



ESTRATEGIA 24-25 IS2

Grupo 16

Integrantes:

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

Etiquetado	Modificación	Petición Cambio
ESTRATEGIA_G16_v1.0	Entrega inicial	PC1

ÍNDICE

1. Cálculo de puntos de función de todo el proyecto	1
2. Requisitos a implementar en cada ciclo.	3

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

EI

Nombre EI	DETs	FTR	Complejidad	PF	Requisito/s del que se deriva
Creacion de Usuarios	Nombre, apellidos, teléfono, correo electrónico, nombre de usuario, contraseña	Validación de correo electrónico Jugadores	BAJA	3	1.1.1
Inicio de sesión	Correo electrónico, nombre de usuario, contraseña	Jugadores	BAJA	3	1.1.5
Actualización de información	Nombre, apellidos, teléfono, correo electrónico, nombre de usuario, contraseña	Jugadores	BAJA	3	1.1.2
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)	Compl. final	PF	Req
Consulta de detalles de Torneos	Nombre del torneo	Torneos	BAJA	Participantes, emparejamientos, fechas, resultados	Torneos	BAJA	BAJA	3	1.3.2
Consulta de Usuarios y Jugadores	Nombre de Usuario/Jugador	Jugadores	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 ganados/perdidos, ganador	Partidos	BAJA	BAJA	3	1.6.3

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 $49 * 6 = 294$ horas. El esfuerzo estimado para completar los 66 PF sería $66 * 5 = 330$ horas/grupo. Inicialmente éramos 5 personas, lo cual habría implicado 245 horas disponibles ($49 * 5$). Sin embargo, ahora que somos 6 miembros, la disponibilidad de horas (294) es menor del esfuerzo estimado para el Ciclo 1 (330). Por lo tanto, en el primer ciclo del proyecto realizaremos todos los ciclos relacionados con la base y desarrollo del proyecto (1.1.1, 1.1.2, 1.1.3, 1.1.4, 1.1.5, 1.3.1, 1.3.2, 1.3.3, 1.4.1, 1.4.2, 1.6.1, 1.6.2), y una vez finalizado, calcularemos el ratio de productividad real, y lo utilizaremos en el

segundo para completar alguno de los anteriores si no hemos logrado realizarlos, y terminaremos los restantes requisitos (1.2.1, 1.2.2, 1.5.1, 1.5.2).