*Sprint 4*

Se contemplaron puntos importantes en el desarrollo del buscador por lista, además se continuó con la implementación de la guía de uso de los módulos finalizados, adicionalmente, haciendo uso de la lógica del buscador lista, se da comienzo al buscador escrito, quedando estructurado de la manera siguiente:

Sprint planning: Continuar lo pendiente del sprint 3 que incluye: desarrollar los niveles posteriores al nivel cero del buscador lista e ir completando la guía de uso de acuerdo a lo que este finalizado, luego, implementar el buscador escrito.

Sprint: El proceso que conlleva desarrollar los niveles del buscador lista se divide en tres partes: Primero, implementar todas la clases (atributos, métodos y constructores) las cuales serán usadas en el buscador escrito para mostrarle al usuario los sitios encontrados, esto se hace codificando cada una de las entidades identificadas previamente en el diagrama de clases diseñado en sprints anteriores.

Segundo, obtener los datos del servidor con el backend de la aplicación, esto se logra siguiendo la arquitectura RESTful, mediante una petición que la App realiza al webservice y este retorna la información pertiente en formato JSON , para esto se utiliza la clase propia de android llamada: AsyncTask, que permitió hacer la petición y procesar el JSON obtenido.

Sin embargo, se presenta un inconveniente al recibir el JSON en la App, este consistía en que el valor retornado no estaba en dicho formato sino que devolvía una cadena de caracteres con valores aleatorios, al hacer una investigación se determina que el servicio utilizado (byetHost) regresaba el JSON encriptado y para solventar esta situación se debía pagar una subscripción; por lo tanto, se decide utilizar otro servidor, haciendo una búsqueda se encuentra uno que no encripta la información llamado 000Webhost y que devuelve el JSON sin esa restricción.

Solventado el problema anterior, se procesa la información y se modelan los datos con una clase de las previamente codificadas, utilizando la lógica de los listar se logra desplegar por pantalla los datos obtenidos con el formato: Título de la ubicación, descripción breve y ubicación rápida y foto. Queda pendiente la tercera parte la cual se basa en el llenado de acuerdo a los niveles, debido a que se logran desplegar los sitios obtenidos en el JSON sin tomar en cuenta a qué opción del nivel 0 pertenece.

Para la guía de uso, se completa otra de las opciones del listar, especificamente la opción de: ¿Qué son los Tips?, redactando toda la explicación pertinente en cuanto al uso adecuado de este módulo, además se incorporan unas tomas fotográficas que brindan una referencia de su uso, valiéndose del mismo diseño utilizado en otra opción completada previamente.

Como se explicó previamente, el buscador está compuesto por dos partes: lista y escrito, en esta oportunidad se abarca este último, el cual consiste en introducir el nombre de un sitio en un campo de texto, para esto se reutiliza la lógica del listar y del buscador por lista, el cual, enviando el texto introducido se busca en toda la base de datos y se despliega por pantalla las ubicaciones que coincidan con el texto insertado.

Cabe destacar que la lógica del buscador lista se realiza independiente del buscador escrito, quedando por realizar su integración para que funcionen como un solo módulo.

Daily Scrum: Se indicaba sobre el progreso que tenía cada integrante, haciendo énfasis en el desarrollo de las partes del buscador.

Sprint Review: Se logra obtener y desplegar los sitios en el buscador lista y escrito, se completa la opción indicada de la guía de uso, no obstante no se logra la completación de los niveles del buscador lista una vez obtenidos los datos ni tampoco que el buscador lista y el buscador escrito funcionen en conjunto.

Sprint Retrospective: Se logra mantener el ritmo de trabajo, la dinámica de los integrantes sigue funcionando y obteniendo resultados, se aconseja reestructurar las estimaciones del trabajo a realizar por sprint asignando la cantidad de actividades tomando en cuenta la complejidad-tiempo estimado de desarrollo, además, llevar control de las herramientas de trabajo para evitar así posibles retrasos futuros.