**Primer Informe Ingeniería de Software - Proyecto de Curso**

Se han dividido, entre los miembros del equipo, las distintas funcionalidades a implementar, apuntando de tener dos grandes grupos, las que son de cara al cliente del cine y las que son de cara al admnistrador del cine. Se aspira a poner en práctica, los conocimientos de gestión de proyectos adquiridos en la asignatura, así como el trabajo en equipo.

El equipo está trabajando con Git, y han sido divididas las distintas característicasde los dos grupos a implementar, así como el diseño de la base de datos y el programa principal de administración. A lo largo de la semana pasada, concretamente en los últimos días, se hizo una revisión para este Sprint y luego de tener la retroalimentación del profesor, una reunión de retrospectiva esta semana. Se llevaron a cabo, de las tareas ya cumplidas, su verificación. Se aspira a terminar esta semana la lógica principal para comenzar con el diseño de interfaz y el sistema de base de datos.

Primer grupo (de cara al cliente del cine).

* Interfaz para venta de entradas y otros servicios del cine.
* Interfaz de administración de cuenta de usuario (darse de alta, revisar preferencias, puntos acumulados, tarjetas de créditos asociadas, compras recientes).
* Interfaz de inicio (películas más vistas, películas con mejores rating, promociones, ofertas del cine).

Segundo grupo (de cara al administrador del cine)

* Edición de ofertas especiales y tarifas de butacas y tarifas especiales (niños, estuadiantes, ...).
* Visión de estadísticas (películas más vistas, más vendidas, más gustadas, salas más visitadas, salas con mejores calificaciones) también, poder filtrar las determinadas ofertas de películas actuales y las ofertadas con aterioridad (por género, actores, éxito en las salas, …).
* Edición de disponibilidad de películas y horarios de las salas.
* Edición de interfaz de inicio con ofertas con fines propagandísticos y económicos.

Entre las actividades ya cumplidas se encuentra:

1. Puesta en marcha del proyecto (Lectura de la orden y materiales de documentación).
2. Asignación de roles (división de tareas).
3. Recapitulación de conocimientos necesarios (sobre todo de los principios de diseño que son imprescindibles en el proyecto).
4. Configuración del entorno de desarrollo y familiarización con las herramientas.
5. Incepción en el proyecto por separado entre los integrantes del equipo.
6. Revisión de las tareas cumplidas para el informe del primer Sprint y el planteamiento de inquietudes.

Nos hemos asegurado de conocer los principios de diseño que aún no dominávamos del todo, así como desglosar sus principales características para asegurar su utilización en nuestro diseño. Principio Solid, acote y especificación de las responsabilidades de cada programa, extensibilidad, Liskov, segregacion de interfaces, y la no dependencia entre los distintos módulos. Principio Dry, el que se puede lograr con un correcto encapsulamiento. Principio Kiss, lográndose con una buena simplicidad, mantenida como objetivo en todo el proyecto. Principio Yagni, que se consigue con una objetividad clara, sin añadir características innecesarias.

También, el entrenamiento para el uso de los test, pues ninguno de los integrantes del equipo había probado una plataforma de esta forma automática. En este punto, nos hemos informado sobre las pruebas unitarias, que son métodos para llamar a funciones de nuestro proyecto, y luego revisar si la salida es un resultado válido.