

# **Instituto Tecnológico Superior “Benito Juárez”**

## **DESARROLLO DE SOFTWARE**

### **SEXTO NIVEL**

#### **APLICACIÓN MÓVIL – NOTICIA SOCIAL “TWISTER”**

#### **DOCUMENTO DE PLANIFICACIÓN**

##### **AUTORES:**

- Palomo Mario
- Martínez Gabriel

**QUITO – ECUADOR**

# 1 DESCRIPCIÓN Y DELIMITACIÓN DEL PROYECTO

El proyecto tiene el propósito de aplicar los aprendizajes que se van adquiriendo en el transcurso de la fase teórica y preparar a los estudiantes profesionalmente, se planteó realizar una aplicación móvil sobre Noticias Sociales para adquirir experiencia en desarrollo de aplicaciones móviles.

La aplicación Noticias Social - Twister, consiste en tener una estructurada y análisis adecuado, que permitirá a los usuarios poder publicar una noticia en tiempo real de una manera fácil y rápida. Será de gran importancia y ayuda los usuarios que publiquen diferentes tipos de noticias por medio de la aplicación.

## 1.1 Objetivo General

Desarrollar una aplicación de noticias sociales para hacer conocer las noticias que suceden en tiempo real utilizando herramientas y lenguajes de programación adecuados para el desarrollo, y así reforzar nuestros conocimientos y poder satisfacer las necesidades ofrecidas a la comunidad.

# 2 METODOLOGÍA A USAR

Existen varias metodologías de desarrollo para poder aplicarlas dentro de nuestro proyecto, como un grupo de trabajo hemos decidido utilizar una metodología que este mas apta para el desarrollo de nuestra aplicación, esperando así un resultado donde este satisfaciendo las necesidades planteadas en este proyecto.

La metodología a usar que utilizaremos es conocida como Metodología XP, con esta desarrollar los procesos más ágiles en el desarrollo de la aplicación móvil. La programación extrema (**Metodología XP**) se diferencia de las metodologías tradicionales principalmente en que adapta las mejores metodologías de desarrollo de acuerdo a lo que pretendemos llevar a cabo con el proyecto.

## 2.1 Metodología XP (Programación Extrema)

La programación extrema se basa en doce "prácticas básicas" que deben seguirse al pie de la letra. Dichas prácticas están definidas:

- ✓ **Equipo completo:** Forman parte del equipo todas las personas que tienen algo que ver con el proyecto, incluido el cliente y el responsable del proyecto.
- ✓ **Planificación:** Se hacen las historias de usuario y se planifica en qué orden se van a hacer y las mini-versiones. La planificación se revisa continuamente.
- ✓ **Test del cliente:** El cliente, con la ayuda de los desarrolladores, propone sus propias pruebas para validar las mini-versiones.
- ✓ **Versiones pequeñas:** Las mini-versiones deben ser lo suficientemente pequeñas como para poder hacer una cada poca semana. Deben ser versiones que ofrezcan algo útil al usuario final y no trozos de código que no pueda ver funcionando.
- ✓ **Diseño simple:** Hacer siempre lo mínimo imprescindible de la forma más sencilla posible. Mantener siempre sencillo el código.
- ✓ **Pareja de programadores:** Los programadores trabajan por parejas (dos delante del mismo ordenador) y se intercambian las parejas con frecuencia (un cambio diario).
- ✓ **Desarrollo guiado por las pruebas automáticas:** Se deben realizar programas de prueba automática y deben ejecutarse con mucha frecuencia. Cuantas más pruebas se hagan, mejor.
- ✓ **Integración continua:** Deben tenerse siempre un ejecutable del proyecto que funcione y en cuanto se tenga una nueva pequeña funcionalidad, debe recompilarse y probarse. Es un error mantener una versión congelada dos meses mientras se hacen mejoras y luego integrarlas todas de golpe. Cuando falle algo, no se sabe qué es lo que falla de todo lo que hemos metido.
- ✓ **El código es de todos:** Cualquiera puede y debe tocar y conocer cualquier parte del código. Para eso se hacen las pruebas automáticas.
- ✓ **Normas de codificación:** Debe haber un estilo común de codificación (no importa cuál), de forma que parezca que ha sido realizado por una única persona.
- ✓ **Metáforas:** Hay que buscar unas frases o nombres que definan cómo funcionan las distintas partes del programa, de forma que sólo con los nombres se pueda uno hacer una idea de qué es lo que hace cada parte del programa. Un ejemplo claro es el "recolector de basura" de java. Ayuda a que todos los programadores (y el cliente) sepan de qué estamos hablando y que no haya mal entendidos.

- ✓ **Ritmo sostenible:** Se debe trabajar a un ritmo que se pueda mantener indefinidamente. Esto quiere decir que no debe haber días muertos en que no se sabe qué hacer y que no se deben hacer un exceso de horas otros días. Al tener claro semana a semana lo que debe hacerse, hay que trabajar duro en ello para conseguir el objetivo cercano de terminar una historia de usuario o mini-versión. (Bolivariana, 2017).

#### **2.1.1 Roles**

- Programador
- Cliente
- Tester
- Tracker
- Entrenador (coach)
- Consultor
- Gestor (Big boss)

### **3 CRONOGRAMA**

El cronograma esta realizado en base de dos puntos:

- El tiempo que se estipula en el cronograma se basa en desarrollo la fase teórica que los estudiantes del Instituto tendrán que cumplir.
- Los tiempos están estipulados para el trabajo de dos desarrolladores.

[illegible]

## 4 HISTORIAS DE USUARIO

Las historias de usuario son utilizadas en las metodologías de desarrollo ágiles para la especificación de requisitos (acompañadas de las discusiones con los usuarios y las pruebas de validación).

A continuación, mostramos las Historias de Usuario planteadas para un usuario estándar y el administrador, las cuales fueron realizadas con la herramienta Trello(Gratiuta):

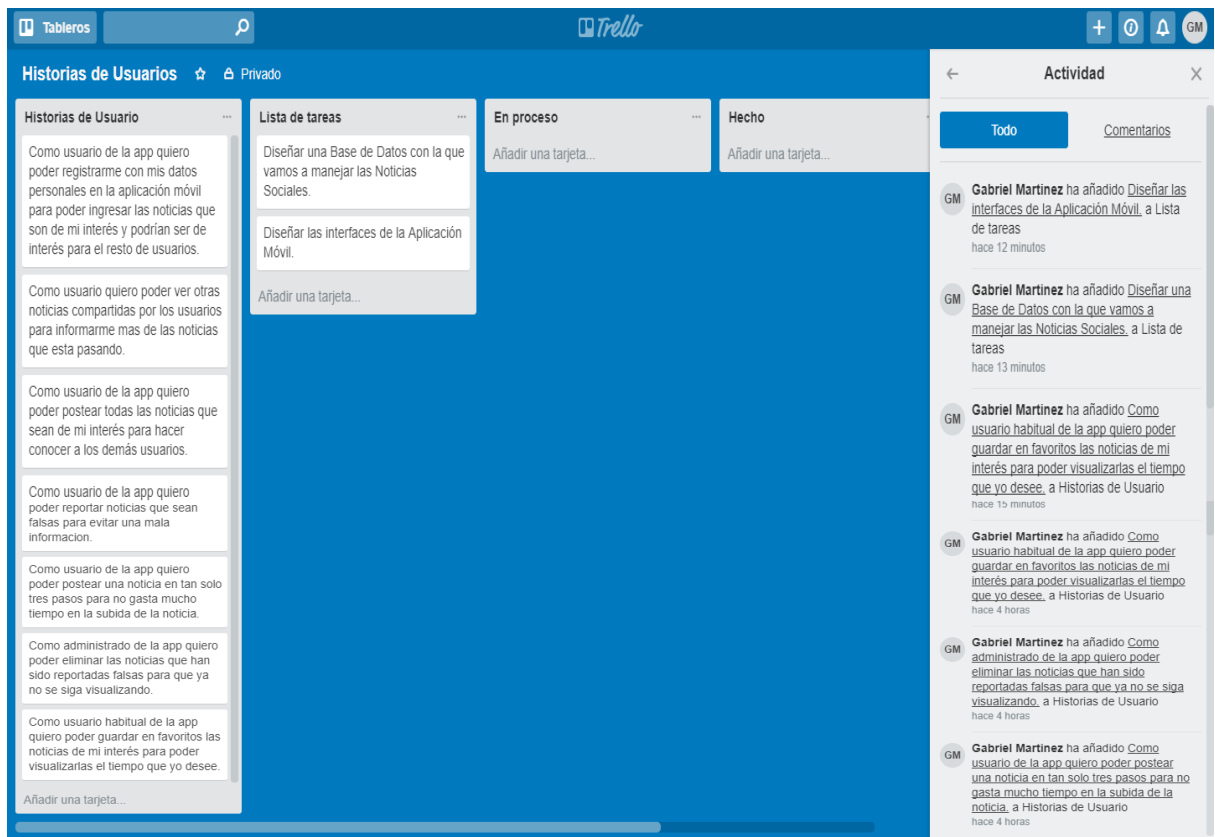


Figure 1: Historia de Usuario - Tello

## 5 BOCETOS

Previo al desarrollo de la aplicación, procedemos a sacar las historias de usuarios y con este análisis realizamos unos bocetos a mano, imaginándonos que es lo que nuestra app ofrecerá a los usuario



Inicio Sesión



Registro Usuario



Todas las Noticias



Detalle de la Noticia

Figure 2: Bocetos -Base de Datos

## 6 BIBLIOGRAFÍA

Bolivariana, U. U. (2017). *Ingenieria de Software*. Obtenido de Ingenieria de Software - Mex.tl:  
[http://ingenieriadesoftware.mex.tl/52753\\_xp---extreme-programing.html](http://ingenieriadesoftware.mex.tl/52753_xp---extreme-programing.html)

libre, W. -E. (2015). *Wikipedia* . Obtenido de La enciclopedia libre.