



# Planificación y Gestión de Proyectos Informáticos: **SISTEMA DE ALQUILER DE BARCOS**

**TIPO DE DOCUMENTO:** Sprint Planning

**GRUPO:** G3.2

**EQUIPO:**

- Enrique, Anda Hernández
- Franco, Dell Aguila Ureña
- Yesica, Garate Fuentes
- Pablo, Montero Rollán
- Pedro, Oliva Rodriguez

## 1. Acta de reunión

Fecha: 11 de Noviembre de 2024

Hora: 20:00 – 20:30

## 2. Decisiones tomadas

### Uso de GitHub Projects para Coordinación del Equipo

- Decisión: Se utilizará GitHub Projects para la gestión y coordinación de las tareas del equipo.
- Motivo: Permite la organización de tareas mediante tableros Kanban, facilita la asignación de responsabilidades y el seguimiento del progreso en tiempo real.
- Impacto: Mejora la visibilidad de las tareas y el flujo de trabajo, asegurando que todos los miembros del equipo estén alineados y actualizados.

### Uso de Visual Studio Code como IDE General

- Decisión: Se utilizará Visual Studio Code como el entorno de desarrollo principal para el equipo.
- Motivo: Visual Studio Code es ligero, personalizable y compatible con múltiples lenguajes y herramientas. Además, tiene una excelente integración con Git y extensiones útiles para el desarrollo de Django.
- Impacto: Mejor colaboración entre el equipo al trabajar con el mismo entorno, además de facilitar la integración con otras herramientas.

### Uso de Render como Herramienta de Despliegue

- Decisión: El equipo decidió utilizar Render para el despliegue de la aplicación web.
- Motivo: Render ofrece despliegue fácil y automático de aplicaciones, con soporte para aplicaciones web, bases de datos y servicios backend.
- Impacto: Agiliza el proceso de despliegue y permite realizar actualizaciones sin problemas, mejorando la productividad del equipo.

### Uso de Docker como Herramienta de Contenedores

- Decisión: Se adoptará Docker como herramienta para la creación de contenedores.
- Motivo: Docker proporciona un entorno aislado para la aplicación, lo que asegura que se ejecute de manera consistente en cualquier entorno y facilita la integración entre los servicios.
- Impacto: Mejora la portabilidad y escalabilidad del sistema, permitiendo al equipo replicar fácilmente el entorno de producción en desarrollo y pruebas.

### Uso del Patrón MVC como Patrón de Diseño para la Aplicación

- **Decisión:** Se adoptará el patrón de diseño MVC (Modelo-Vista-Controlador) para la estructura de la aplicación.
- **Motivo:** MVC facilita la separación de responsabilidades, permitiendo que la lógica de la aplicación, la interfaz de usuario y el manejo de eventos estén desacoplados. Esto mejora la mantenibilidad y escalabilidad del sistema.
- **Impacto:** Permite un desarrollo más organizado y modular, facilitando la implementación de nuevas funcionalidades y la corrección de errores sin afectar otras partes de la aplicación.

### Uso de SQLite como Sistema de Gestión de Bases de Datos

- **Decisión:** Se utilizará SQLite como sistema de gestión de bases de datos para el desarrollo del proyecto.
- **Motivo:** SQLite es una base de datos ligera, de fácil configuración y sin necesidad de un servidor de bases de datos independiente, lo cual es ideal para el desarrollo inicial y pruebas locales.
- **Impacto:** Simplifica la configuración del entorno de desarrollo, reduce los requisitos de infraestructura y permite un proceso de desarrollo ágil y eficiente, especialmente en fases tempranas del proyecto.

### Uso de Clockify para el seguimiento de tiempos

- **Decisión:** Se utilizará Clockify como herramienta para el seguimiento del tiempo invertido en las tareas del proyecto.
- **Motivo:** Clockify permite registrar de manera precisa el tiempo dedicado a cada tarea, facilitando la gestión del tiempo y la asignación de recursos.
- **Impacto:** Mejora el control de tiempos, optimiza la planificación de tareas y asegura que los recursos se utilicen de manera eficiente.

## 3. Issues Creadas:

### 1. Desarrollar sistema de reserva de barco

Descripción: Crear un sistema para que los clientes puedan reservar un barco, con validación de disponibilidad y proceso de pago.

Asignado: 2 personas

### 2. Ver el catálogo de barcos y sistema de filtro

Descripción: Implementar una página donde los usuarios puedan ver los barcos disponibles y aplicar filtros según tipo, capacidad, etc.

Asignado: 2 personas

### **3. Sistema de usuarios con roles**

Descripción: Desarrollar un sistema de autenticación de usuarios con roles (cliente, admin) y permisos asociados.

Asignado: 1 persona

### **4. CRUD para barcos (si es admin, ver datos al clickar desde el menú)**

Descripción: Implementar un sistema CRUD para que los administradores puedan agregar, editar y eliminar barcos desde un menú de administración.

Asignado: 1 persona