

**UNIVERSIDAD AUTONOMA DE ZACATECAS**  
**UNIDAD ACADÉMICA DE INGENIERÍA ELÉCTRICA**  
**PROGRAMA ACADÉMICO DE INGENIERÍA DE SOFTWARE**



# **PROCESO DE SOFTWARE PERSONAL (PSP)**

## **Reporte 1**

---

**PROFESOR:**  
**DRA.MARÍA DE LEÓN SIGG**

**ALUMNO 15**  
**Daniel Alejandro Morales Castillo**  
**31122738**

## Tiempo

Analizando la exactitud de estimación de mi tiempo, tenemos lo siguiente:

T = 14:53 = tiempo total de proceso - TE = 6:00 = tiempo estimado

$(T_{\text{Real}} - T_{\text{Estimado}}) / T_{\text{Estimado}} * 100$  HORAS - MINUTOS

$= (14:53 - 6:00) / 6:00 * 100 = (893 - 360) / 360 * 100 = \text{porcentaje de error} = 59.686450168\%$

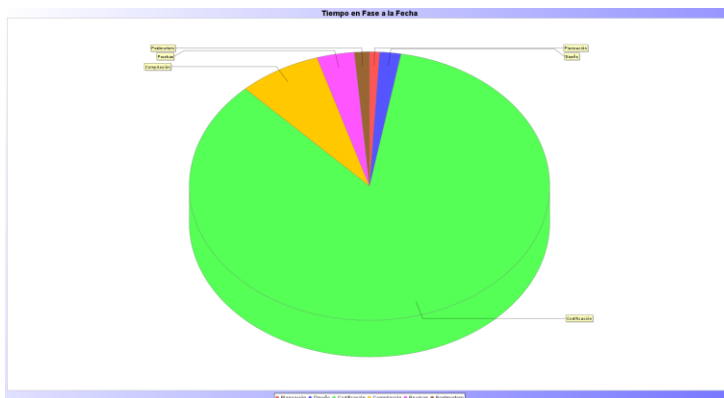
Viendo los datos, y el calculo de ellos podemos ver que tardamos más del doble de tiempo que tenía proyectado.

## Defectos

Viendo la tabla de los defectos, puedo ver que 20 defectos (71.4%) de ellos fueron inyectados en la fase de codificación, quedándonos un 28.6% que se inyectaron en la fase de diseño que corresponden a 8 defectos, esto por no elaborar el diseño correctamente. Teniendo un total de defectos inyectados de 28.

Los defectos fueron removidos en las siguientes fases, tuve 19 defectos eliminados en la fase de compilación y 9 defectos en pruebas, según nuestra bitácora de tiempo, estuve 1:06 minutos en compilación y 30 minutos en testing. Viendo que defectos de diseño fueron eliminados en la fase de testing y defectos de código eliminados en compilación. Lo que corresponde a 67.9% de defectos removidos en fase de compilación y un 32.1% en testing. En conclusión tuve muchos errores a la hora de codificar, viendo los errores también me di cuenta de que hubo en su mayoría errores de sintaxis y funcionalidad en código.

Dichos defectos en código puede que no los haya evitado, ya que sin un IDE es difícil codificar algunas cosas, pero en la parte de testing pude evitar o disminuir mi tiempo si el diseño hubiera sido mejor. Esto evidencia errores y algunas deficiencias en mi código, en mi implementación y en un mal diseño.



Con este programa pude aprender que el proceso es muy importante, se debe de seguir como es, la forma correcta de inyectar y resolver los defectos para apegarnos al proceso, que los errores se deben de reportar correctamente ya que de ellos depende hacer un buen análisis de lo que salió mal en nuestro programa1 y corregirlos para los futuros programas. El diseño es quizá lo más importante dentro del proceso ya que de él depende también una buena codificación y una optimización en el tiempo en testing. Finalmente que tengo que seguir el proceso de una mejor manera, para tener productos de buena calidad.