



Proyecto Sudoku

Ingeniería de Software



Objetivo

- ◎ Aplicación de los conceptos de la asignatura
- ◎ Además
 - Trabajo en grupo
 - Prueba de metodologías ágiles



Planificación: Sprints

- ◎ Sprint 1: 25 febrero – 24 marzo
- ◎ Sprint 2: 25 marzo – 21 abril
- ◎ Sprint 3: 22 abril – 13 mayo

¡Se pueden hacer cambios mínimos!



Reuniones con el cliente

- ◎ 25 febrero, 25 marzo, 22 abril y 13 mayo
- ◎ Comienzo de Sprint, *Sprint Review* y *Sprint Retrospective*
- ◎ El cliente puede presentar cambios!!!



Tareas

- ◎ Ejemplos:
 - **Diseño del modelo** → diagramas de clases y diagramas de secuencia
 - **Implementación del modelo** → Código
 - **Pruebas**
 - **Diseño de la interfaz gráfica**
 - **Pruebas Unitarias** → JUnit
 - **Pruebas de integración**
 - **Diseño de la interfaz gráfica**
 - **Implementación aplicando el MVC**



Documentación de tareas

Sprint	Tarea	Responsable	Planif.	Real	Comentarios



Documentación de pruebas

Id. de caso de prueba	Objetivo	Entrada	Condiciones de ejecución¹	Resultado esperado	Resultado obtenido	Com.

¹ En qué estado se encuentra el sistema para que esa entrada cumpla el objetivo de la prueba



Entrega

- ◎ **Cuándo: 17 mayo, 23:55**
- ◎ **Qué:**
 - **Implementación completa**
 - **Pruebas automatizadas**
 - **Documentación técnica**



Documentación técnica

⦿ **Introducción**

- Presentación del proyecto y objetivos

⦿ **Organización**

- Cómo se ha organizado el trabajo, tipos de reuniones, etc.

⦿ **Diseño completo**

- Diagramas de clase y secuencia (razonados)

⦿ **Desarrollo**

- Objetivos de cada sprint, decisiones tomadas,
...

⦿ **Conclusiones**

- Reflexión sobre el proyecto. En caso de repetirlo, qué se cambiaría, ...



Documentación técnica

© **Anexos**

- Documentación de tareas
- Documentación de pruebas



Bonus

- ◎ Trabajo en grupo pero ...
 - Se necesita participación de todos/as
- ◎ Entrevistas individuales durante el cuatrimestre
 - Todos los miembros del grupo deben ser capaces de defenderlo