



# ESTRATEGIA 24-25 IS2

## Grupo 16

### Integrantes:

BECERRA TAPIA ALEJANDRO  
GARCIA-CARO BARTOLOME ALVARO  
MARIN MITE ALFONSO  
MENENDEZ TREJO RODRIGO  
PEREZ LOPEZ LUIS

# ÍNDICE

1. Cálculo de puntos de función de todo el proyecto	2
2. Requisitos a implementar en cada ciclo.	5

# 1.Cálculo de puntos de función de todo el proyecto

## ILFs

Nombre ILF	DETs	RETs	Complejidad	PF	Requisito/s del que se deriva
Jugadores	Nombre, Apellidos, Teléfono, Correo electrónico, Nombre de usuario, contraseña	Datos del jugador	BAJA	7	1.1.1 1.1.2 1.1.3
Partidos	Jugadores participantes Número de sets Resultados de sets Ganador	Participantes Resultados	BAJA	7	1.6.1 1.6.2 1.6.3
Torneos	Nombre Fechas Estado de inscripción Participantes Emparejamientos Resultados	Torneos	BAJA	7	1.3.1 1.3.2 1.4.1 1.4.2

## EIFs

Nombre EIF	DETs	RETs	Complejidad	PF	Requisito/s del que se deriva
Validación correo electrónico	Correo Electrónico Código de Verificación	Validación de correo electrónico	BAJA	7	1.1.1 1.2.1

## El

Nombre EI	DETs	FTR	Complejidad	PF	Requisito/s del que se deriva
Creación de Usuarios	Nombre, apellidos, teléfono, correo electrónico, nombre de usuario, contraseña	Validación de correo electrónico Jugadores	BAJA	3	1.1.1
Activación de usuario	Correo electrónico, nombre de usuario, contraseña	Jugadores	BAJA	3	1.1.6
Actualización de información	Nombre, apellidos, teléfono, correo electrónico, nombre de usuario, contraseña	Jugadores	BAJA	3	1.1.2 1.1.3
Inscripción a Torneos	Jugador, torneo seleccionado	Jugadores	BAJA	3	1.4.1
Creación y Configuración de Partidos	Jugadores participantes, número de sets	Partidos	BAJA	3	1.6.1
Registro de Resultados de Partidos	Juegos ganados/set Juegos perdidos/set, ganador del partido	Partidos	BAJA	3	1.6.2

## EO

Nombre EO	DETs	FTR	Complejidad	PF	Requisito/s del que se deriva
Estadísticas de cada Jugador	Puntos obtenidos/torneo, Sets ganados/torneo, Juegos ganados/set, Juegos perdidos/set	Jugadores	BAJA	4	1.5.2 1.6.3
Resultados de Torneos	Posición alcanzada, sets/juegos ganados y perdidos, puntos acumulados	Torneos	BAJA	4	1.5.1

## EQ

Nombre EI, EO, EQ	DET (entrada)	FTR (entrada)	Complejidad (entrada)	DETs (salida)	FTR (salida)	Complejidad (salida)	Complejidad final	PF	Req
Consulta de detalles de Torneos	Nombre del torneo	Torneos	BAJA	Participantes, emparejamiento, fechas, resultados	Torneos	BAJA	BAJA	3	1.3.2
Consulta de Usuarios y Jugadores	Nombre de Usuario/Jugador	0	BAJA	Nombre, información personal	Jugadores	BAJA	BAJA	3	1.1.4
Consulta de estadísticas individuales	Nombre de jugador	Jugadores	BAJA	Estadísticas individuales	Jugadores	BAJA	BAJA	3	1.5.2
Consulta de Partidos	Fecha, torneo	Partidos	BAJA	Jugadores, sets jugados, juegos	Partidos	BAJA	BAJA	3	1.6.3

				ganados /perdido s, ganador					
--	--	--	--	--------------------------------------	--	--	--	--	--

## 2.Requisitos a implementar en cada ciclo.

Tenemos en total 66 PF a realizar durante todo el proyecto. Las horas disponibles para nuestro grupo serían  $49 * 5 = 245$  horas para el ciclo 1 y  $22 * 5 = 110$  horas para el Ciclo 2. El esfuerzo estimado para completar los 66 PF sería  $66 * 5 = 330$  horas/grupo. Las horas disponibles que tiene nuestro grupo en el Ciclo 1 son menores (245) que las requeridas para todos los PFs (330). Por tanto, decidimos quitar PFs hasta que las horas necesarias se aproximen lo más posible a las horas disponibles tanto en el Ciclo 1 como en el Ciclo 2.

En la figura 1 se muestra la selección de requisitos a implementar en el Ciclo 1, el tipo de elemento que es (EQ, EO, ILF, etc.) y el número de PFs que le corresponde.

REQUISITO	TIPO DE ELEMENTO	PFs
1.1.1 Creación de Usuarios	EI	3
1.1.2 Modificación de Usuarios	EI y EQ	$3 + 3 = 6$
1.1.3 Eliminación de Usuarios	EI	3
1.1.4 Roles de Usuario	EI	3
1.1.5 Inicio de sesión	EQ	3
1.1.6 Activación de usuarios	EI	3
1.3.1 Creación de Torneos	EI	3
1.3.2 Emparejamiento de Jugadores	EO	3
1.3.3 Actualización de Resultados	EI	3

1.4.1 Proceso de Inscripción	EI	3
1.4.2 Selección de Jugadores	EI	3
1.6.1 Creación y Configuración de Partidos	EI	3
1.6.2 Registro de Resultados	EI y EQ	$3 + 3 = 6$

*Figura 1. Tabla con requisitos para implementar en el Ciclo 1*

Por tanto, la suma de PFs hace 45 PFs para desarrollar en el Ciclo 1, y esto se adapta a las horas disponibles del Ciclo 1, ya que  $245 > 45 \text{ PFs} * 5 = 235$ . Estos requisitos se han elegido en base a las horas que tenemos para completarlos y la posible dificultad de cada uno de ellos, además de que están relacionados con la base y desarrollo del proyecto.

Una vez finalizado el Ciclo 1, concluimos que el ratio de productividad de nuestro grupo fue el establecido, es decir, 5 horas / PF. Por tanto, para el último ciclo del proyecto, al tener que realizar menos PFs, en concreto  $66 - 45 = 21$  PFs para realizar en el Ciclo 2, utilizaremos el mismo ratio de productividad para cumplir los requisitos restantes y por tanto, finalizar el proyecto de manera adecuada, que se muestran en la figura 2. Además, se ajustan a nuestras horas necesarias, ya que  $110 > 21 \text{ PFs} * 5 = 105$ .

REQUISITO	TIPO DE ELEMENTO	PFs
1.2.1 Solicitud de Recuperación	EI y EQ	$3 + 3 = 6$
1.2.2 Restablecimiento de Contraseña	EI y EQ	$3 + 3 = 6$
1.5.1 Resultados de Torneos	EO	3
1.5.2 Estadísticas Individuales	EI y EQ	$3 + 3 = 6$

*Figura 2. Tabla con requisitos para implementar en el Ciclo 2*