

Proyecto Intermodular

3º Criterio de evaluación

En este documento se definirá el sistema de detección de incidencias a la hora de realizar el proyecto.

- **Detección de incidencias**

- Durante pruebas internas: La mayoría de los errores se encontrarán cuando se realicen pruebas internas mientras que se programa la aplicación.
- Durante pruebas con usuarios: Una vez que pensemos que la aplicación ha dejado de tener errores o sabemos que los errores existen, una vez que le pidamos a otras personas que prueben la aplicación (realizando acciones que no estaban pensadas en un principio).
- Al revisar el código: Se pueden encontrar errores muy obvios a la hora de revisar el código principal de la aplicación.

- **Registro de incidencias**

- Documento compartido o herramienta (Trello): En nuestro trello tendremos 2 listas: una para errores que se han detectado pero que aún no tienen solución y otra lista para los errores que hemos ido encontrado y solucionado.
- Campos básicos:

- ID: Podríamos poner un identificador para cada error y así sabemos el orden en el que van apareciendo los errores.
- Descripción: Una pequeña descripción del error que se ha ocasionado.
- Pasos para reproducir: Los pasos que hay que seguir para poder llegar al error que se ha generado.
- Gravedad: La gravedad del error que se ha detectado.

• Clasificación

- Crítica: El error causa que el juego no sea jugable.
- Media: afecta a la jugabilidad o alguna funcionalidad concreta.
- Baja: error visual o menor que no afecta demasiado a la jugabilidad.

4º Criterio de evaluación

1. Asignación

- En la mayoría de los casos quién resuelva el error será la misma persona que lo haya descubierto a no ser que no sea capaz debido a no encontrar la causa de este.

2. Prioridad

La prioridad de los errores será de crítico a bajo, ya que los errores críticos pueden suponer el no poder avanzar en el proyecto mientras que los errores de clasificación bajos tan solo pueden ser errores visuales.

3. Pasos

Los pasos que realizaremos para poder corregir el error son los siguientes:

- Reproducir el error: Seguiremos los mismos pasos que han ocasionado el error.
- Analizar la causa: Pensar que ha podido pasar, que métodos se han ejecutado y como ha sido el curso del programa.
- Corregir el código o recurso: Una vez identificada la causa, procederemos a corregir el error. Esto se realizará lo antes posible (en caso de ser un error crítico) o más adelante en caso de ser un error que no ralentice el desarrollo del proyecto.
- Probar de nuevo: Una vez que se cree que ha solucionado el error se vuelven a reproducir los pasos que hacían que se ocasionase el error.
- Cerrar la incidencia: Una vez que se ha comprobado que el error se ha solucionado, se documenta como se ha solucionado en la lista del trello respectiva y se continúa con el desarrollo.

4. Tiempo de respuesta

El tiempo de respuesta a los errores va a depender del grado de importancia de este.

Los errores críticos se intentarán solucionar cuanto antes, si no se pueden solucionar en la misma sesión de desarrollo se resolverá en la siguiente lo antes posible porque un error crítico puede frenar el desarrollo.

Los errores que no supongan un verdadero problema para la continuación del proyecto se documentarán y se solucionarán cuando alguno de los integrantes esté libre.

5. Documentación

En el caso de la documentación de los errores vamos a apuntar los errores que hayamos encontrado en el trello.

Los errores encontrados tienen una lista y los errores solucionados tienen otra diferente. Cómo se han solucionado los errores se documentará en la descripción de la tarjeta del respectivo error.