



INFORME DE TRABAJO

TFM-PEC3



11 DE NOVIEMBRE DE 2019
JOSÉ MANUEL CASTELLANO DOMÍNGUEZ

Contenido

Probar la aplicación..... 2

Resumen de las etapas realizadas en el mes 2

Sprint 1 3

 Planificación y Detalles..... 3

 Decisiones tomadas..... 5

Sprint 2 5

 Decisiones tomadas..... 6

Nueva Planificación 7

Probar la aplicación

Para probar la aplicación suministrada en APK se recomienda usar las siguientes credenciales en el login, ya que el resto de usuarios no tienen dadas de altas camisetas en el sistema y por tanto no se podrá acceder a la opción de las constantes vitales.

Usuario: healthshirt@jmcastellano.eu

Password: Healthshirt2019&

Resumen de las etapas realizadas en el mes

Tal y como se ha comentado a lo largo de las anteriores entregas, el software se va a desarrollar utilizando una metodología SCRUM para habilitar la entrega continua y temprana al cliente final. Hemos dividido el trabajo en *sprints* de 2 semanas de duración cada uno. Durante este mes se han realizado los *sprints* 1 y 2, de los cuales se va a resumir brevemente cuales eran los objetivos principales de los *sprint*. Luego para cada uno de los *sprints* se desarrollará en su propio apartado todas las tareas realizadas, los percances o problemas encontrados, así como las soluciones adoptadas.

Como ya se comentó en la anterior PEC, cada una de las ventanas o funcionalidades a desarrollar incluye una serie de tareas que son comunes a todas ellas. Las mismas son:

- Entrevistar a los *Early Adopters* para obtener los requisitos de dicha ventana o funcionalidad.
- Hacer prototipo en Balsmiq.
- Entrevistar a los *Early Adopters* para validar el Balsamiq.
- Desarrollar el código.
- Testing y corrección de errores.
- Documentación.

En el *sprint 1* se ha procedido a desarrollar 1 funcionalidad crítica y 1 funcionalidad menor. La funcionalidad crítica consiste en el desarrollo de la ventana donde se visualizarán las constantes vitales del paciente, había que definir qué constantes se iban a mostrar, como se iban a mostrar y las opciones para monitorizar estos valores. La funcionalidad menor consistía en implementar la parte de *login* de un sistema que permita la autenticación y verificación del usuario dentro del sistema.

En el *sprint 2* se ha procedido a desarrollar 1 funcionalidad crítica y 1 funcionalidad menor. La funcionalidad crítica consiste, en que una vez el usuario se encuentra autenticado en el sistema se proceda a listar todas las camisetas que dispone el usuario incluidas en el sistema. Aquí el usuario puede pulsar la camiseta para ir a la ventana de constantes vitales que se desarrolló en el *sprint 1*. La funcionalidad menor consiste en finalizar el sistema de autenticación implementando la parte de *sign up* o registro. La misma debe permitir a un usuario nuevo en la aplicación registrarse en el sistema para empezar a añadir camisetas y poder visualizar sus constantes.

Se adjunta junto con el presente documento un anexo B donde se muestra el diagrama de navegación que tendrá la aplicación y el anexo A, que es la planificación con las correcciones que se hablarán en los próximos apartados.

En los siguientes apartados se explicará cada una de las tareas realizadas en estos *sprint*. Como nomenclatura en los estados de las tareas se usarán las siguientes letras:

- **F:** Finalizada
- **E:** En curso
- **P:** Pendiente de realizar

Sprint 1

Planificación y Detalles

El *sprint 1* se ha desarrollado desde el 14 de octubre del 2019 al 27 octubre del 2019. En el mismo se han desarrollado las distintas tareas

Tarea	Subtarea	Fecha Inicio	Fecha Fin	Duración	Estado
Pantallas constantes vitales		14/10/2019	27/10/2019	14	E
-----	Entrevista EA requisitos	14/10/2019	15/10/2019	2	F
-----	Hacer prototipo Balsamiq	16/10/2019	18/10/2019	3	F
-----	Entrevista validación Balsamiq	19/10/2019	20/10/2019	2	F
-----	Implementación	16/10/2019	-----	-----	E
-----	Testing	-----	-----	-----	P
-----	Documentación	14/10/2019	-----	-----	E
Pantalla Login		14/10/2019	27/10/2019	14	E
-----	Entrevista EA requisitos	14/10/2019	15/10/2019	2	F
-----	Hacer prototipo Balsamiq	16/10/2019	18/10/2019	3	F
-----	Entrevista validación Balsamiq	19/10/2019	20/10/2019	2	F
-----	Implementación	16/10/2019	26/10/2019	11	F
-----	Testing	26/10/2019	27/10/2019	2	F
-----	Documentación	14/10/2019	-----	-----	E

Ahora pasamos a describir cada una de las tareas y a su vez las subtareas de dicha tarea:

Pantallas Constantes Vitales:

Subtarea	Observaciones
Entrevista EA Requisitos	En plazo. Sin incidencias
Hacer prototipo Balsamiq	En plazo. Sin incidencias
Entrevista validación Balsamiq	Las capturas no fueron validadas. Se sugirió unirlo todo en una ventana con pestañas y no en una misma ventana

	todo mezclado. Además se solicitó que se colocaran iconos e imágenes para dar una idea más aproximada de como sería finalmente la aplicación. Se dejó 2 días para la modificación. Cuando nos volvimos a reunir, indicaron que las opciones de filtrado por fecha (o tiempo real) también deberían ir juntas. Aquí además se volvió a invalidar debido a que no terminaban de gustar las capturas en horizontal, por lo que se decidió que sólo se mostrará en orientación vertical
Implementación	Se realizó simplemente la interfaz, sin las gráficas ni el funcionamiento Backend. Problemas al crear el proyecto IONIC.
Testing	No se ha realizado
Documentación	No se ha terminado de documentar todo el proceso.

Pantallas Login

Subtarea	Observaciones
Entrevista EA Requisitos	En plazo. Sin incidencias
Hacer prototipo Balsamiq	En plazo. Sin incidencias
Entrevista validación Balsamiq	Las capturas no fueron validadas. Se indicó que faltaban múltiples opciones adicionales, como una pantalla que indicara para qué sirve la aplicación, otra pantalla para el olvido de las contraseñas y que se pueda utilizar autenticación por Facebook. Además, se indicó que deberían agregarse las imágenes e iconos de la aplicación para que el cliente se haga una idea de cómo va a quedar. 2 días después se mostró una nueva captura y se validó.
Implementación	En plazo. Hubo problemas para iniciar el proyecto en IONIC.
Testing	En plazo. Se reportó que faltaba el icono de visualización de la contraseña. Fue corregido.
Documentación	No se ha terminado de documentar todo el proceso.

Decisiones tomadas

- Decisión 1: Debido a la sobrecarga de pantallas nuevas que tenía que tener la pantalla de login se decidió enfocar el esfuerzo en esta tarea antes que en la de constantes.
- Decisión 2: Debido a problemas que tuve para poner el proyecto de IONIC en marcha, se decidió enfocarse en la primera pantalla que se ve en la aplicación antes que el resto para verificar que el proyecto estaba bien montado.
- Decisión 3: Dado que no daba tiempo a finalizarlo antes del periodo de testing se decidió subir la versión sólo con el login, dejando la parte que quedara de las constantes vitales para otro sprint.

Sprint 2

El *sprint 2* se ha desarrollado desde el 28 de octubre del 2019 al 10 de noviembre del 2019. En el mismo se han desarrollado las distintas tareas

Tarea	Subtarea	Fecha Inicio	Fecha Fin	Duración	Estado
Pantalla Registro		28/10/2019	10/11/2019	14	E
-----	Entrevista EA requisitos	28/10/2019	29/10/2019	2	F
-----	Hacer prototipo Balsamiq	30/10/2019	1/11/2019	3	F
-----	Entrevista validación Balsamiq	2/11/2019	3/11/2019	2	F
-----	Implementación	30/10/2019	4/11/2019	6	F
-----	Testing	8/11/2019	10/11/2019	3	F
-----	Documentación	28/10/2019	-----	-----	E
Listar Camisetas		28/10/2019	10/11/2019	14	E
-----	Entrevista EA requisitos	28/10/2019	29/10/2019	2	F
-----	Hacer prototipo Balsamiq	30/10/2019	1/11/2019	3	F
-----	Entrevista validación Balsamiq	2/11/2019	3/11/2019	2	F
-----	Implementación	30/10/2019	4/11/2019	6	F
-----	Testing	8/11/2019	10/11/2019	3	F
-----	Documentación	28/10/2019	-----	-----	E

Ahora pasamos a describir cada una de las tareas y a su vez las subtareas de dicha tarea:

Pantalla Registro

Subtarea	Observaciones
----------	---------------

Entrevista EA Requisitos	En plazo. Sin incidencias
Hacer prototipo Balsamiq	En plazo. Sin incidencias
Entrevista validación Balsamiq	Las capturas fueron parcialmente validadas. Lo único que se indicaron 2 cosas que se tenían que tener en cuenta en la implementación. En el registro se tendría que indicar las condiciones de que contraseña se podía usar. En el registro por Facebook, además de mostrar esta información, se tenía que eliminar el logo, ya que si no da la sensación de estar en la misma pantalla de registro.
Implementación	En plazo. Sin incidencia, se acaba en poco tiempo
Testing	En plazo. Sin incidencia
Documentación	No se ha terminado de documentar todo el proceso.

Listar Camisetas

Subtarea	Observaciones
Entrevista EA Requisitos	En plazo. Sin incidencias
Hacer prototipo Balsamiq	En plazo. Sin incidencias
Entrevista validación Balsamiq	En plazo. Las capturas fueron validadas, aunque recomendaron que apareciera también el porcentaje de batería que le queda a la camisa y cuando fue la última vez que se obtuvieron datos.
Implementación	En plazo. Sin incidencias, se acaba en poco tiempo
Testing	En plazo. Sin incidencia.
Documentación	No se ha terminado de documentar todo el proceso.

Decisiones tomadas

- Decisión 1: Debido a que la implementación finalizó antes de hora, se decidió acabar la interfaz de la pantalla de las constantes vitales. Esto incluye añadir las gráficas en las 3 medidas.

Nueva Planificación

Con todo lo que se ha comentado en los apartados anteriores, la planificación de los próximos *sprints* ha sufrido modificaciones que pueden apreciarse en el anexo A.

Dado que no se ha podido finalizar completamente el desarrollo de la ventana de las constantes vitales faltando por realizar toda la parte *Backend* del mismo, se utilizará el colchón disponible del *sprint 4* (que incluye las adaptaciones de la PEC3 más las posibles desviaciones en los *sprint* anteriores), así como finalizar la documentación que quede pertinente.

Obviamente no hay que planificar todo un ciclo de tareas para el desarrollo de la ventana ya que las entrevistas y los diseños de los prototipos hechos en Balsamiq y su posterior validación ya fueron realizadas durante el *sprint 1*. Además, durante el *sprint 1* y 2 se realizó parte de la programación del mismo quedando sólo por hacer aquellas tareas relacionadas con la obtención de los datos desde el servidor utilizando un *Backend* (utilizando un servicio Restful que contestará a las peticiones que provengan del móvil).

El *sprint 3* por tanto no va a sufrir modificaciones y se van a realizar las tareas que se tenían previstas (registrar/editar/borrar camisetas y la definición de los umbrales) El *sprint 4* empieza principalmente con los cambios para terminar el *Backend* de la pantalla de constantes vitales y a la corrección/es que vengan de la corrección de la presente PEC. En caso de que no fueran muchas, se aprovecharía para adelantar la memoria al máximo.