

Universidad Simón Bolívar.

Departamento de Computación y Tecnología de la Información. Ingeniería de Software I (CI3391).

**Informe Tarea 3**

Profesores:

Ascander Suarez

Alfonso Reinoza.

Autores:

Anthony El Kareh, 12-11075

Eliot Díaz, 12-10694

Sartenejas, Mayo de 2016.

**ÍNDICE GENERAL**

1. Introducción................................................................................................................3

2. Desarrollo...................................................................................................................4

2.1 Repartición de Trabajo.....................................................................................4

2.2 Experiencias con las Herramientas..................................................................4

3. Conclusiones...............................................................................................................5

4. Apéndices………………………………………………………………………………........6

4.1 Apéndice A: Ambiente Django Anthony…………………………………………6

4.2 Apéndice B: Ambiente Django Guillermo……………………………………….7

**1. INTRODUCCIÒN**

Al momento de programar en equipo, se necesita tener un esquema o una metodología de desarrollo, tanto para escribir el código como para probarlo o ejecutarlo, de esta manera, se pone en práctica la metodología de desarrollo ágil, a su vez es necesario conocer y manejar las herramientas básicas con las cuales se desarrollará el software y analizar minuciosamente todos los posibles casos que afectaran al programa desarrollado.

Para el desarrollo del primer modelo para la billetera electrónica, se pondrá en práctica la técnica de programación en parejas, la cual busca explotar al máximo el potencial de cada uno de los miembros que conforman la pareja y de esta forma entregar un mejor trabajo.

En el presente informe se tocarán los puntos principales del proceso de codificación y creación de la suite de pruebas correspondientes al primero modelo de la billetera electrónica, así como el manejo de las herramientas y la repartición de horas al momento de la programación.

**2. DESARROLLO**

**2.1 Repartición del Trabajo**

La repartición del trabajo, fue consistente al momento de crear la clase principal, se creó un módulo de pydev en el cual se escribió la plantilla de la billetera electrónica y esta se subió a GitHub para luego ser modificada.

En nuestro caso, Guillermo se encargó de realizar la primera revisión a la clase principal corrigiendo así varios casos bordes que se habían omitido, una vez la clase estaba lista, se procedió a realizar la suite de casos de prueba entre los 2 miembros del equipo. Seguido de esto, Anthony se encargó de darle los toques finales al informe y subirlo al repositorio.

En cuanto a las horas de trabajo invertidas por cada miembro del equipo podemos decir que cada miembro invirtió un aproximado de 2 a 3 horas en total.

**2.2 Experiencia con las Herramientas**

En este caso, el manejo de las herramientas fue mucho más sencillo que para la entrega pasada, ya que al estar mucho más familiarizados con ellas se logró explotar un poco más de la funcionalidad de las mismas, en cuanto a pydev y pyunit, la creación y prueba de los módulos fue mucho más rápida, sin embargo, el manejo de la herramienta egit sigue siendo un poco confuso a la hora de hacer los commit y los push correspondientes aunque el manejo de la herramienta fue mucho más fluido que en la entrega pasada.

**3. CONCLUSIONES**

El desarrollo de software, es un proceso complicado que requiere de mucho tiempo y organización para ser logrado de la mejor forma posible, en este caso al aplicar las técnicas anteriormente vistas de desarrollo ágil y de análisis de fronteras aunado a las técnicas de programación en pareja, se consiguió lograr un mejor trabajo en un tiempo mucho menor al anterior, ya que la organización y la distribución de las tareas fue mucho más sencilla por lo cual se logró un desarrollo eficiente.

Al utilizar la técnica de programación en parejas, se logra manejar mucho mejor la organización del equipo y de esta forma se pueden explotar mucho mejor las ventajas de cada uno de los miembros del mismo.

El análisis de pruebas y casos borde, es uno de los pasos más importantes al momento de desarrollar un software ya que con este se asegura la fiabilidad y el buen funcionamiento del mismo.

**4. APENDICES**

**41. APENDICE A: Ambiente Django Anthony**

