tanto, habrá que diferenciar entre usuario y jugador. Un usuario será considerado jugador mientras esté jugando una partida, en caso contrario, será un usuario. Y un usuario será aquella persona registrada en el sistema. Solo podrán acceder los usuarios, nunca nadie no identificado. El administrador será el encargado de controlar usuarios y partidas, no teniendo posibilidad de jugar él.

Tras tener todas las historias de usuario hechas, ambas realizaron los mockups correspondientes de cada historia a través de Marvel App. Ésto resultó algo trabajoso al no poder compartir los mockups (muchos se tuvieron que hacer dos veces en distintos ordenadores). Siempre se fue compartiendo y hablando entre ella para una interfaz homogénea.

Finalmente, en la última reunión se realizó la planificación junto al resto de compañeros.

Sampedro Bernal, Marta

Es la Jefa de Proyecto y su labor es asegurarse que todas las tareas se hagan correctamente y en un plazo aceptable. También, que haya una comunicación continua con el equipo proponiendo reuniones donde se participe y ayude en todo lo posible.

Respecto al montaje del vídeo y la documentación, es lo explicado anteriormente.

Pareja 3: Fernando Claros y Gregorio Ortega

Claros Barrero, Fernando

En primer lugar, Fernando organizó todas las tareas y épicas para completar en este primer sprint, las herramientas utilizadas fueron Github y Zenhub. Tras la creación de tareas, procedió a desarrollar el modelado de datos con Gregorio.

En una primera reunión, se estudiaron los casos de uso detallados por Marta e Irene. Se describieron los requisitos de información, las reglas de negocio y los requisitos funcionales. Tras esta reunión se realizó un análisis de dichos requisitos para realizar un primer esbozo del modelado conceptual. Que luego se iría puliendo y perfeccionando en reuniones posteriores.

Por último, asistió a todas las reuniones con el equipo, y se encargó de plantear todas las futuras tareas y épicas a realizar en los próximos entregables.

Ortega Soldado, Gregorio

Gregorio y Fernando trabajaron juntos en prácticamente todo momento. En el apartado de arriba se detallan las actividades que realizaron ambos. También, cuando se realizó el análisis de las historias de usuario, Gregorio se encargó de redactar las reglas de negocio que se emitieron en la primera reunión con Fernando.

Además, asistió a todas las reuniones junto al resto del equipo, y en la última reunión se encargó de elaborar la planificación del proyecto junto a Marta e Irene. Para luego organizarlas en los dos Sprints restantes y repartirlas entre las tres parejas que se han establecido.