Interpool

Informe de Situación del Proyecto

Versión 1.2

Historia de revisiones

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Fecha | Versión | Descripción | Autor |
| 15/08/10 | 1.0 | Versión inicial | Juan Ghiringhelli |
| 22/08/10 | 1.1 | Añadido esfuerzo semanal y gráficas. Modificación a resumen. | Juan Ghiringhelli |
| 22/08/10 | 1.2 | Revisión del documento | Javier Madeiro |
|  |  |  |  |

Contenido

[1.Mediciones realizadas 3](#__RefHeading__175_1695456279)

[1.1.Mediciones de horas 3](#__RefHeading__177_1695456279)

[1.1.1.Esfuerzo por Línea de trabajo 3](#__RefHeading__179_1695456279)

[1.1.2.Esfuerzo por Rol 4](#__RefHeading__181_1695456279)

[1.1.3.Esfuerzo por integrante del equipo 5](#__RefHeading__8639_338113375)

[2.Informe de Situación 6](#__RefHeading__195_1695456279)

[2.1.Estado del proyecto 6](#__RefHeading__197_1695456279)

[2.2.Desviaciones ocurridas 6](#__RefHeading__199_1695456279)

[2.3.Incidencias encontradas 6](#__RefHeading__201_1695456279)

[2.4.Estado de Riesgos 6](#__RefHeading__203_1695456279)

[3.Evaluación 6](#__RefHeading__205_1695456279)

Mediciones realizadas

* 1. Mediciones de horas
     1. Esfuerzo por Línea de trabajo





* + 1. Esfuerzo por Rol





* + 1. Esfuerzo por integrante del equipo





Informe de Situación

* 1. Estado del proyecto

Esta semana hicimos un gran esfuerzo en evaluar la factibilidad del proyecto, y en comprender en profundidad que quiere el cliente, cotejado con lo que realmente se puede hacer. Estudiamos posibilidades, alternativas, requerimientos no pedidos pero necesarios para definir la mecánica del juego y todo lo que impacta en el alcance y la arquitectura. Tenemos los casos de uso, el modelo de dominio, el MER de la base de datos, una arquitectura candidata y un layout de la GUI y la dinámica de juego.

* 1. Desviaciones ocurridas

El cliente no estuvo disponible, tuvimos que suponer varias cosas y realizar dos posibles planes de requerimientos, dejando todo en supuesto, pero elaborando argumentos para justificar nuestras decisiones, ya que vimos en la reunión con el cliente que su idea no era muy explicita, sino más bien un bosquejo.

* 1. Incidencias encontradas

Ninguna.

* 1. Estado de Riesgos

El cliente desapareció. Redactamos un largo mail para que conteste ni bien pueda. Un compañero se enfermó, como estaba investigando pudo seguir trabajando. Para muchas cosas seguimos investigando factibilidad, en casi todos los casos vimos que se puede hacer lo que queremos.

Evaluación

Terminamos de armar la pirámide jerárquica, y tenemos una idea más acabada de que vamos a construir. El mayor problema es que sin cliente, todo son supuestos, si bien nos tomamos un gran trabajo en tener armadas dos visiones posibles y que respetan el espíritu de lo pedido. Como forma de solucionar el problema del cliente, estudiamos la factibilidad de lo pedido, lo cotejamos con lo que entendimos, y armamos la visión más coherente que pudimos entre lo que se pide, lo que se puede, y la idea original del cliente, de hacer un juego que “permita hacer amigos por Facebook”. Por lo demás, todos se han ido asentando en su rol de forma correcta, manteniéndose comunicados e interesados. Si el cliente nos valida los requerimientos, terminaríamos con el análisis. Esta semana ya hemos realizado pruebas sobre las tecnologías por lo cual en la semana que viene vamos a empezar a armar los nodos básicos de la implementación. Ya tenemos un repositorio funcionando y todos los estándares definidos de trabajo.