

Komet Kevin

Proyecto Software



Planificación de coste



Escuela Universitaria
Politécnica - Teruel
Universidad Zaragoza

Autor: Sergio Langarita Benítez
Fecha: 1-5-19

Ingeniería Informática | Curso 2018 - 2019.



Komet Kevin por Ramiro Woutersen Uriarte , Sergio Langarita Benitez, Arturo García Enguita, Denis Florin Cobeti se distribuye bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).



Tabla de contenidos

1.- Parámetros específicos.....	3
1.1.- Puntos Función.....	3
1.2.- Lineas de código.....	3
2.- Parámetros generales.....	3
3.- Resultado.....	5
3.1.- Puntos Función.....	5
3.2.- Lineas de código.....	5



1.- Parámetros específicos.

1.1.- Puntos Función

Prototipo 1: Motor inicial.

Prototipo 2: Motor finalizado.

Prototipo 3: Juego jugable.

Prototipo 4: Juego completo.

Lenguaje: Java

1.2.- Lineas de código

Nuevas líneas de código: 4050

Líneas de código rehusadas: 830

Líneas de código modificadas: 0

Clase	Líneas de código	Líneas rehusadas o modificadas
SoundClip	550	Rehusadas
AbstractGame	11	
Config	200	
GameContainer	130	
Input	100	
Renderer	350	
Window	150	
Image	30	
ImageTile	11	
MonoFont	7	
ChangeListener	16	
ControlPopup	17	
GamePopup	50	
MainMenu	450	



PauseMenu	90	
ScorePopup	80	
Score	40	Rehusadas
ScoreComparator	12	
ScoreManager	80	
AsteroidManager	90	
Camera	50	
GameManager	90	
HUD	100	
Vector2	240	Rehusadas
AbstractCollider	15	
BoxCollider	90	
CircleCollider	50	
RayCollider	70	
Asteroid	110	
AsteroidFactory	60	
AsteroidType	11	
CollisionCodes	19	
GameObject	105	
GravPool	40	
Player	165	
PowerUp	40	
Projectile	60	
ShipFactory	27	
Ships	29	
Aphelion	50	
Laser	50	
Bartleby	120	
Nuke	55	
Flak	55	
HammerHead	140	
Shield	75	
Squad	80	



DetonationWave	95	
Mine	80	
Mining	70	
RepulsorWave	95	
SekulIX	80	

2.- Parámetros generales.

Software Scale Drivers

	Very Low	Low	Nominal	High	Very High	Extra High
Precedentedness	X					
Development Flexibility		X				
Architecture / Risk Resolution			X			
Team Cohesion				X		
Process Maturity					X	

Software Cost Drivers Product

	Very Low	Low	Nominal	High	Very High	Extra High
Required Software Reliability				X		
Data Base Size		X				
Product Complexity					X	
Developed for Reusability		X				
Documentation Match to Lifecycle Needs					X	


Personal

	Very Low	Low	Nominal	High	Very High	Extra High
Analyst Capability				X		
Programmer Capability				X		
Personnel Continuity					X	
Application Experience			X			
Platform Experience			X			
Language and Toolset Experience				X		

Platform

	Very Low	Low	Nominal	High	Very High	Extra High
Time Constraint				X		
Storage Constraint					X	
Platform Volatility			X			

Project

	Very Low	Low	Nominal	High	Very High	Extra High
Use of Software Tools			X			
Multisite Development				X		
Required Development Schedule					X	

Maintenance:OFF

Cost per Person-Month (Dollars):5000



3.- Resultado.

3.1.- Puntos Función

Results

Software Development (Elaboration and Construction)

Effort = 0.5 Person-months

Schedule = 4.6 Months

Cost = \$2337

Total Equivalent Size = 212 SLOC

Acquisition Phase Distribution

Phase	Effort (Person-months)	Schedule (Months)	Average Staff	Cost (Dollars)
Inception	0.0	0.6	0.0	\$140
Elaboration	0.1	1.7	0.1	\$561
Construction	0.4	2.9	0.1	\$1777
Transition	0.1	0.6	0.1	\$281

Software Effort Distribution for RUP/MBASE (Person-Months)

Phase/Activity	Inception	Elaboration	Construction	Transition
Management	0.0	0.0	0.0	0.0
Environment/CM	0.0	0.0	0.0	0.0
Requirements	0.0	0.0	0.0	0.0
Design	0.0	0.0	0.1	0.0
Implementation	0.0	0.0	0.1	0.0
Assessment	0.0	0.0	0.1	0.0
Deployment	0.0	0.0	0.0	0.0



3.2.- Líneas de código

Results

Software Development (Elaboration and Construction)

Effort = 14.4 Person-months

Schedule = 14.2 Months

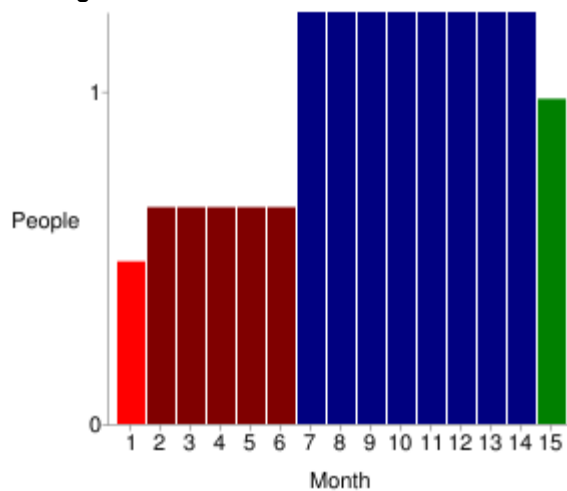
Cost = \$72142

Total Equivalent Size = 4050 SLOC

Acquisition Phase Distribution

Phase	Effort (Person-months)	Schedule (Months)	Average Staff	Cost (Dollars)
Inception	0.9	1.8	0.5	\$4329
Elaboration	3.5	5.3	0.7	\$17314
Construction	11.0	8.9	1.2	\$54828
Transition	1.7	1.8	1.0	\$8657

Staffing Profile



Software Effort Distribution for RUP/MBASE (Person-Months)

Phase/Activity	Inception	Elaboration	Construction	Transition
Management	0.1	0.4	1.1	0.2
Environment/CM	0.1	0.3	0.5	0.1
Requirements	0.3	0.6	0.9	0.1
Design	0.2	1.2	1.8	0.1
Implementation	0.1	0.5	3.7	0.3
Assessment	0.1	0.3	2.6	0.4
Deployment	0.0	0.1	0.3	0.5



4.- Conclusión.

Como podemos observar la planificación mediante puntos función se realiza un esfuerzo 0.5 personas por mes, durante 4.6 meses con un coste 2337 \$.

Y la planificación mediante líneas de código se realiza un esfuerzo 14.4 personas por mes, durante 14.2 meses y un coste de 72142 \$.

Así que tomaremos de referencia la planificación mediante puntos función debido a que se ajusta más al proyecto planteado.