



Pontificia Universidad
JAVERIANA
Bogotá

Pontificia Universidad Javeriana
Fundamentos de ingeniería de software

Plantilla para sprint planning

Proyecto: Greenet

Sprint 7

Milestone: Gestión de Material/Publicaciones

Fecha de inicio: martes 7 de octubre

Fecha de finalización: martes 14 de octubre

Scrum Master: Eileen Rodriguez

Product Owner: Brandon García

Equipo de desarrollo: Mateo Zamora, Samuel Rey y Andrés Beltrán

1. Objetivo del Sprint

Realizar ajustes en el diseño e implementar patrones GOF en el software

2. Backlog seleccionado para el Sprint

- **Historias de Usuario comprometidas:**

Se mantienen las del Sprint anterior, dado que se requieren realizar ajustes sobre el código producido en el mismo. Se ajustan las horas, según la modificación a hacer

- HU4: " Como usuario, quiero subir material (imagen, título, descripción)"
 - Prioridad: Alta
 - Tamano: Medio
 - Estimación: 20 puntos en esfuerzo, 21 horas
- #9: – HU6: "Como usuario, quiero eliminar mis publicaciones"
 - Prioridad: baja
 - Tamaño: Medio
 - Estimación: 8 puntos en esfuerzo, 4 horas

3. Desglose de Tareas (Sprint Backlog/subissues)

- **Subissue #1**

- Tarea: Actualizar el diagrama de clase con el modelo MVC

Responsable: Mateo Zamora

Estimación: 1

- **Subissue #2**

- Tarea: Crear diagrama de patrones GoF implementados

Responsable: Samuel Rey

Estimación: 2

- **Subissue #3**

- Tarea: Unificar controladores alusivos a publicación

Responsable: Brandon García

Estimación: 2

- **Subissue #4**

- Tarea: Actualizar diagrama de componentes evidenciando los patrones posibles

Responsable: Andres Beltrán

Estimación: 1

- **Subissue #5**

- Tarea: Realizar GUI inicial, con opciones de usuario tras iniciar sesión

Responsable: Eileen Rodriguez

Estimación: 3

- **Subissue #6**

- Tarea: Realizar GUI de vista previa de publicación

Responsable: Eileen Rodriguez

Estimación: 3

- **Subissue #7**

- Tarea: Realizar GUI inicial, con opciones de usuario tras iniciar sesión

Responsable: Eileen Rodriguez

Estimación: 3

- **Subissue #8**

- Tarea: Realizar GUI de búsqueda de productos sin imágenes

Responsable: Eileen Rodriguez

Estimación: 3

- **Subissue #9**

- Tarea: Implementar patrón singleton y realizar ajustes en los controladores que usan la base de datos

Responsable: Brandon García y Andres Beltrán

Estimación: 2

- **Subissue #10**

- Tarea: Implementar patrón Abstract Factory para publicaciones
- Responsable: Mateo Zamora
- Estimación: 3

- **Subissue #11**

- Tarea: Implementar patrón Fachada para conversión de imágenes
- Responsable: Samuel Rey
- Estimación: 3

- **Subissue #12**

- Tarea: Implementar patrón Decorator para notificaciones
- Responsable: Mateo Zamora
- Estimación: 3

- **Subissue #13**

- Tarea: Implementar patrón visitor para operaciones según tipo de publicación
- Responsable: Samuel Rey
- Estimación: 3

- **Subissue #14**

- Tarea: Implementar patrón Observer para notificación y estado bloqueado en usuarios
- Responsable: Mateo Zamora
- Estimación: 3



Pontificia Universidad
JAVERIANA
Bogotá

4. Capacidad del Equipo

Número de integrantes: 5

Horas disponibles por miembro: [8]

Capacidad total estimada: [40] horas

5. Observaciones adicionales

En este sprint, se espera completar las implementaciones de patrones. Para dejar listo el software y en el siguiente sprint realizar pruebas con pipes