**Metodologías ágiles utilizadas - Ejemplo Scrum (clase 5)**

El código que proporcione es un programa en PSeInt que calcula la promoción de pasajes de avión para los destinos ROMA y BERLÍN, con dos categorías de clase, PRIMERA y TURISTA. Vamos a analizar cómo se podría aplicar la metodología Scrum a este programa:

1. Creación del Product Backlog:

El Product Owner (PO) sería la persona encargada de definir los requisitos y prioridades. En este caso, podría generar un Product Backlog con historias de usuario que describan las funcionalidades que debe tener el programa, como la posibilidad de ingresar destinos, clases y cantidades de pasajes, así como el cálculo de montos y la generación de reportes.

Ejemplo de historias de usuario:

Historia de Usuario 1: Como usuario, quiero poder ingresar el destino para adquirir la promoción (ROM/BER).

Historia de Usuario 2: Como usuario, quiero poder seleccionar la clase de pasajes (PRIMERA/TURISTA).

Historia de Usuario 3: Como usuario, quiero poder ingresar la cantidad de pasajes que deseo adquirir.

Historia de Usuario 4: Como usuario, quiero ver un reporte con el total de pasajes y montos recaudados para ROMA y BERLÍN.

2. Sprint Planning:

El equipo Scrum se reúne para seleccionar un conjunto de historias de usuario del Product Backlog para el próximo Sprint. Se definen las tareas específicas que serán necesarias para implementar esas historias.

Por ejemplo, para la Historia de Usuario 1 se podrían tener tareas como "Solicitar el destino al usuario", "Validar que el destino sea válido", etc.

3. Ejecución del Sprint:

El equipo trabaja en las tareas del Sprint Backlog para desarrollar las funcionalidades. Realizan reuniones diarias de Scrum para mantenerse sincronizados y abordar cualquier impedimento que surja durante el desarrollo.

4. Revisión del Sprint:

Al final del Sprint, el equipo presenta las funcionalidades completadas al Product Owner en una reunión de Revisión del Sprint. El PO proporciona retroalimentación y verifica que las funcionalidades cumplan con sus expectativas.

5. Retrospectiva del Sprint:

El equipo realiza una reunión de Retrospectiva del Sprint para analizar lo que funcionó bien y lo que podría mejorarse en el próximo Sprint.

Este proceso se repite en ciclos de Sprints hasta que se desarrollen todas las funcionalidades del programa.

Es importante tener en cuenta que en este ejemplo estamos adaptando la metodología Scrum a un contexto de desarrollo individual en PSeInt. En un entorno de equipo de desarrollo más amplio, Scrum se aplicaría de manera más completa, con roles específicos y reuniones formales adicionales.