

Planificación

Control de Tabla de Posiciones

En este documento encontramos la planificación y el control que se llevará a cabo para realizar el primer proyecto asignado al grupo de pruebas de la empresa ADST por parte de los ingenieros de SITECH. Especificaremos cada una de las tareas asignadas a cada integrante, los detalles de la misma y el tiempo aproximado que requerirá dicha tarea.

El problema a resolver que fue asignado por parte de la empresa SITECH en síntesis es realizar un control de campeonatos de fútbol. Se deberá de llevar un control de equipos, jugadores, tablas de posiciones, estadísticas de los jugadores. También se ha solicitado la creación de una interfaz de usuario fácil de utilizar y entender. Este proyecto constará de dos revisiones del sistema antes de la entrega final. Tras la resolución del día 7 de agosto del presente año, el proyecto tendrá un control de versiones, para la documentación del mismo se utilizará SVN (Subversion) y para el desarrollo del código en conjunto se utilizará la herramienta GIT, utilizando como repositorio el sitio GitHub.

Integrantes

Los integrantes del grupo de pruebas de la empresa ADST son los siguientes:

Nombre	Puesto
Ing. Luis Ramos	Coordinador de área
Ing. Edgar Carrera	Control de calidad
Ing. Walter Quijada	Administración de calidad
Ing. Guillermo Canel	Tester
Ing. Ottoniel Rodriguez	Tester

Requerimientos

Requerimiento	Descripción
Seguridad del Sistema	Requiere que el software cuente con un inicio de sesión, registros de usuarios, cambio de contraseñas, etc.
Reportes	Se requiere que el programa tenga la capacidad de generar resultados de los diferentes juegos, así como records, tabla de posiciones, portero menos vencido, jugadores expulsados, etc.
Manuales	Manual de usuario y Manual Técnico.
Prototipo	Interfaz gráfica del sistema no funcional.
Menú de Ayuda	La aplicación debe contar con ayuda inmediata al usuario en los momentos que se le solicite al sistema, y sugerencias que el sistema le haga al usuario.

Planificación

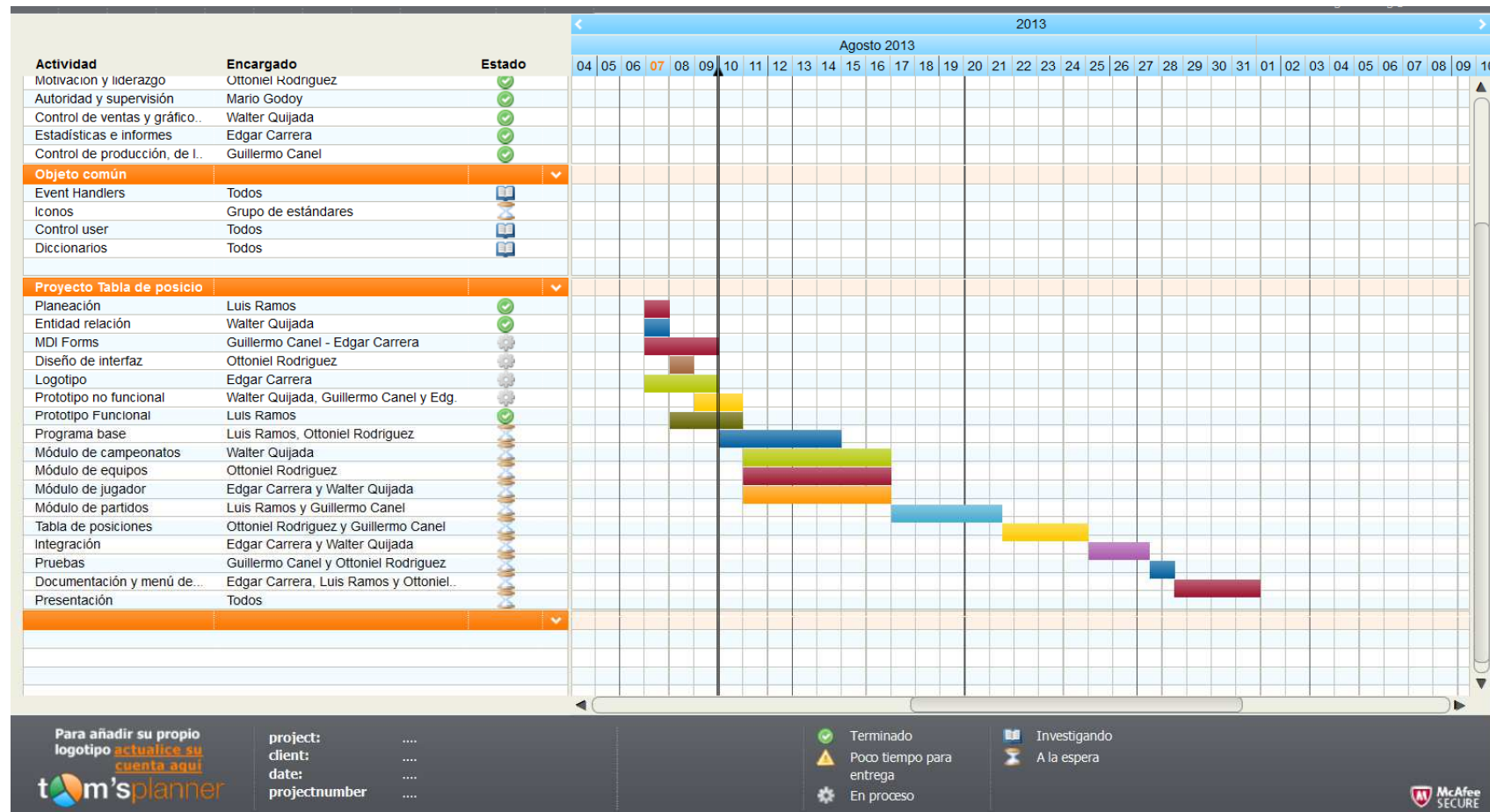
No.	Actividad	Responsable(s)	Detalles de actividad	Fecha inicio	Fecha final
1ra revisión					
1	Planeación y distribución de tareas	Luis Ramos	Detallar tareas y distribuirlas a los integrantes del grupo para poder llevar un mejor control de estas.	06/08/2013	06/08/2013
2	Selección de base de datos	Todos	Elegir la base de datos a utilizar.	06/08/2013	06/08/2013
3	Diseño de base de datos en Workbench	Walter Quijada	Realizar el diagrama de entidad relación establecido después del estudio del caso. Este diagrama generará el script para poder crear la base de datos.	06/08/2013	06/08/2013
4	Creación de MDI	Edgar Carrera y Guillermo Canel	Se realizará el form principal de la aplicación, donde podrá contener a varios form en MDI, y la aplicación se pueda adaptar a cualquier resolución de pantalla.	06/08/2013	09/08/2013
5	Diseño de interfaz de usuario	Otoniel Rodriguez	Se realizará un boceto sobre la visualización de la interfaz de usuario	7/08/2013	07/08/2013
6	Creación prototipo no funcional	Walter Quijada, Guillermo Canel y Edgar Carrera	Se realizará el prototipo de la interfaz de usuario, basado en el boceto realizado anteriormente.	08/08/2013	09/08/2013
7	Prototipo funcional	Luis Ramos y Otoniel Rodriguez	Un prototipo funcional de un proyecto anteriormente realizado	07/08/2013	09/08/2013
2da revisión					
8	Programa Base	Luis Ramos y Otoniel Rodriguez	Este tendrá las dll's para las conexiones a las bases de datos y los controles de usuarios necesarios para el desarrollo de los demás módulos. También en esta fase se crearán el inicio de sesión y un menú de configuración inicial.	09/08/2013	13/08/2013
9	Módulo de campeonatos	Walter Quijada	Creación, modificación y eliminación de los diferentes campeonatos que se realizan.	10/08/2013	15/08/2013

10	Módulo de equipos	Ottoniel Rodriguez	La inscripción de los equipos que participan en los campeonatos.	10/08/2013	15/08/2013
11	Módulo de jugador	Edgar Carrera y Guillermo Canel	La inscripción de cada jugador, este módulo va unido al de equipos, ya que cuando se inscribe un equipo, se tiene que inscribir a los jugadores del mismo.	10/08/2013	15/08/2013
12	Módulo de partidos - Resultados - Estadísticas	Luis Ramos, Edgar Carrera y Guillermo Canel	Este módulo depende de los 3 anteriores, ya que en él se podrán ingresar los resultados de cada partido jugado y las estadísticas correspondientes a cada jugador.	16/08/2013	20/08/2013
13	Tabla de posiciones	Ottoniel Rodriguez y Walter Quijada	Este será el último módulo, donde se podrá consultar los avances de cada equipo.	20/08/2013	23/08/2013
Entrega Final					
14	Integración	Edgar Carrera y Walter Quijada	Se integrarán todos los módulos en el programa base y se afinarán los últimos detalles de conectividad entre ellos.	24/08/2013	26/08/2013
15	Pruebas	Guillermo Canel y Ottoniel Rodriguez	Se usarán datos ficticios para poder probar la aplicación y comprobar que todo funciona correctamente.	26/08/2013	27/08/2013
16	Documentación para usuario y menú de ayuda	Edgar Carrera, Luis Ramos y Ottoniel Rodriguez	Se creará el manual de usuario para ofrecer un mejor soporte sobre el uso del software.	27/08/2013	30/08/2013
17	Presentación	Todos	Se realizará la presentación final del proyecto	A definir	

- El sistema será desarrollado en el lenguaje de C#, en el IDE Visual Studio 2010
- Como gestor de base de datos, se utilizará SQLite.
- Todos los módulos serán supervisados por el coordinador de área, el ingeniero Luis Ramos.
- La creación de cada módulo debe de ir acompañado de su manual técnico, de lo contrario no se podrá proseguir con el desarrollo de los demás módulos.
- Toda la documentación será almacenada en un repositorio de www.code.google.com, mientras para el código de la aplicación se utilizará un repositorio grupal en www.github.com

- Las fechas previstas están sujetas a cambios, según las fechas de revisión, que todavía no han sido definidas.

Cronograma de Actividades





Grupo de pruebas ADST

