

# DOCUMENTO SCRUM



Los Amatistas

13-3-2022

# Índice

<b>1. Estructura y funcionamiento del equipo Scrum</b>	<b>3</b>
<b>2. Historias de Usuario</b>	<b>3</b>
<b>3. Sprint Reviews</b>	<b>9</b>
Sprint Review 1:	9
Sprint Review 2:	10
Sprint Review 3:	10
Sprint Review 4:	10
<b>4. Sprint Retrospectives</b>	<b>11</b>
Sprint Retrospectives 1	11
Sprint Retrospectives 2	11
Sprint Retrospectives 3	11
Sprint Retrospectives 4	11
<b>5. Sprint Plannings</b>	<b>12</b>
Sprint Planning 1:	12
Sprint Planning 2:	12
Sprint Planning 3:	13
Sprint Planning 4:	13
<b>6. Product backlog</b>	<b>13</b>
<b>7. Sprint backlog</b>	<b>15</b>
Sprint Backlog 1:	16
Registro de la finalización y de los cambios realizados en las historias de usuario durante el Sprint:	16
Sprint Backlog 2:	16
Registro de la finalización y de los cambios realizados en las historias de usuario durante el Sprint:	17
Sprint Backlog 3:	17
Registro de la implementación con interfaces gráficas de las historias de usuario durante el Sprint:	17
Sprint Backlog 4:	17
Registro de la implementación de las historias de usuario planteadas para este cuarto sprint:	18
<b>8. Descripción del trabajo realizado por cada miembro del grupo</b>	<b>18</b>
Sprint 1:	18
Sprint 2:	19
Sprint 3:	20
Sprint 4:	20

## 1. Estructura y funcionamiento del equipo Scrum

Con respecto a la estructura que se ha seguido para organizar el equipo se destaca:

- Product Owner - David Peromingo Peromingo
- Scrum Master - Alejandro Vallejos Entrena
- Trabajadores del equipo :
  - Miguel Antonio Amato Hermo
  - Iker Cuenca Bustamante
  - Jorge Ortega Carretero
  - Francisco Prieto Gallego

Las herramientas utilizadas para el desarrollo de la aplicación serán:

- Eclipse: Java
- Modelio: UML
- Github: control versiones
- SQL: Base de datos
- Google Docs: documentación
- Trello: Organización

## 2. Historias de Usuario

Notas:

Las siguientes historias de usuario no son definitivas, están abiertas al cambio, tanto para cambiarlas de orden como para añadir nuevas más adelante a medida que vayan apareciendo.

Nos hemos referido a la serie/película/juego como elemento.

Al igual que el elemento, nos hemos referido a la categoría de juego/serie/película como temática.

Se dejaron comentarios en gris arriba de cada historia.

Los comentarios se refieren a las frases con un “\*”.

// En vez de que comience en 0 se puede crear la valoración de no calificado que sea especial de aquellos elementos que no tienen valoración de usuarios.

## **Nivel de prioridad: 1**

### **Introducir elementos:**

**Como:** Administrador.

**Quiero:** Introducir nuevos elementos a la aplicación.

**Para:** Tener nuevo contenido en las temáticas que pueda ser listado y calificado.

**Condiciones:**

- Se introducen los datos correspondientes del elemento.
- El elemento no puede ser un elemento ya existente.
- El elemento comienza con una valoración de 0.\*

### **Eliminar elementos:**

**Como:** Administrador.

**Quiero:** Eliminar elementos de la aplicación.

**Para:** Tener que no aparezcan en el buscador.

**Condiciones:**

- El elemento a eliminar está en la lista de contenidos.

### **Listar los elementos:**

**Como:** Usuario.

**Quiero:** Poder ver los elementos tras una búsqueda.

**Para:** Ver los diferentes resultados de la búsqueda.

**Condiciones:**

- Se ha tenido que buscar un elemento.

- Los elementos mostrados deben tener una pequeña descripción de sus atributos (notas, géneros, etc).
- Se debe mostrar un mensaje de error en caso de la no existencia de dicho elemento.

### **Aplicar un filtro:**

**Como:** Usuario.

**Quiero:** Hacer una búsqueda pudiendo aplicar filtros.

**Para:** Buscar elementos presentes en la aplicación.

**Condiciones:**

- Existe el filtro.
- No poder aplicarse un filtro más de una vez.

### **Eliminar un filtro:**

**Como:** Usuario.

**Quiero:** Poder quitar un filtro de una búsqueda.

**Para:** Ampliar el rango de búsqueda de elementos.

**Condiciones:**

- Existe el filtro.
- El filtro a eliminar está aplicado.

## **Nivel de prioridad: 2**

### **Acceder al elemento:**

**Como:** Usuario.

**Quiero:** Acceder a un elemento.

**Para:** Ver su información y sus valoraciones.

**Condiciones:**

- Existencia del elemento a acceder.

- El usuario tiene acceso al elemento a través del buscador.

### **Registrar usuario:**

**Como:** Nuevo usuario.

**Quiero:** Registrarme en la aplicación.

**Para:** Poder disfrutar de todos los servicios que ofrece.

**Condiciones:**

- Se introduce un nombre de usuario, un correo electrónico y una contraseña.
- El nombre de usuario y el correo electrónico son únicos para cada usuario registrado.

### **Iniciar sesión:**

**Como:** Usuario registrado.

**Quiero:** Usar mi información de acceso.

**Para:** Poder acceder a la aplicación.

**Condiciones:**

- Se introduce un nombre de usuario y contraseña.
- Tiene que ser un nombre de usuario existente.
- La contraseña tiene que ser la contraseña asociada al nombre de usuario dado.
- Se puede cancelar la acción en cualquier momento.

## **Nivel de prioridad: 3**

### **Cerrar sesión:**

**Como:** Usuario registrado.

**Quiero:** Poder cerrar la sesión.

**Para:** Poder abandonar la aplicación.

**Condiciones:**

- Tiene que estar la sesión iniciada.
- Se le informará al usuario que está abandonando sesión y este tendrá que confirmar.
- Se puede cancelar la acción en cualquier momento.

### **Calificar elementos:**

**Como:** Usuario registrado.

**Quiero:** Publicar mi valoración de un elemento.

**Para:** Otros usuarios puedan ver la valoración del elemento.

**Condiciones:**

- Un usuario no puede tener más de una calificación en un elemento.
- Se tiene que valorar con una calificación del 0 al 10 al elemento.
- Se puede escribir una opinión acerca del elemento (opcional).
- Se puede volver a calificar, pero eliminando la calificación anterior.

### **Guardar elementos en lista:**

**Como:** Usuario registrado.

**Quiero:** Guardar algún elemento de la lista personal.

**Para:** Tener un registro de lo que he visto o jugado.

**Condiciones:**

- El elemento tiene que estar en el sistema.
- No puede estar el elemento ya añadido a la lista.

- Se proporcionan los datos correspondientes sobre ese elemento. \*
- Se puede cancelar la acción en cualquier momento.

### **Eliminar elementos en lista:**

**Como:** Usuario registrado.

**Quiero:** Quitar algún elemento.

**Para:** Que no esté presente en la lista.

**Condiciones:**

- El elemento tiene que estar en la lista.
- Se pregunta al usuario para confirmar la acción.
- Se puede cancelar la acción en cualquier momento.

## **Nivel de prioridad: 4**

### **Actualizar contenido:**

**Como:** Administrador.

**Quiero:** Actualizar los datos de un contenido.

**Para:** cambiar sus propiedades internas.

**Condiciones:**

- El contenido tiene que estar en la aplicación.

### **Ver información del perfil:**

**Como:** Usuario registrado.

**Quiero:** Ver mi información del perfil.

**Para:** Consultar mi información personal.

**Condiciones:**



- El usuario ha iniciado sesión con una cuenta válida.

### **Refrescar estadísticas de contenido:**

**Como:** Administrador.

**Quiero:** Actualizar las estadísticas de los contenidos de la aplicación.

**Para:** Recalcular y mostrar todos los datos de una vez, reduciendo el esfuerzo general de la aplicación.

**Condiciones:**

- Tener una cuenta de administrador iniciada.

## **3. Sprint Reviews**

En este documento vamos a mantener una constancia de las sprint Reviews realizadas por el equipo, mostrándose en este un resumen en cuanto a los objetivos del sprint planning cumplidos en cada uno de los sprints por el equipo, junto con los cambios en el Product Backlog que se crean necesarios tras la reunión.

### **Sprint Review 1:**

Con respecto al Sprint Planning de este primer sprint, los objetivos marcados en este que han sido completados han sido los siguientes:

- En cuanto a las funcionalidades de la aplicación, se han implementado con éxito las historias de usuario de “Listar elementos”, “Aplicar un filtro” y “Acceder a un elemento”.
- Con respecto a las historias de usuario de “Introducir elementos” y “Eliminar un filtro”, han sido implementadas con éxito, pero con alguna variación a como se esperaba en la aplicación final, debido a que el no tener las bases de datos aún integradas.
- En cuanto a los documentos pertinentes al primer sprint, aun estando abiertos al cambio (Product Backlog o Historias de usuario), se han conseguido cumplimentar todos con éxito.
- En referencia a buscar información acerca de cómo crear e implementar una base de datos con la aplicación, se puede afirmar, que se ha logrado esta meta con creces, debido a que el equipo ha hecho pruebas incluso de búsqueda, inserción y filtros en la base de datos desde el compilador.

- Se han realizado los primeros diseños de las interfaces.

Tras el Sprint Review el equipo no ha visto necesario realizar cambios en el Product Backlog, al menos por el momento, ya que se han ido realizando cambios en las historias de usuario y por ello en el Product Backlog durante el Sprint.

## Sprint Review 2:

En este segundo Sprint las metas cumplidas por el equipo son las siguientes:

- Se ha conseguido implementar la base de datos para las funcionalidades de la inserción, selección y eliminación de contenidos y perfiles.
- Con respecto a los documentos, han sido cumplimentados todos con éxito.
- Han sido desarrolladas las interfaces que albergan las funcionalidades ya implementadas en el primer sprint, aun sin tener la funcionalidad completa consideramos este un gran avance para implementarlas finalmente en el tercer sprint.
- Con respecto a la funcionalidad como ya se ha mencionado en el primer apartado también se ha implementado la posibilidad de registrarse, iniciar sesión y cerrar sesión.

Tras el sprint review el equipo no ha visto necesario realizar cambios en el product backlog.

## Sprint Review 3:

Para el tercer Sprint las metas cumplidas por el equipo son las siguientes:

- La documentación ha sido cumplimentada con éxito.
- En cuanto a las bases de datos, se han realizado los cambios necesarios en estas, como se había propuesto en el planning del sprint.
- Las interfaces han sido implementadas al código ya elaborado en los sprints anteriores con éxito.

Tras el sprint review, el equipo ha visto necesario la introducción de tres nuevas historias de usuario, registradas en el product backlog.

## Sprint Review 4:

Para este cuarto Sprint el equipo ha logrado cumplir las siguientes metas:

- Se han implementado las historias de usuario en su totalidad.

- La documentación ha sido cumplimentada con éxito.
- Se han realizado cambios menores en el código para modificar ligeramente las interfaces gráficas.

## **4. Sprint Retrospectives**

### **Sprint Retrospectives 1**

El equipo ha podido lograr todos los objetivos propuestos en el Sprint Planning (recogido en el apartado 3 (Sprint Review), siendo esto un punto favorable para el equipo.

Por otro lado, aun habiendo sido positivo el resultado en el desarrollo y la implementación en el código, la documentación que tenía que ser cumplimentada para el Scrum no ha estado completamente a la altura, por lo que para el siguiente sprint se mantendrá una posición más firme en cuanto a cómo y cuándo habrá que realizar cada documento.

### **Sprint Retrospectives 2**

En este sprint también hemos podido lograr todos los objetivos propuestos en el Sprint Planning.

Hemos terminado la documentación del proyecto, lo cual nos permite centrarnos completamente en el desarrollo del código. Hemos comenzado el desarrollo de la GUI aunque todavía falta implementar cierta funcionalidad y ciertas vistas.

### **Sprint Retrospectives 3**

Con respecto al sprint planning, el equipo ha logrado cumplir todas las metas que se había planteado para este sprint.

El rápido avance en la creación y la programación de la aplicación base en los dos anteriores sprints ha dado al equipo un mayor margen para el desarrollo de este sprint. Como consecuencia de lo anterior, el equipo ha realizado un trabajo notable en la cumplimentación de la documentación, la corrección de errores (tanto en documentación como en el propio código) y en la implementación y acoplo de las interfaces gráficas a la aplicación base.

### **Sprint Retrospectives 4**

Para este último sprint, el equipo aun teniendo horarios muy apretados, ha logrado finalizar el proyecto que se propuso al principio del cuatrimestre.

Como último registro de cómo ha funcionado el equipo, cabe destacar que aunque sigue siendo inexperto en muchos ámbitos, sin duda alguna, si se volviese a repetir un proyecto como este, nos organizamos y administramos de una manera más profesional que en el principio de este proyecto.

## **5. Sprint Plannings**

Este apartado recoge las tareas que deberán ser realizadas antes de la finalización de cada uno de los sprints.

### **Sprint Planning 1:**

Estas metas han sido debatidas y aceptadas por el equipo en una reunión realizada nada más comenzar el proyecto.

Como objetivos para este primer sprint se tienen los siguientes:

- Debemos de ofrecer una funcionalidad básica de la aplicación, que permita introducir elementos a la aplicación, mostrarlos por consola, aplicar filtros de búsqueda para ordenar los elementos, eliminar filtros y poder acceder a los datos de los diferentes elementos de la aplicación.
- Será necesario cumplimentar toda la información pertinente (Documento SCRUM y Documento de diseño UML).
- Debemos informarnos de cómo poder implementar una base de datos para almacenar los elementos de la aplicación.
- Deberemos realizar los diseños de las interfaces que serán implementadas en los siguientes sprints.

### **Sprint Planning 2:**

Estas metas han sido debatidas y aceptadas por el equipo en una reunión realizada nada más comenzar este sprint.

Como objetivos para este segundo sprint, se han decidido los siguientes:

- Implementaremos la base de datos a las funcionalidades básicas realizadas en el primer sprint

- Será necesario cumplimentar toda la información pertinente (Documento SCRUM y Documento de diseño UML).
- Se realizarán las interfaces diseñadas en el primer sprint, sin implementar funcionalidad a estas, excepto para la interfaz de inicio de sesión y la de cerrar la aplicación.

### Sprint Planning 3:

Estas metas han sido debatidas y aceptadas por el equipo en una reunión realizada nada más comenzar este sprint.

Como objetivos para este tercer sprint, se han decidido los siguientes:

- Será necesario cumplimentar toda la información pertinente (Documento SCRUM y Documento de diseño UML).
- Arreglo e implementación de las interfaces gráficas en el código de la aplicación.
- Deberemos realizar los cambios pertinentes en las bases de datos que permitan una búsqueda más eficiente y aquellos que nos permitan implementar todas las funcionalidades que se estiman para la aplicación final.

### Sprint Planning 4:

Estas metas han sido debatidas y aceptadas por el equipo en una reunión realizada nada más comenzar este sprint.

Como objetivos para este cuarto sprint, se han decidido los siguientes:

- Se desarrollarán e implementarán las nuevas historias de usuario decididas al principio de este sprint.
- Será necesario cumplimentar toda la información pertinente (Documento SCRUM y Documento de diseño UML).
- Para finalizar el proyecto con este último sprint, se retocarán las interfaces gráficas con el objetivo de lograr la idea que se había propuesto inicialmente para la aplicación.

## 6. Product backlog

Con el fin de llevar un registro de la evolución y el recorrido que va a seguir y sigue nuestro proyecto, se presentan a continuación las historias de usuario planteadas inicialmente para realizar, seguido de una lista de los cambios realizados en estas en el transcurso del

proyecto, junto con un registro de las historias ya completadas y el orden en el que se completaron.

Planificación inicial de las historias de usuario (en orden de preferencia a la hora de ser desarrolladas):

- 1-Introducir elementos.
- 2-Listar los elementos.
- 3-Cambiar de temática.
- 4-Buscar elementos.
- 5-Registrar usuario.
- 6-Iniciar sesión.
- 7-Cerrar sesión.
- 8-Calificar elementos.
- 9-Guardar elementos en lista.
- 10-Eliminar elementos en lista.

Registro de cambios en las prioridades ,introducción de nuevas historias de usuario y registro de historias finalizadas:

- 1-Introducir elementos.
- 2-Listar los elementos.
- 3-Cambiar de temática. (Eliminado)
- 4-Buscar elementos.(Eliminado)
- 3-Aplicar un filtro (Añadido)
- 4-Eliminar un filtro (Añadido)
- 5-Acceder a un elemento (Añadido)
- 6-Registrar usuario.
- 7-Iniciar sesión.
- 8-Cerrar sesión.
- 9-Calificar elementos.
- 10-Guardar elementos en lista.
- 11-Eliminar elementos en lista.

Explicación cambios:

Hemos eliminado las historias de usuario de cambiar de temática y de buscar elementos a día 8 de Marzo de 2022 porque los integrantes del grupo dedicados al desarrollo de la estructura básica de la aplicación consideraban más oportuno juntarlos en una misma historia de usuario (Aplicar un filtro) a la cual se le ha añadido otra relacionada con ella (Eliminar un Filtro), añadidas a las historias de usuario a día 8 de Marzo de 2022.

A su vez, hemos creído oportuno el añadir la historia de usuario de Acceder a un elemento ya que no habíamos considerado esta historia y al desarrollar las funcionalidades de la aplicación ha resultado ser necesario.

- 1-Introducir elementos.
- 2-Eliminar elementos (Añadido)
- 3-Listar los elementos.

- 4-Aplicar un filtro.
- 5-Eliminar un filtro.
- 6-Acceder a un elemento.
- 7-Registrar usuario.
- 8-Iniciar sesión.
- 9-Cerrar sesión.
- 10-Calificar elementos.
- 11-Guardar elementos en lista.
- 12-Eliminar elementos en lista.

Explicación cambios:

Hemos decidido por consenso tras terminar el primer sprint a 15 de Marzo añadir una nueva historia de usuario que consideramos necesaria y no habíamos introducido al principio. Por otro lado, se han realizado cambios menores en las historias de usuario, en las que a partir de ahora nos vamos a referir como buscador al que hasta ahora nos habíamos referido como catálogo.

- 1-Introducir elementos.
- 2-Eliminar elementos.
- 3-Listar los elementos.
- 4-Aplicar un filtro.
- 5-Eliminar un filtro.
- 6-Acceder a un elemento.
- 7-Registrar usuario.
- 8-Iniciar sesión.
- 9-Cerrar sesión.
- 10-Calificar elementos.
- 11-Guardar elementos en lista.
- 12-Eliminar elementos en lista.
- 13-Actualizar contenido (Añadido)
- 14-Consultar información del perfil (Añadido)
- 15-Refresh (Añadido)

Explicación cambios:

Tras la finalización del tercer sprint y de las respectivas reuniones del grupo para este sprint, se ha creído necesaria la introducción de tres nuevas historias de usuario a 19 de abril de 2022, que se creen suficientes para lograr el objetivo planteado al principio del proyecto. Estas historias de usuario, como se puede observar en la lista mencionada con anterioridad, son: Actualizar contenido, consultar información de un perfil y refrescar la aplicación.

## 7. Sprint backlog

Este apartado recoge de los respectivos sprints las historias de usuario del Product Backlog que se deciden realizar para cada uno de estos.

## Sprint Backlog 1:

Las historias de usuario establecidas para ser completadas e implementadas en este Sprint que hemos dictaminado en el Sprint Planning serán las siguientes:

- Introducir elementos.
- Listar los elementos.
- Cambiar de temática.
- Buscar elementos.

En cuanto a cómo vamos a abordar las historias de usuario, cabe señalar que están ordenadas con respecto a la prioridad que se les ha dado por el equipo de desarrollo y el Product Owner en el Product Backlog.

Registro de la finalización y de los cambios realizados en las historias de usuario durante el Sprint:

- Hemos completado la historia de usuario de “Introducir elementos” a 7 de Marzo de 2022.
- Hemos realizado cambios en las historias de usuario y por ende en el Product Backlog, cambiando a 8 de Marzo de 2022 las historias que tenemos que completar para este Sprint como queda a continuación:
  - Introducir elementos.
  - Listar los elementos.
  - Aplicar un filtro
  - Eliminar un filtro
  - Acceder a un elemento
- Hemos completado las historias de usuario de “Listar los elementos”, “Aplicar un filtro”, “Eliminar un filtro” y “Acceder a un elemento” a día 12 de Marzo de 2022.

## Sprint Backlog 2:

Las historias de usuario establecidas para ser completadas e implementadas en este segundo Sprint que hemos dictaminado en el Sprint Planning serán las siguientes:

- Añadir usuarios.
- Seleccionar contenido.
- Introducir contenidos en la base de datos.
- Eliminar contenido de la base de datos.

En cuanto a cómo vamos a abordar las historias de usuario, cabe señalar que están ordenadas con respecto a la prioridad que se les ha dado por el equipo de desarrollo y el Product Owner en el Product Backlog al igual que se especificó en el anterior Sprint.



Registro de la finalización y de los cambios realizados en las historias de usuario durante el Sprint:

- La realización de la historia de usuario de “Añadir usuarios” se completó el día 19 de marzo de 2022.
- Hemos completado las historias de usuario de “Seleccionar contenido” a día 22 de Marzo de 2022.
- Hemos completado las historias de usuario “Introducir contenidos” y “Eliminar contenido” respecto a la base de datos a día 26 de Marzo de 2022.

### Sprint Backlog 3:

Para este tercer sprint se ha planteado implementar con interfaces gráficas las siguientes historias de usuario:

- Introducir elementos.
- Eliminar elementos.
- Listar elementos.
- Aplicar un filtro.
- Eliminar un filtro.
- Acceder a un elemento.
- Registrar usuario.
- Iniciar sesión.

Registro de la implementación con interfaces gráficas de las historias de usuario durante el Sprint:

- Implementación de interfaces en las historias de usuario de introducir, eliminar y listar elementos a 9 de abril de 2022.
- Se implementaron las historias de aplicar y eliminar filtros, junto con la de acceder a elementos el día 12 de abril de 2022.
- Finalmente a 16 de abril se implementaron con éxito las interfaces de las historias de usuario de registrar usuarios e iniciar sesión.

### Sprint Backlog 4:

Para este cuarto sprint, se planea realizar las tres historias de usuario definidas al principio de este (las planteamos ahora), además de retocar las interfaces en general de la aplicación.

- Actualizar contenido.
- Acceder a la información del perfil.
- Refresh.

Registro de la implementación de las historias de usuario planteadas para este cuarto sprint:

- Implementación de la historia de usuario de actualizar contenido a 28 de abril de 2022.
- A 30 de abril de 2022, se finalizaron las implementaciones de las dos historias de usuarios restantes.

## 8. Descripción del trabajo realizado por cada miembro del grupo

### Sprint 1:

- Miguel Antonio Amato Hermo: Ha participado en la realización del product backlog, además en plantear una estructura del documento UML y SCRUM, también, participó en el sprint planning, sprint review y sprint retrospective. Por otro lado, en cuanto al apartado de programación e implementación, este sprint se ha dedicado a realizar diseño de interfaces y empezar a estudiar cómo implementarlas.
- Iker Cuenca Bustamante: Este compañero además de participar en el sprint planning, sprint review y sprint retrospective, ha participado junto con el product owner para desarrollar e implementar las funcionalidades básicas de la aplicación, participando a su vez en las actualizaciones de las historias de usuario por ende las actualizaciones en el product backlog.
- Jorge Ortega Carretero: Para comenzar, fue el compañero que organizó las tareas en la aplicación Trello, por otro lado, ha participado en el desarrollo de las historias de usuario y junto al resto del equipo en el sprint planning, sprint review y sprint retrospective. En el apartado de programación e implementación trabajó en la realización de los diseños de interfaces y estudió cómo implementarlas.
- David Peromingo Peromingo: Como product owner este compañero ha participado y organizado junto con el scrum master, los sprint planning, sprint review, sprint retrospective y las reuniones periódicas del equipo scrum, a su vez, ha realizado los diseños básicos de los diagramas de clases que se iban a seguir como modelo para desarrollar la aplicación y finalmente cabe ser destacado que ha participado también en la implementación del código y en la realización de los test que confirman la viabilidad del código.
- Francisco Prieto Gallego: Como participante del equipo ha realizado los ya anteriormente mencionados sprint planning, sprint review y sprint retrospective, además de realizar los diagramas de secuencia, participar en la realización de los

diagramas de historia de usuario y, finalmente, desarrollar junto con el scrum master una manera de implementar una base de datos para los sprints futuros

- Alejandro Vallejos Entrena: Siendo el SCRUM master ha organizado, dirigido y cumplimentado el sprint planning, sprint review, sprint retrospective y las reuniones del grupo scrum. Por otro lado, junto con otros miembros ha recogido los documentos pertinentes para la realización del documento SCRUM y el documento de diseño UML, junto con el desarrollo y la actualización (debatidas con el resto del equipo) de las historias de usuario y por ende el product backlog, además de colaborar en el desarrollo de una primera versión de una base de datos que pueda ser implementada en un próximo sprint.

## Sprint 2:

- Miguel Antonio Amato Hermo: Este compañero se ha centrado este sprint en el desarrollo de las interfaces además de participar regularmente en las reuniones del grupo de Scrum junto con la participación en la cumplimentación de los documentos pertinentes.
- Iker Cuenca Bustamante: Este compañero además de participar en las reuniones pertinentes ha formado parte del equipo de junto con el product owner del equipo destinado al desarrollo y la implementación de las funcionalidades nuevas de este sprint en la aplicación, a su vez ayudó a la redacción del Sprint Retrospective.
- Jorge Ortega Carretero: Además de participar en el desarrollo de las interfaces este compañero ha intervenido en la creación de los mini diagramas de historias de usuario junto con su participación como el resto de compañeros en las reuniones del grupo y su participación en el desarrollo del sprint backlog.
- David Peromingo Peromingo: Como product owner ha participado en el desarrollo e implementación de las nuevas funcionalidades junto al arreglo a los diagramas de clases, la redacción de los posibles patrones de diseños utilizados en cada ocasión. Por otro lado, como ya ha sido mencionado antes también participó en las reuniones pertinentes.
- Francisco Prieto Gallego: Este compañero junto con el scrum master ha dedicado este sprint al desarrollo de la base de datos, y la facilitación de su implementación. Así mismo, ha diseñado el diagrama de secuencias con los cambios para este sprint, también ha dirigido el diseño de los mini diagramas de historias de usuario.
- Alejandro Vallejos Entrena: Como scrum master ha participado en el desarrollo e implementación de la base de datos además de organizar y dirigir las reuniones en las que han participado todos los compañeros del equipo (sprint planning, sprint review y sprint retrospective).

Como equipo se han realizado como ya se ha mencionado anteriormente el sprint planning, sprint review, sprint retrospective y el mantenimiento de las historias de usuario junto con el product backlog.

El equipo también ha participado en el diseño y finalización del modelo de dominio, documento que se nos había olvidado en el primer sprint.

### Sprint 3:

- Miguel Antonio Amato Hermo: Este compañero ha finalizado el diseño de las interfaces gráficas, participado en las reuniones del equipo Scrum a su vez que ayudó a cumplimentar los documentos pertinentes.
- Iker Cuenca Bustamante: Ha participado en las reuniones del equipo además de introducir elementos en la base de datos y encontrar errores en la aplicación.
- Jorge Ortega Carretero: El compañero ha participado en las continuas reuniones además de la realización del diseño de las interfaces gráficas así como en la creación de los mini diagramas de los nuevos casos de uso.
- David Peromingo Peromingo: Ha terminado la implementación de las interfaces gráficas, junto con el desarrollo de los test pertinentes del código, participando al igual que el resto de miembros en las reuniones del equipo Scrum y la creación de los diagramas de clases. Mención especial a su arduo trabajo en la finalización del código.
- Francisco Prieto Gallego: Además de realizar los diagramas de secuencia, mini diagramas de clases y organizar el documento UML, este compañero ha participado en el ajuste de las bases de datos y su posterior actualización.
- Alejandro Vallejos Entrena: Como Scrum Master ha intentado organizar las reuniones pertinentes del equipo, la distribución de tareas, ayudando junto con otros compañeros a la administración de la base de datos.

Aunque no se haya mencionado los documentos pertinentes del sprint han sido cumplimentados en conjunto por todo el equipo durante el transcurso de este sprint.

### Sprint 4:

Para este último sprint, el avanzado estado de la aplicación, ha permitido un tranquilo transcurso del sprint, aliviando un poco la carga de trabajo en general, habiendo participado todos los miembros en las reuniones del grupo de SCRUM, la cumplimentación de la documentación pertinente al sprint y la actualización de los diagramas UML.

En este cuarto y final sprint, se destaca el arduo trabajo del product owner en la finalización del código del proyecto (PONGANLE UN 10 (A DAVID PEROMINGO PEROMINGO)).