



Control de documento

Nombre del proyecto	Health Delivery
Cierre de iteración	E5 28/04/2023
Generador por	Gustavo Maximiliano Ambriz Zamarripa
Aprobado por	Christian Emmanuel Escalera Cerda
Alcance de la distribución del documento	Control interno para todo el proyecto.



Índice

Sobre este documento	2
Resumen de la iteración	3
Identificación	3
Hitos Especiales	3
Artefactos y evaluación	3
Riesgos y Problemas	4
Notas y Observaciones	4
Asignación de recursos	5
Anexos	6
Referencias a otros documentos	8
Glosario de términos	9
Significado de los elementos de la notación gráfica	9
Estereotipado UML utilizado	9
Significado de los elementos No UML	9



Sobre este documento

La calidad se logra por medio de la revisión constante de las actividades que conducen desde la idea al producto. Al momento del cierre de una iteración es buen momento para hacer un alto, y evaluar lo logrado, los problemas encontrados y los retos a enfrentar.

El presente documento marca el final de la iteración **E5**, y contiene una evaluación de los artefactos y actividades realizadas durante la misma.

Se recogen también las impresiones y observaciones hechas durante el desarrollo de la iteración, así como el esfuerzo invertido en cada una de las disciplinas involucradas.

Resumen de la Iteración

Identificación

Código de iteración: I2, E1, C1, T2...

Se suele usar la siguiente convención: I, E, C, T por la inicial de la fase a la que pertenece la iteración: Inicio, Elaboración, Construcción o Transición.

Se sigue con un número o correlativo que cuenta desde uno.

Fecha de inicio y cierre es auto explicativo. Lo mismo con los comentarios, de haberlos.mo]

Código de la iteración	Fase a la que pertenece	Fecha de inicio	Fecha de cierre	Comentarios
E5	ELABORACIÓN	24/04/2023	28/04/2023	Se realizacion por completo todas las actividades a evaluar

Hitos especiales

Se completó con éxito el sprint

Artefactos y evaluación

Artefacto	Meta (%)	Comentarios
I1	100%	Documentacion y revision de codigo de aplicacion móvil junto paypal

Artefacto	Aspecto a evaluar	Evaluación	Comentarios
I1	Documentacion y revision	100%	Se evaluó el desempeño de la realización de la documentación y la revisión de código



Riesgos y problemas

RJE-03 Enfermedad

Un integrante del equipo no pudo contribuir lo necesario ya que presentó una enfermedad que lo hizo no poder asistir al avance como es debido durante la semana

Informe de lo ocurrido en la iteración, en términos generales.

Notas y observaciones

Debido a la enfermedad un integrante del equipo tuvo que hacer home office



Asignación de recursos

Rol	Horas-Hombre	Desempeñado por	Observaciones
Technical Support	2 Hrs.	Gustavo M.A.Z.	Se administró el funcionamiento ante el diseño otorgado
Managing Agent	6 Hrs.	Gustavo M.A.Z.	Se han administrado y hecho diferentes documentos para el proyecto
Scrum Master	12 Hrs.	Christian E.E.C	Se ha estado al cargo del proyecto
QOS	5 Hrs.	Christian E.E.C	Se ha visto detalladamente la calidad de los diseños para que sea amigable
Quality Control	1 Hrs.	Christian E.E.C	Se consideraron los factores de calidad para los diseños
Developer	6 hrs.	Gustavo M.A.Z	Se tomó el cargo del código a implementar en el login



Anexos

Anexo A.

Código de IOS para el inicio de sesión y validación con el servicio de facebook y creación de cuenta en la aplicación de manera manual con confirmación al correo verificado e implementación de paypal

```
#import <UIKit/UIKit.h>
#import <FBSDKLoginKit/FBSDKLoginKit.h>

@interface LoginViewController :
UIViewController<FBSDKLoginButtonDelegate>
@property (weak, nonatomic) IBOutlet UIView *fbLoginbButtonView;

@end

// AccountViewController.h
// Facebook Integration with iOS

#import <UIKit/UIKit.h>

@interface AccountViewController : UIViewController
@property (weak, nonatomic) IBOutlet UIImageView *profileImageView;

@property (weak, nonatomic) IBOutlet UIView *shareButtonView;

@end

//Integración paypal api en ios
func application(_ application: UIApplication,
didFinishLaunchingWithOptions launchOptions:
[UIApplication.LaunchOptionsKey: Any]?) -> Bool {

    BTPAppContextSwitcher.setReturnURLScheme("com.your-company.your-app
.payments")

    return true

}

func scene(_ scene: UIScene, openURLContexts URLContexts:
Set<UIOpenURLContext>) {
```



```
URLContexts.forEach { context in

    if
context.url.scheme?.localizedCaseInsensitiveCompare("com.your-comp
any.your-app.payments") == .orderedSame {

        BAppContextSwitcher.handleOpenURLContext(context)

    }

}

func application(_ app: UIApplication, open url: URL, options:
[UIApplication.OpenURLOptionsKey : Any] = [:]) -> Bool {

    if
url.scheme?.localizedCaseInsensitiveCompare("com.your-company.your
-app.payments") == .orderedSame {

        return BAppContextSwitcher.handleOpenURL(url)

    }

    return false

}
```




Conclusión

Gracias a que la implementación de más herramientas necesarias se llevó a cabo contribuimos en gran medida al desarrollo del proyecto para poder terminarlo en hora y forma, así aprendimos el uso adecuado de las herramientas de implementación para poder generar una manera mas optima de organización y una manera más limpia de llevar a cabo el desarrollo de proyecto



Glosario de términos

Significado de los elementos de la notación gráfica

Estereotipado UML utilizado

Significado de los elementos No UML

Factores de McCall

Factor	Métrica	Calificación	Comentarios
Corrección	Consistencia	4	Esta métrica nos da coherencia al momento de realizar el factor
Fiabilidad	Exactitud	2	La métrica la escogimos ya que nos da un valor exacto de una confiabilidad
Eficiencia	Consición	4	Nos ayuda a tener un mayor número de ideas
Integridad	Seguridad	3	Nos proporciona seguridad en nuestra integridad como empresa
Mantenimiento	Consistencia	3	Se mantiene estable el mantenimiento
Flexibilidad	Simplicidad	2	Escogimos esta métrica ya que se mantiene simple nuestra flexibilidad
Capacidad de prueba	Facilidad de operación	4	Esta métrica la tomamos ya que la capacidad de prueba queremos realizarla de una manera simple
Portabilidad	Generalidad	3	Tomamos esta métrica ya que como bien dice el factor ocupamos que sea abierto a todos
Usabilidad	Operatividad	4	Tomamos esta métrica ya que obtenemos distintas capacidades de realizar una función
Interoperabilidad	Estandarización de	3	Escogimos esta



	datos		métrica para tener una mayor velocidad y obtención de datos
		32	