

Iteración 3: Bets

Iyán Álvarez, Iker Fernández, Jon Morínigo, Aleina Pelipian

12 de Mayo de 2021

1 Descripción

La realización de la tercera iteración del proyecto ha sido la más creativa de todas, nos ha servido para desarrollar nuevos casos de uso y mejorar antiguas funcionalidades. Para ello cada integrante del grupo ha decidido hacer individualmente un par de casos de uso o funcionalidades, las cuales han sido:

- Filtrar apuestas por categoría
- Notificar eventos
- Sistema de referidos:
 - Invitar a nuevos usuario
 - Aceptar invitaciones
- Envío de correos promocionales
- Servicios web
- Multilenguaje
- Rediseño y mejora en las GUIs

1.1 Diagrama Casos de Uso

Este diagrama resume los casos de uso implementados en todas las iteraciones:

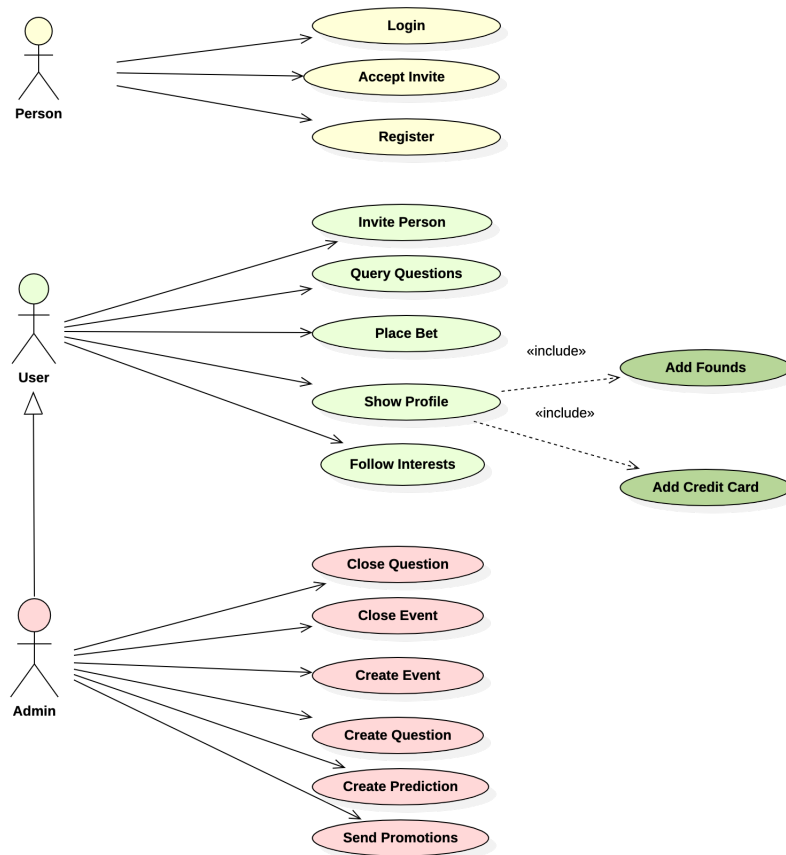


Figura 1: Diagrama de casos de uso de la iteración 3



1.2 Diagrama Modelo de Dominio

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

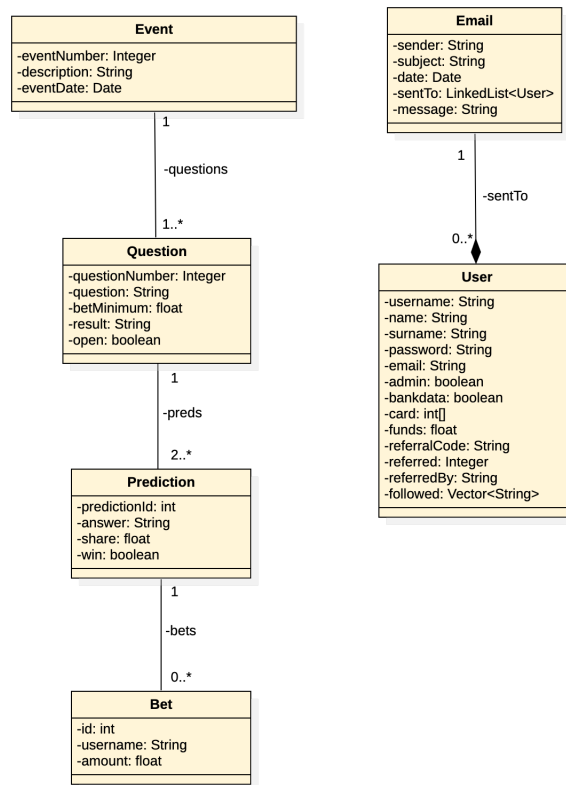


Figura 2: Diagrama del modelo de dominio de la iteración 3



2 Seguimiento del proyecto

Puesto que esta iteración era más ambigua y cada miembro ha decidido optar por una funcionalidad diferente, no se han tenido que realizar tantas reuniones y ha sido un trabajo más individual. Aun así nos hemos juntado varias veces. Reuniones:

1. Reparto de tareas a realizar.
2. Fusión de todas las funcionalidades propuestas.
3. Revisión de errores.
4. Revisión de la versión final.

Por cada reunión se dejaban mínimo 5 días para que cada integrante pudiese implementar los objetivos propuestos. De todas formas, si los compañeros de grupo necesitaban ayuda en sus casos de uso, se hacían reuniones pequeñas con los compañeros disponibles para ayudar.

En esta tercera iteración no ha habido problema mayor a la hora de crear los casos de uso nuevos por separado, puesto que se ha dado carta blanca y cada miembro ha elegido el aspecto que mejor se le daba. 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, con una mejora de la gui que complicaba mucho sus implementaciones. También se han arreglado antiguos bugs que podrían haber afectado a la experiencia de usuario.

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 Conclusión del proyecto

Este proyecto consistía en hacer una casa de apuestas a través de tres iteraciones. En cada iteración se aplicaban los conceptos aprendidos en clase a través de los laboratorios y marrones. La última versión del proyecto ha sido la más ambigua y divertida, puesto que eran los propios integrantes del grupo los que elegían qué funciones, bugs o casos de uso implementar. El proyecto se ha realizado a lo largo del segundo cuatrimestre, es decir, ha tenido una duración de tres meses.

Nuestro objetivo con este proyecto ha sido desde un principio desarrollar una aplicación de gran uso para los aficionados a las apuestas deportivas. Para una buena comunicación entre los miembros del equipo y un buen avance del proyecto, hemos decidido realizar un reparto equilibrado de las tareas para cada iteración del mismo. A través de diferentes reuniones y aplicaciones como el xp-dev se ha llevado una buena organización que ha sido clave para desarrollar el proyecto.

El proyecto nos ha servido para adoptar técnicas de desarrollo en grupo que nos han beneficiado para un desarrollo ordenado, eficaz y de alta calidad. También nos ha servido para aumentar la comunicación entre miembros del equipo a la hora de lidiar con algún tipo de error en la implementación del proyecto. Ha tenido claramente un enfoque profesional, con el objetivo de que el grupo se acostumbrase a trabajar como lo hacen las empresas de programación, con sus métodos de planificación.

La asignatura en su totalidad nos ha parecido bastante interesante, ya que es una de las asignaturas que más se acerca, desde nuestro punto de vista, a un modelo de trabajo similar al encontrado en el mundo profesional. En cuanto a los laboratorios, la mayoría de ellos son bastante interesantes. Lo único que cambiaríamos sería la forma de tratar la base de datos. En lugar de utilizar objectdb, sería mas interesante utilizar mysql o oracle database para una implementación mas realista en cuanto a lo que se utiliza en la actualidad.



4 Informe de dedicación

- **Iyán Álvarez:** 15 h
- **Iker Fernández:** 10 h
- **Jon Morínigo:** 9h
- **Aleina Pelipian:** 5h