

# Documento de seguimiento proyecto

## Conseguir los requisitos del nivel señalado.

### Justificación.

El grupo ha trabajado conjuntamente en el principio del sprint para unificar puntos de vista y organizar la forma de trabajo. Cuando teníamos claro cómo distribuir la carga del proyecto, empezamos a trabajar en paralelo, manteniendo siempre un alto nivel de comunicación tanto para cosas puntuales vía mensajería de texto, o reuniones de grupo y trabajos conjuntos en parejas vía videollamadas.

La descripción del proyecto y los roles los pensamos y desarrollamos completamente en grupo. La pareja formada por Álvaro Vázquez y Gonzalo empezaron especificando las primeras historias de usuarios, completándose a continuación por la pareja de Luis y Álvaro Miranda para terminar con el resto de historias de usuario.

El modelo de datos se empezó planificando en grupo en la propia clase de prácticas. La pareja de Pedro y Daniel, continuaron diseñándolo; tras varias consultas con nuestro tutor del proyecto, se corrigió y terminó por la pareja de Pedro y Álvaro Miranda, con ayuda adicional de Daniel.

La primera iteración de trabajo en las reglas de negocio fue realizada por Daniel y Gonzalo, más tarde se terminaron por Luis y Álvaro Vázquez. Los mockups fueron realizados primeramente por Álvaro Vázquez y Gonzalo, con especial comunicación con Luis y Álvaro Miranda, quienes realizaban las historias de usuario que se iban a diseñar en los mockups. Se añadieron las últimas pantallas por Gonzalo y Álvaro Miranda. La entidad, servicio y controlador se implementaron por Luis y Daniel.

Finalmente, todos reunidos revisamos, debatimos y perfeccionamos cada apartado y aspecto.

## Análisis retrospectivo del sprint. Reflexión.

### General

El sprint comenzó con una organización ciertamente caótica, con la acumulación de trabajos de otras asignaturas era difícil coordinar en primera instancia a todo el grupo. Luego nos subdividimos en grupos de 2 intentando dividir la carga equitativamente utilizando las herramientas de diagrama de Gantt. Esta sección del sprint ha sido más organizada, aunque atropellada ya que no disponíamos de todo el tiempo que queríamos para terminar todo por la carga de trabajo.

El sprint ha supuesto en líneas generales mucho esfuerzo por parte de todos los integrantes, al elegir el juego “complejo” era de esperar, pero el tiempo dedicado a pensar, diseñar y revisar ha supuesto mucha carga para todos.

De todas formas, esta complejidad y el hecho de ver cómo van tomando forma todos los apartados del proyecto nos motiva cada vez más a continuar con el mismo.

## Álvaro Vázquez - Gonzalo Martínez: Mockups.

Para empezar, creamos un proyecto de MarvelApp. Posteriormente, buscamos recursos que nos pudieran servir para el diseño del juego, como pergaminos, fichas del juego, marcos, cartas, etc. Paralelamente mientras se diseñaban las historias de usuario, trabajábamos conforme a lo detallado. Hubo problemas con esto, ya que si se cambiaban las historias de usuario, tendríamos que cambiar nosotros nuestro diseño. A medida que se van detallando las historias de usuario, realizamos la versión final del mockup. Por último hicimos las capturas de cada pantalla y las integramos en el documento.

## Luis Rodríguez - Álvaro Miranda: Historias de Usuario.

Al principio, íbamos desarrollando las historias de usuario de forma lenta, ya que debíamos debatir primero cómo queríamos implementar cada funcionalidad, hablarlo con Gonzalo y Álvaro Vázquez para contemplar el diseño del mockup, y finalmente, redactar la historia de usuario. Posteriormente obtuvimos feedback de nuestro tutor de proyecto, que nos comentó lo que debíamos cambiar y nos aconsejó cómo continuar, como por ejemplo, ser más concreto en los datos introducidos por el usuario en cada escenario.

Una vez corregidas las historias de usuario realizadas previamente, ya cogimos soltura con las historias, nos comunicábamos constantemente con Gonzalo y Álvaro para terminarlas. Consideramos que la comunicación, tanto entre nosotros como con Álvaro y Gonzalo ha sido la clave del desarrollo y lo que nos ha permitido avanzar, por lo que estamos bastante satisfechos.

## Daniel Díaz - Pedro Parrilla: Modelo Conceptual.

Empezamos sin una plantilla o modelo a seguir de forma que íbamos un poco “a tientas” al principio de forma que confundimos el modelo de datos con el diagrama de clases y en base a nuestra experiencia anterior, comenzamos modelando como se hace para BBDD en vez de como se hace en Java con Spring.

Gracias a los comentarios del profesor sobre los prototipos del diagrama, logramos reconducir el modelo hasta una versión final satisfactoria. La complejidad del proyecto y el nivel de abstracción de este primer sprint han supuesto la dificultad añadida de profundizar lo máximo posible para generar un modelo relativamente fiable a lo que vamos a construir. Esta profundización era complicada de alcanzar debido a que, como no son elementos que necesitamos implementar en el proyecto inmediatamente sino en un futuro, dificulta bastante la especificación de los atributos, entidades y relaciones de las mismas.

## Luis Rodríguez - Daniel Díaz: Entidad, repositorio, servicio y vistas.

Al plantear esta actividad donde teníamos que crear una lista de una entidad y poder editar los elementos, optamos por usar la entidad User, ya que en un primer momento parecía la entidad que más nos podía interesar listar de nuestro sistema.

Siguiendo los vídeos de EV y tomando cómo referencia la clase Owner fue muy sencillo implementar los cambios, sin embargo hubieron un par de dificultades:

En un primer lugar queríamos editar la clase User de Spring para que fuese idéntica a la de nuestro planteamiento inicial, pero no pudo ser posible porque Spring Security espera que la clase User tenga exactamente 3 parámetros, por lo que al cambiarlo no dejaría hacer login con los usuarios.

El otro inconveniente vino al intentar editar los nombres de los usuarios, ya que la clase User dada por Spring no hereda de BaseEntity por lo que no tiene id y username es su primarykey. Finalmente sólo fue posible editar la contraseña, y se planteó como posible solución crear una clase heredada de User como clase principal para el segundo Spring. Al hacer las ediciones sobre User se cambió además el formulario del Login, que ahora registra correctamente a un User con su respectivo Auth con la cadena "player", sin crear un Owner asociado.

Y finalmente se implementó un buscador junto a la lista de Users, y la posibilidad de editar usuarios de la lista sólo está disponible para un login con credenciales de Admin.

Fecha	Gonzalo Martínez	Álvaro Vázquez	Luis Rodríguez	Álvaro Miranda	Daniel Díaz	Pedro Parrilla
15/10/2021	2	2	2	2	2	2
19/10/2021	2	2	-	-	1	1
20/10/2021	3	3	3	2	2	2
24/10/2021	2	2	4	5	5	5
26/10/2021	7	7	3	3	4	4
27/10/2021	1	1	1	1	1	1
28/10/2021	2	2	6	6	4	4
<b>Total:</b>	<b>19</b>	<b>19</b>	<b>19</b>	<b>19</b>	<b>19</b>	<b>19</b>

*La unidad de medida son las horas de trabajo.*