

## Laboratorio 6: Desarrollo ágil (I)

---

### Objetivo

En esta práctica se abordarán algunas de las técnicas recomendadas en los métodos ágiles de desarrollo de software, como son: historias de usuario [1], programación en parejas [2], entregas pequeñas, realización de pruebas [3], cliente in situ, etc. El objetivo es llevar a cabo un primer incremento de la aplicación.

### Descripción

Para realizar esta práctica el alumnado se organizará en equipos de trabajo. Cada equipo estará compuesto entre 5 y 8 miembros. Dentro de cada equipo, uno de los miembros asumirá el **rol de cliente** y sus funciones serán:

1. Establecer los requisitos del software mediante la descripción del funcionamiento esperado en la aplicación. Las historias de usuario son una práctica habitual para documentar estos requerimientos.
2. Priorizar los requerimientos de la siguiente entrega.
3. Definir las pruebas de aceptación que deberá superar la aplicación desarrollada.

Otro de los miembros del equipo asumirá el **rol del manager**, o jefe del equipo, siendo su función la de organizar y facilitar el trabajo del equipo. El equipo tendrá autonomía para organizar su forma de trabajar y tomar las decisiones técnicas que requiera el desarrollo.

El resto de los miembros del equipo, y en la medida de lo posible los miembros que actúen de cliente y manager, asumirán el **rol de programador**. Las funciones de los programadores son:

1. Evaluar los requerimientos establecidos por el cliente y asignarles un peso en función de la estimación del esfuerzo/tiempo requerido para su desarrollo. A través de estas estimaciones, y con la priorización que establece el cliente, se determinarán el conjunto de requerimientos a incluir en la siguiente entrega.
2. Trasladar los requerimientos de la siguiente entrega en un conjunto de tareas para elaborar la aplicación.
3. Asumir la realización de las tareas. Programar y probar el funcionamiento del código. La programación en parejas es una práctica recomendada para llevar a cabo estas tareas.

## Fechas

Esta práctica se desarrollará y se entregará en dos sesiones de laboratorio:

- Sesión tutorada: 30 de abril y 2 de mayo de 2019. El alumnado de los grupos PE101 y PE201, afectados por la festividad del 1 de mayo, que no puedan asistir en el horario de otro grupo deben contactar con su profesor de prácticas.
- Sesión de entrega: 7, 8 y 9 de mayo de 2019.

## Entrega

Durante la sesión tutorada cada equipo realizará una reunión para definir las características de la primera entrega. Se comenzará la elaboración de un informe conteniendo los siguientes apartados:

1. Miembros del equipo: Indicar el rol(es) asignados.
2. Plan de trabajo: Descripción de las tareas en las que han organizado el trabajo necesario para realizar el desarrollo inicial. Estas tareas incluyen las reuniones de coordinación equipo, la configuración de herramientas/entorno de trabajo, desarrollo del código/documentación, etc. Para cada tarea indicar el tiempo requerido y los participantes.
3. Requisitos del software: Utilizando la técnica de historias de usuario [1], enumerar y describir los requisitos funcionales que se han seleccionado para la primera entrega al cliente.

Durante la sesión de entrega evaluable, el manager de cada equipo presentará la aplicación desarrollada y subirá a la tarea Lab-6 del aula virtual el informe documentando el trabajo del equipo.

El código fuente desarrollado por el equipo en esta primera iteración se subirá a la tarea Actividad 6 del aula virtual, siguiendo las indicaciones que se den para dicha actividad.

## Referencias

- [1] <http://www.pmoinformatica.com/2013/04/que-son-las-historias-de-usuario-7.html>
- [2] [http://es.wikipedia.org/wiki/Programaci%C3%B3n\\_en\\_pareja](http://es.wikipedia.org/wiki/Programaci%C3%B3n_en_pareja)
- [3] [https://es.wikipedia.org/wiki/Pruebas\\_de\\_software](https://es.wikipedia.org/wiki/Pruebas_de_software)