

Trabajo Testing – 9.1 / Prueba Integradora - Modulo 2

Índice

- (Pag.3) - Introducción, ¿Por qué decidí elegir el Proceso de Desarrollo Ágil?
- (Pag.4) - Que es el Proceso de Desarrollo Ágil
- (Pag.5) - Proceso de Desarrollo Ágil vs Tradicional
- (Pag.6/Pag.7) - Situación

¿Por qué decidí elegir el Proceso de Desarrollo Ágil?

El motivo por el cual me decidí por el PDDA, es principalmente porque tiene un intercambio constante con el cliente, cosa que me parece indispensable a la hora de desarrollar software. Las IT existen gracias a las personas de a pie que necesitan cubrir una necesidad, solucionar un problema, facilitar una tarea. Es por eso que, elegí este proceso, porque sin cliente no hay problema, y sin problema no hay que elaborar software para solucionarlo.

Como consumidor, he tenido muchas malas experiencias con varios tipos de software, desde programas de PC (juegos, antivirus, programas de ofimática, etc.), hasta aplicaciones móviles, con el vivido recuerdo de cuando utilizaba Claro Música y esta aplicación funcionaba de forma increíblemente espantosa.

Por eso, como un cliente más, quiero que si este software esta desarrollado para mostrarme la hora, quiero que me muestre la hora y no un mensaje de error o cualquier hora.

También, porque una de las principales características de este proceso, es que debe de haber mucha comunicación entre todo el equipo, y eso hace que haya un intercambio constante que puede llegar a evitar e incluso solucionar varios aspectos y/o problemas que se presentan a la hora de desarrollar software.

Además, a diferencia de los procesos tradicionales, en los proyectos de pruebas ágiles, los requisitos no son fijos, es decir, los cambios se pueden introducir de forma saludable, lo que indica que el caso de prueba está abierto a explorar más consideraciones y personalizaciones.

Se que en algunos casos, el proceso en cascada es el que mejor puede calzar (como cuando se tiene toda la documentación de lo que quiere el cliente y está claro que se debe de hacer), pero, para justificar mi elección, voy a imaginar una situación en la que un cliente necesita un software X, y voy a aplicarle el proceso de desarrollo ágil.

Proceso de Desarrollo Ágil

El proceso de desarrollo ágil es un proceso iterativo incremental, se caracteriza por contar con iteraciones cortas (algunas semanas), y por no tener fases lineales tipo cascada en cada iteración.

Existen diferentes metodologías ágiles, pero entre las más conocidas y utilizadas se encuentran:

- Scrum
- XP (Extreme Programming)

Cada una de estas tiene sus propios matices, pero, algunas características generales son:

- La respuesta ante los cambios
- La existencia de retroalimentación temprana de los clientes
- El énfasis puesto en la comunicación cara a cara
- La cercanía que existe entre los miembros del equipo

Ejemplo de desarrollo ágil (scrum):

Pintar una casa:

Se comienza por una habitación y por etapas:

- Primero se alisa la superficie
- Luego le damos una primera mano
- Le preguntamos al cliente como le parece que está quedando el trabajo.
- Este nos dice que desea un color un poco más oscuro
- Damos otra mano de pintura
- Volvemos a consultar al cliente
- Si le parece bien el trabajo, pasamos a la siguiente habitación
- El cliente en este momento se da cuenta de que no desea todas las habitaciones del mismo color, y de esta manera se genera una retroalimentación (o feedback) entre nosotros y el cliente.
- Esto permite que pintemos la casa lo más parecido a lo que el cliente desea

Proceso de Desarrollo Ágil vs Tradicional	
Ágil	Tradicional
Se testea el software durante su desarrollo	Se testea el software al final del desarrollo
La existencia de retroalimentación temprana de los clientes	Se habla con el cliente una sola vez
Previene bugs en lugar de encontrarlos	Si aparecen bugs se corrigen, y se prueba de nuevo
Tratar de entender lo que se está testeando	Se verifica su funcionalidad (¿Qué tipo de software estoy testeando?)
Todo el equipo es responsable de la calidad	Solamente el Tester es el responsable de la calidad
Posee requisitos flexibles	Posee requisitos estáticos
Se trata de construir el mejor sistema (buen clima de trabajo en equipo)	Se trata de romper el sistema para ver que se puede mejorar

Situación

El señor Méndez Piano se presenta en la desarrolladora Software&Co para solicitar una app para su nuevo negocio, un condominio de empresas relacionadas a las IT que se está construyendo en las afueras de Montevideo, cerca del Rio Santa Lucia.

El señor Piano quiere que su aplicación pueda:

- Dar ingreso a un número limitado de trabajadores/estudiantes del recinto
- Dar control de patinetas y monopatines eléctricos a las personas registradas en la base de datos
- Mostrar el mapa interactivo con la ubicación incluida
- Poder hacer pagos con la aplicación mediante un sistema de pagos integrando una tarjeta de crédito
- La aplicación necesita un color específico que los identifique

El señor Piano necesita participar en el proceso de desarrollo ya que el condominio está en construcción, y va a sufrir varios cambios las próximas tres semanas.

El señor Piano hace énfasis en que necesitará que la aplicación sufra cambios, ya que hay varios servicios que están en tratativas, y él quiere que el equipo de desarrollo vaya diseñando la arquitectura de esta, pero que estén preparados para recibir noticias sobre cambios ya que trabaja con un grupo que va tomando decisiones y cambios sobre la marcha.

Estos son los datos iniciales que proporcionó el señor Piano:

Semana 1	<ul style="list-style-type: none">• No pueden ingresar más de 300 personas al recinto• La app debe de dar control de los monopatines y patinetas únicamente a las personas registradas en la base de datos• Solamente y únicamente debe de mostrarse el mapa del recinto y la ubicación debe de marcarse con un punto azul• El sistema de pagos solamente admite las tarjetas Master y Visa• El color seleccionado para representar la app será azul
----------	--

Una semana después de iniciar el desarrollo de la app, el señor Piano vuelve a visitar la empresa, y trae algunas novedades al respecto de la app

Semana 2	<ul style="list-style-type: none">• Se puede utilizar un mapa al estilo Google Maps, pero el recinto debe de verse mucho más detallado.• El sistema de pagos ahora admite las tarjetas Master, Visa y Cabal• El color seleccionado para representar la app será, además de azul, verde
----------	--

Pasada una semana, el señor Piano vuelve a la empresa, y anuncia al equipo varios y últimos cambios:

Semana 3	<ul style="list-style-type: none">• Pueden ingresar las personas que trabajan en el recinto e invitados con código QR• La app debe de dar control de los monopatines y patinetas a todas las personas que ingresen su código QR en la entrada del recinto• Debe de mostrarse el mapa del recinto bien detallado, que resalte los nombres de los lugares en los que se encuentra la persona y la ubicación debe de marcarse con un punto según el estado de la persona (si va en patineta eléctrica es verde, si va en monopatín es azul, y si va caminando será de color magenta)• El sistema de pagos ahora admite las tarjetas Master, Visa, Oca, Santander y Creditel• El color seleccionado para representar la app será verde, azul y marrón (en representación a los árboles y al Rio Santa Lucia)
----------	--

Como se puede ver, el señor Piano pudo cubrir todas sus peticiones, ya que el proceso Ágil permite un intercambio importante con el usuario, en un caso en el que se necesitaba, ya que iban a haber varios cambios a lo largo del proceso de desarrollo de software, dependiendo de las peticiones del señor Piano y sus socios.

Esto permitió, que el señor Piano pudiera conseguir su app, mediante el proceso de construcción del recinto, y eso le ayudó a que cuando su recinto se estrenara, se pudiera hacer con una app funcional y muy practica de acuerdo a la filosofía del señor Piano y sus socios.