Interpool

Documento de Validación con el Cliente

Versión 5.0

Historia de revisiones

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Fecha | Versión | Descripción | Autor |
| 08/09/10 | 5.0 | Creación del documento | Juan Ghiringhelli |
| 09/09/10 | 5.0 | Revisión de SQA | Javier Madeiro |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Contenido

[1. Productos de la Validación 3](#_Toc271809024)

[1.1. Requerimientos 3](#_Toc271809025)

[1.2. Arquitectura 3](#_Toc271809026)

[1.3. GUI 3](#_Toc271809027)

[2. Conclusiones de la Validación 3](#_Toc271809028)

[3. Métricas de la validación 3](#_Toc271809029)

1. Productos de la Validación
   1. Requerimientos

El cliente validó los requerimientos tanto en el documento de los mismos como en los documentos de visión y alcance. No hizo ningún comentario al respecto, había comentado muchos aspectos en un mail inicial en la primera iteración.

* 1. Arquitectura

Validado con un documento, sin comentarios de parte del cliente. Hicimos un estudio de factibilidad al realizar un prototipo funcional que prueba cada parte de la misma.

* 1. GUI

La GUI se validó enviando bosquejos en un principio al cliente, y luego mostrando el prototipo con las pantallas integradas.

1. Conclusiones de la Validación

Según las respuestas del cliente, vamos por buen camino en todo lo importante. Debemos realizar para la siguiente muestra una iteración completa del juego, para un solo usuario, aún no permitiendo múltiples jugadores. Las tareas son refinar lo que venimos haciendo, empezar a ocuparnos de la calidad del código y acostumbrarnos a usar el repositorio de manera correcta.

1. Métricas de la validación

El cliente planteó utilizar estas métricas:

* GUI: validación persona, él lo muestra a sus conocidos y analiza sus reacciones.
* Jugabilidad: se mide por la cantidad de gestos que se deben realizar en la pantalla para completar una iteración en un escenario normal.
* Funcionalidad: se planteó distinguir los Casos de Uso en tres niveles, nivel uno, escenarios esperados. Nivel dos, escenarios posibles pero no normales en un juego. Nivel tres, escenarios altamente improbables e inesperados. Los casos de uso de nivel 1 y nivel dos deben estar totalmente implementados.
* Implementación: utilizar los criterios de codificación de Microsoft. Herramienta de control integrada en Visual Studio 2010.