

Iteración 2: Bets

Iyán Álvarez, Iker Fernández, Jon Morínigo, Aleina Pelipian

11 de Abril de 2021

1 Descripción

La realización de la segunda iteración del proyecto nos ha servido para pulir los conceptos que habíamos aprendido y aplicado en la primera iteración. El objetivo de esta iteración era mejorar las antiguas funcionalidades e implementar nuevos casos de uso, los cuales eran:

- Crear pronósticos con una cuota
- Ver apuestas
- Ver perfil
 - Añadir tarjeta
 - Depositar dinero
- Realizar apuestas
- Cerrar preguntas
- Cerrar eventos



1.1 Diagrama Casos de Uso

Este diagrama resume los casos de uso implementados hasta el momento:



Figura 1: Diagrama de casos de uso de la iteración 2



1.2 Diagrama Modelo de Dominio

Este diagrama da una visión de la organización y asociación entre las clases utilizadas en el proyecto:

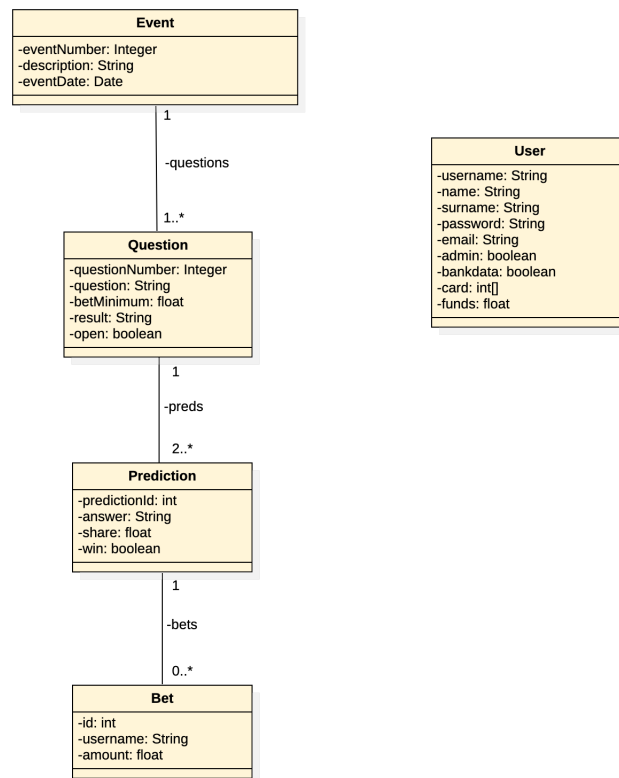


Figura 2: Diagrama del modelo de dominio de la iteración 2



2 Seguimiento del proyecto

Con el fin de aumentar la eficiencia de trabajo, hemos decidido repartir tareas. Debido a esto hemos necesitado realizar seis reuniones a lo largo del desarrollo para llevar al día el estado del proyecto. Reuniones:

1. Reparto de tareas a realizar.
2. Actualización del estado del proyecto.
3. Revisión de errores y aprobación de la primera versión de la segunda iteración.
4. Revisión de errores y aprobación de la segunda versión de la segunda iteración.
5. Revisión de errores y aprobación de la versión final de la segunda iteración.
6. Revisión de la versión final.

Por cada reunión se dejaban mínimo 2 días para que cada integrante pudiese implementar los objetivos propuestos. De esta manera, en caso de que alguno de los integrantes tuviese un problema con la programación o con los conceptos estudiados en clase, sus compañeros podrían aportar nuevas perspectivas resolviendo sus dudas.

En esta segunda iteración no ha habido problema mayor a la hora de crear los casos de uso nuevo por separado. El problema esta vez ha sido a la hora de juntar los trabajos, lo cual nos ha resultado bastante complicado puesto que se han añadido nuevas funcionalidades. También se han arreglado antiguos bugs que podrían haber afectado a la experiencia de usuario.

En cuanto a las tareas adicionales no ha habido problemas para la generación del vídeo o de este documento. En la generación del UML sobre el flujo de eventos y el dominio, hemos tenido que rectificar bastante sobre la anterior versión, puesto que en la anterior iteración no habíamos profundizado mucho en ello. Aun así no se nos ha complicado demasiado ya que hemos cogido experiencia a través de los marrones realizados en clase.

3 Informe de dedicación

- **Iyán Álvarez:** 18h
- **Iker Fernández:** 18 h
- **Jon Morínigo:** 18h
- **Aleina Pelipian:** 18h

4 Vídeo demo

Acceso al vídeo con la implementación de los casos de uso: <https://youtu.be/foqT1wR2CmY>