

INFORME DEL PROGRESO

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

- [Introducción](#)
- [Resumen ejecutivo](#)
- [Contenido](#)
- [Presupuesto](#)
- [Amortización](#)
- [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. Introducción

En este documento se encuentra el progreso de cada miembro del grupo, así como las tareas que le han sido asignadas. Además, se detalla la evaluación del trabajo y rendimiento de cada uno de ellos, así como la correspondiente bonificación o penalización que proceda. Todo esto ha sido acordado por los diferentes integrantes del proyecto.

Para cada tarea, hemos especificado tres estados, dependiendo del momento en el que nos encontramos haciéndolas: TO DO (sin empezar), IN PROGRESS (en desarrollo) y DONE (finalizada y revisada).

Concretamente, este Sprint ha sido desarrollado desde el día 9 al 17 de julio.

2. Resumen ejecutivo

En términos generales, este documento aporta la información suficiente para entender cómo hemos organizado las tareas y dividido equitativamente entre los miembros del grupo en función del tiempo o esfuerzo que estas ocupan. Para ello, hemos detallado en cada apartado la información suficiente sobre los miembros, la nomenclatura de las tareas y los costes y amortización de cada integrante, respectivamente.

Además, hemos concretado el número de horas de cada desarrollador, el presupuesto por desarrollo con su respectiva amortización y el coste total.

3. Contenido

En este apartado se va a especificar la asignación de tareas a cada usuario de GitHub del proyecto, una descripción para complementarlas, y la valoración del trabajo de estas.

Tareas

D2-01: Creación de Chef y Epicure (alvgomnie) - Tiempo empleado: 15 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 empleado: 25 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 empleado: 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 empleado: 29 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 empleado: 28 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 empleado: 26 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 empleado: 33 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 empleado: 19 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 empleado: 50 minutos

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 empleado: 45 minutos

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 empleado: 50 minutos

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 empleado: 50 minutos

Redacción de un informe de planificación sobre este entregable

D2-13: Informe del progreso (juacasalb) - Tiempo empleado: 50 minutos

Redacción de un informe de progreso sobre este entregable

D2-14: Creación de diagrama UML (alvgomnie) - Tiempo empleado: 1 hora 20 minutos

Creación de diagrama UML en Eclipse con UMLet.

D2-15: Instanciación de datos en Sample Data (Galeon2098) - Tiempo empleado: 15 minutos

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

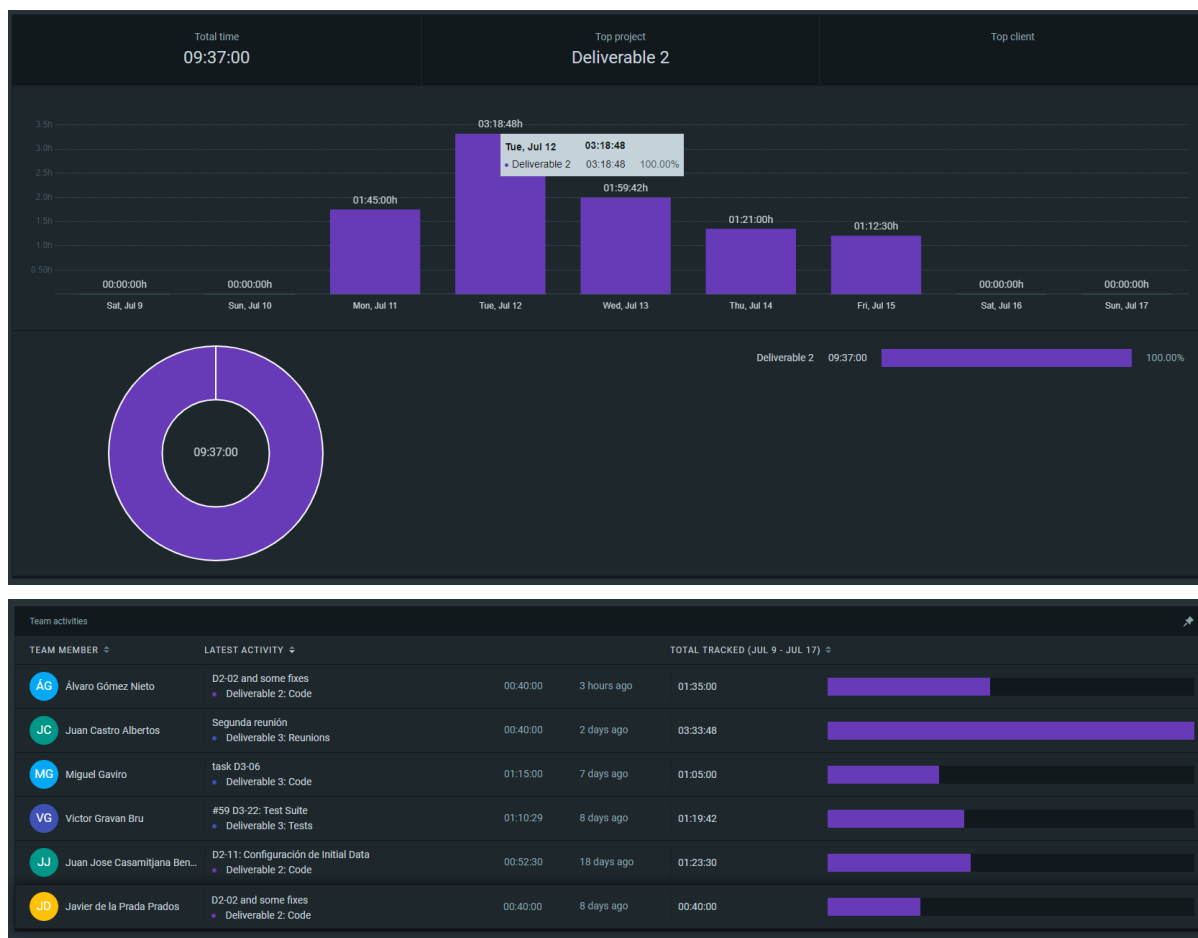
D2-R1: Planificación (todos) - Tiempo empleado: 10 minutos

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

D2-R2: Revisión (todos) - Tiempo empleado: 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.

4. Duración total



5. Presupuesto

Teniendo en cuenta que todos tenemos rol de Developer y las horas de Developer valen 15€, en un total de 9 horas y 7 minutos sale un total de 136.75 €. A esto debemos sumarle 30 minutos de las 2 reuniones celebradas para organizar y revisar el entregable, por lo que al ser valoradas en 25€/hora, sería un total de 12.50 €. Todo ello conlleva un coste de 149.25 €.

6. Amortización

En cuanto a la amortización, realizaremos el siguiente cálculo:

	Coste amortizable	Amortización semanal	Amortización del Sprint
Juan Castro Albertos	2200	14.10 €	18.13 €
Álvaro Gómez Nieto	2000	12.82 €	16.48 €
Francisco Javier de la Prada Prados	2000	12.82 €	16.48 €
Miguel Gaviro Martínez	2000	12.82 €	16.48 €
Víctor Gravan Bru	2000	12.82 €	16.48 €
Juan José Casamiñana Benítez	2000	12.82 €	16.48 €
			100.54 €

Concluimos que el coste total de este Sprint es de **249.79 €**

7. Conclusión

Todos los miembros del grupo han participado en las tareas, llevándolas a cabo y cumpliendo con el objetivo previsto, así que nos hemos asignado a todos una misma calificación, compartiendo así las recompensas y penalizaciones. No hemos puesto ninguna penalización por los motivos previamente descritos, y la recompensa para todos es optar a una misma y buena valoración de este entregable.

8. Bibliografía

Intencionadamente en blanco.