

INFORME DE PLANIFICACIÓN

GRUPO: S04

Juan Castro Albertos
Francisco Javier de la Prada Prados
Miguel Gavira Martínez
Álvaro Gómez Nieto
Víctor Gravan Bru
Juan José Casamitjana Benítez

Índice

- [Lista de tareas](#)
- [Distribución de tareas](#)
- [Presupuesto](#)
- [Conclusión](#)
- [Bibliografía](#)

Historial de versiones

Fecha	Versión	Descripción de los cambios	Sprint
08/07/2022	1.0	Creación de los documentos para el “Deliverable 1” e inicialización del proyecto	1
17/07/2022	2.0	Creación de los documentos para el “Deliverable 2” y creación de las entidades, <i>dashboards</i> e inserción de datos	2

1. Lista de tareas

En primer lugar, para la comprensión del contenido que se presenta en este documento, exponemos una lista con los usuarios de GitHub acompañado de su icono de perfil y el nombre completo del miembro al que corresponde dicho perfil:

 juacasalb	Castro Albertos, Juan
 miggavmar	Gaviro Martínez, Miguel
 alvgomnie	Gómez Nieto, Álvaro
 Galeon2098	De la Prada Prados, Francisco Javier
 vicgrabru	Gravan Bru, Víctor
 JuanJoCasamitjana	Casamitjana Benítez, Juan José

Para la división de tareas, hemos usado *GitHub Projects* de tal manera que cada miembro del grupo sabe en todo momento qué tareas han de ser empezadas, están en ejecución o ya han sido revisadas y terminadas.

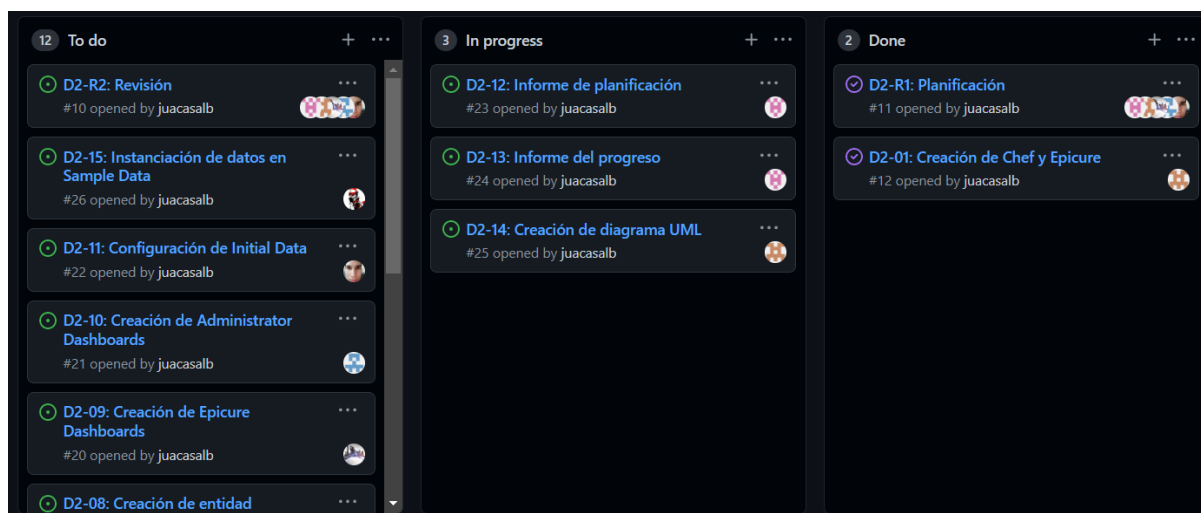


Imagen 1. Lista de tareas del proyecto a día 9 de julio de 2022

2. Distribución de tareas

Como vemos en la primera imagen, vemos el número de tareas relativas a cada fase de la ejecución del proyecto en una fase intermedia del desarrollo del primer entregable. Hemos dividido este entregable en un total de 15 tareas y 2 reuniones, donde todas son completadas solo por 1 miembro del equipo y cada integrante asiste obligatoriamente a cada reunión.

La nomenclatura que se le da a las actividades es intuitiva y podemos reciclar este formato para futuros entregables, donde D2 viene a significar “Deliverable 2” y los números adyacentes es la numeración propia de la tarea dentro de dicho entregable. Por último, se detalla en español una descripción concisa de lo que hacer en esa tarea.

Para las reuniones usamos la misma nomenclatura sobre el entregable y la descripción, salvo que en lugar de detallar una numeración concreta, adjuntamos una cadena después del entregable correspondiente, siendo en este caso R1 y de ahí en aumento por cada reunión adicional celebrada.

Hemos hecho una repartición justa en función del tiempo a tomar para el desarrollo de cada actividad, juacasalb se encarga de la creación de varias entidades (D2-04, D2-05 y D2-06) y la redacción de los documentos (D2-12 y D2-13). El resto de tareas consisten en la creación de 5 entidades y 5 tareas complementarias, por lo que han sido divididas de manera equitativa a cada uno de los integrantes para este entregable.

Finalmente, hemos hecho un par de reuniones online para acordar las tareas y revisarlas una a una, aportando cada miembro de nosotros información, sugerencias o cambios importantes en cada una de las tareas para asegurar el cierre y completación de las mismas en el tablero.

Tareas

D2-01: Creación de Chef y Epicure (alvgomnie) - Tiempo a emplear: 30 minutos

Los directores pueden tener los siguientes roles específicos del proyecto: *Chef* y/o *Epicure* (además de los roles por defecto de *Anonymous*, *Authenticated*, y *Administrator* proporcionados por el marco de desarrollo). Los roles específicos del proyecto deben tener un perfil con los siguientes datos: una organización (no en blanco, de menos de 101 caracteres), una afirmación (no en blanco, de menos de 256 caracteres) y un enlace opcional con más información. El sistema debe entregarse con una cuenta para un *Administrator* con credenciales "administrator/administrator".

D2-02: Creación de entidad Peep (Galeon2098) - Tiempo a emplear: 20 minutos

Un *Peep* es un mensaje corto e informal. El sistema debe almacenar los siguientes datos sobre ellos: un momento de instanciación, un encabezamiento (no en blanco, inferior a 101 caracteres), un redactor (no en blanco, inferior a 101 caracteres), un texto (no en blanco, inferior a 256 caracteres) y una dirección de correo electrónico opcional. No es necesario que el redactor sea el nombre de un director real.

D2-03: Creación de entidad Bulletin (miggavmar) - Tiempo a emplear: 20 minutos

Un *Bulletin* es una noticia formal. El sistema debe almacenar los siguientes datos sobre ellas: un momento de inicio (en el pasado), un título (no en blanco, inferior a 101 caracteres), un texto (no en blanco, inferior a 256 caracteres), una bandera para indicar si son críticas o no, y un enlace opcional con más información.

D2-04: Creación de entidad Ingredient (juacasalb) - Tiempo a emplear: 25 minutos

Un *Ingredient* es cualquiera de los alimentos o sustancias que se combinan para elaborar un determinado plato. El sistema debe almacenar los siguientes datos sobre ellos: un nombre (no en blanco, inferior a 101 caracteres), un código (patrón "[A-Z]{2:})?[A-Z]{3}-[0-9]{3}\$", único), una descripción (no en blanco, inferior a 256 caracteres), un precio de venta al público (no nulo, positivo) y un enlace opcional con más información.

D2-05: Creación de entidad Kitchen Utensil (juacasalb) - Tiempo a emplear: 25 minutos

Un *Kitchen Utensil* es un artefacto que permite transformar *Ingredients* en platos. El sistema debe almacenar los siguientes datos sobre ellos: un nombre (no en blanco, inferior a 101 caracteres), un código (patrón "[A-Z]{2:})?[A-Z]{3}-[0-9]{3}\$", único), una descripción (no en blanco, inferior a 256 caracteres), un precio de venta al público (no nulo, positivo), y un enlace opcional con más información.

D2-06: Creación de entidad Recipe (juacasalb) - Tiempo a emplear: 30 minutos

Una *Recipe* es un documento con *Ingredients* y *Kitchen Utensils* que ayudan a preparar un plato. El sistema debe almacenar los siguientes datos sobre ellos: un código (patrón "[A-Z]{2:})?[A-Z]{3}-[0-9]{3}\$", único), encabezamiento (no en blanco, de menos de 101 caracteres), descripción (no en blanco, de menos de 256 caracteres), notas de preparación (no en blanco, de menos de 256 caracteres) y un enlace opcional con más información. Una *Recipe* puede tener sólo una instancia de un *Ingredient* concreto (indicando una unidad de cantidad como el gramo, el kilo, el cm3, el galón, la cuchara o similar); puede tener tantas instancias de un *Kitchen Utensil* concreto como sea necesario. No se pide que se gestionen las unidades de cantidad, pero esa característica sería bienvenida por el cliente.

D2-07: Creación de entidad Fine Dish (JuanJoCasamitjana) - Tiempo a emplear: 25 minutos

Un *Fine Dish* es una petición especial de un *Epicure* a un *Chef*. El sistema debe almacenar los siguientes datos sobre ellos: un estado (propuesto, aceptado o denegado), un código (patrón `"^([A-Z]{2}:)?[A-Z]{3}-[0-9]{3}$"`, único), solicitud (no en blanco, de menos de 256 caracteres), un presupuesto (positivo), un periodo de tiempo (de al menos un mes de duración, que comience al menos un mes después de la instanciación del *Fine Dish*), y un enlace opcional con más información.

D2-08: Creación de entidad Memorandum (vicgrabru) - Tiempo a emplear: 30 minutos

Un *Memorandum* consiste en una serie de mensajes intercambiados entre un *Chef* y un *Epicure* en relación con un determinado *Fine Dish*. El sistema debe almacenar los siguientes datos sobre ellos: un número de secuencia automático (no en blanco, coincide con el patrón `"<código de Fine Dish>: <número de serie>"`, donde `"<código de plato fino>"` denota el código de *Fine Dish* correspondiente y `"<número de serie>"` denota un número secuencial que comienza en "0001" y se incrementa con cada nuevo *Memorandum*), un momento de instanciación (en el pasado), un informe (no en blanco, de menos de 256 caracteres), y un enlace opcional con más información.

D2-09: Creación de Epicure Dashboards (vicgrabru) - Tiempo a emplear: 1 hora

El sistema debe manejar cuadros de mando de *Epicure* con los siguientes datos: número total de *Fine Dish* propuestos/aceptados/denegados; presupuesto medio, desviación, mínimo y máximo de *Fine Dish* propuestos/aceptados/denegados agrupados por moneda.

D2-10: Creación de Administrator Dashboards (miggavmar) - Tiempo a emplear: 1 hora

El sistema debe manejar tableros de administración con los siguientes indicadores: número total de ingredientes; precio de venta al público promedio, desviación, mínimo y máximo de los ingredientes, agrupados por moneda; número total de utensilios de cocina; precio de venta al público promedio, desviación, mínimo y máximo de los utensilios de cocina, agrupados por moneda; número total de platos finos propuestos/aceptados/denegados; presupuesto promedio, desviación, mínimo y máximo de los platos finos propuestos/aceptados/denegados.

D2-11: Configuración de Initial Data (JuanJoCasamitjana) - Tiempo a emplear: 1 hora

La configuración del sistema debe incluir los siguientes datos iniciales:

- Una moneda del sistema, que debe ser "EUR" por defecto.
- Una lista de monedas aceptadas, que debe ser inicializada a "EUR", "USD" y "GBP".
- Una lista de tuplas de spam. Una tupla de spam está formada por un término de spam (una o varias palabras separadas por espacios en blanco) y su correspondiente peso (en el rango 0,00 - 1,00). La lista de tuplas por defecto debe incluir ("sexo", 0,10), ("viagra", 0,10), ("cialis", 0,10), ("hard core", 0,10), ("sexy", 0,05), ("nigeria", 0,05), ("has ganado", 0,05), ("un millón", 0,05) y sus correspondientes traducciones a los idiomas disponibles para la internacionalización.
- Un umbral de spam, que debe ser 0,10 por defecto.

D2-12: Informe de planificación (juacasalb) - Tiempo a emplear: 1 hora

Redacción de un informe de planificación sobre este entregable

D2-13: Informe del progreso (juacasalb) - Tiempo a emplear: 1 hora

Redacción de un informe de progreso sobre este entregable

D2-14: Creación de diagrama UML (alvgomnie) - Tiempo a emplear: 1 hora

Creación de diagrama UML en Eclipse con UMLet.

D2-15: Instanciación de datos en Sample Data (Galeon2098) - Tiempo a emplear: 1 hora

Produzca datos de muestra variados (metodológicamente). Las credenciales de las cuentas de usuario de muestra deben seguir el patrón "chef1/chef1", "chef2/chef2", "epicure1/epicure1", "epicure2/epicure2", y similares.

Reuniones**D2-R1: Planificación (todos) - Tiempo a emplear: 20 minutos**

Reunión destinada para ponernos en contacto y asignarnos a cada integrante un número equilibrado de tareas.

D2-R2: Revisión (todos) - Tiempo a emplear: 20 minutos

Reunión destinada para valorar el trabajo realizado, así como corregir los posibles fallos que se hayan podido pasar por alto a la hora de desarrollar las actividades.

3. Presupuesto

A continuación indicamos un tanteo sobre cada tarea (siendo todas las tareas de *Developer* y las reuniones de *Management*)

	Nº horas estimadas	Precio/hora	Precio total
Developer	10.75	15 €	161.25 €
Management	0.66	25 €	16.17 €
			177.42 €

4. Conclusión

Al ser el segundo entregable de cara a la evaluación del proyecto en septiembre, sentimos que realizando el proyecto desde una fecha temprana y repartiendo una cantidad justa de días por Sprint, podemos afrontar la asignatura sin problemas, teniendo ya experiencia sobre la asignatura y sabiendo realizar la mayoría de aspectos documentales de manera trivial.

5. Bibliografía

Intencionadamente en blanco.