

Documentación

No es popular

- a los desarrolladores les carga preparar documentación (prueba es la mala calidad)
- documentación de usuario la suelen hacer escritores técnicos que no entienden bien
- los lectores potenciales suelen encontrarla mal organizada, mal preparada y poco confiable
- se cree que basta un help (solo sirve para las cosas mas comunes)

Documentación técnica en contexto del manifiesto Agil

- "working software over comprehensive documentation" NO SIGNIFICA "don't write any documentation"
- el código es lo más importante pero no cuenta la historia completa
- no se trata de producir manuales de miles de páginas
- pensar en información suplementaria, un libro guía

Roles de la Documentación

- apoyo en el proceso de diseño porque obliga a formular diseños mas precisos
- revisión de decisiones de diseño
- base para inspecciones de código
- base para hacer modificaciones o extensiones
- contratos (qué es lo que se entrega)
- base para integrar con otros sistemas

¿ Es costosa ?

- No tenerla puede ser aún más costoso
 - agregar nueva gente al equipo
 - modificaciones sin saber detalles de lo que hay
 - explotación maliciosa de cosas no documentadas
 - revisiones de código poco eficientes

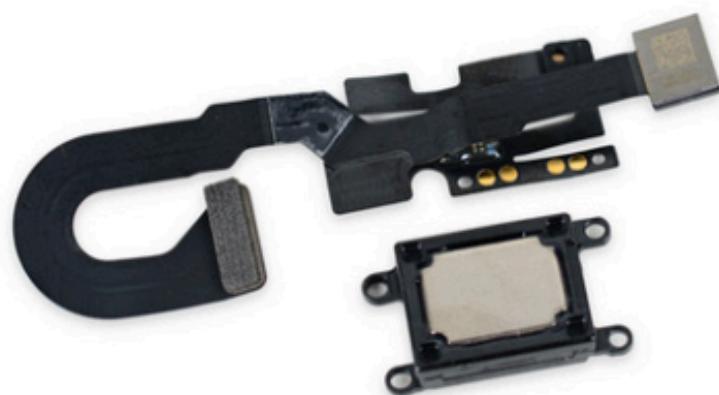
Las dos clases básicas

- Documentación de Usuario
 - orientada a quienes van a usar el sistema (incluidos administradores)
- Documentación Técnica
 - orientada a quienes van a mantener el sistema

Documentación de Usuario

9	Chapter 1: iPhone at a Glance
9	About This Guide
9	iPhone Overview
11	Buttons
14	iPhone Apps
17	Status Icons
19	Chapter 2: Getting Started
19	Viewing the User Guide on iPhone
19	What You Need
20	Installing the SIM Card
21	Activating iPhone
21	Setting Up iPhone
22	Disconnecting iPhone from Your Computer
22	Connecting to the Internet
25	Adding Mail, Contacts, and Calendar Accounts
29	Chapter 3: Basics
29	Using Apps
33	Customizing the Home Screen
37	Typing
41	Printing
43	Searching
44	Voice Control
46	Apple Earphones with Remote and Mic
47	Bluetooth Devices
48	Battery
50	Security Features
51	Cleaning iPhone
51	Restarting or Resetting iPhone
52	Chapter 4: Syncing and File Sharing
52	About Syncing
52	Syncing Accounts

Documentación Técnica



- Returning to the display assembly, we still have several updated bits of tech to investigate.
- After some peeling, we free the earpiece speaker and an all-new 7 MP FaceTime HD camera with deep trench isolation and auto image stabilization.
 - *i* This is quite the upgrade from the 5MP **FaceTime camera** in the 6s.
 - The earpiece speaker is no slouch either, having been upgraded to serve as a second loudspeaker for legit stereo sound.
 - We also pluck out the solid state mini touch sensor—er, home "button."

Tipos de Documentación

- usuario
 - manuales - usuario, instalación, operación
 - online help
- técnica
 - interna - incluida en el código fuente
 - externa - requisitos, diseño
 - racionalidad del diseño (por qué es así)

Documentación de Usuario

- En sistemas complejos puede ser bastante grande
- Guía para los administradores (instalación, ajustes, etc)
- Guía para usuarios comunes
 - puede tomar la forma de ayuda on-line
 - idealmente probar legibilidad con usuarios de prueba

Documentación Técnica

- el código es la documentación ?
- a diferencia de otros artefactos de ingeniería, en software el código "luce" como un documento
- demasiado complejo para extraer desde el código todo lo necesario
- lo que se necesita son distintos documentos que ofrezcan una vista distinta del producto

El código no es la documentación

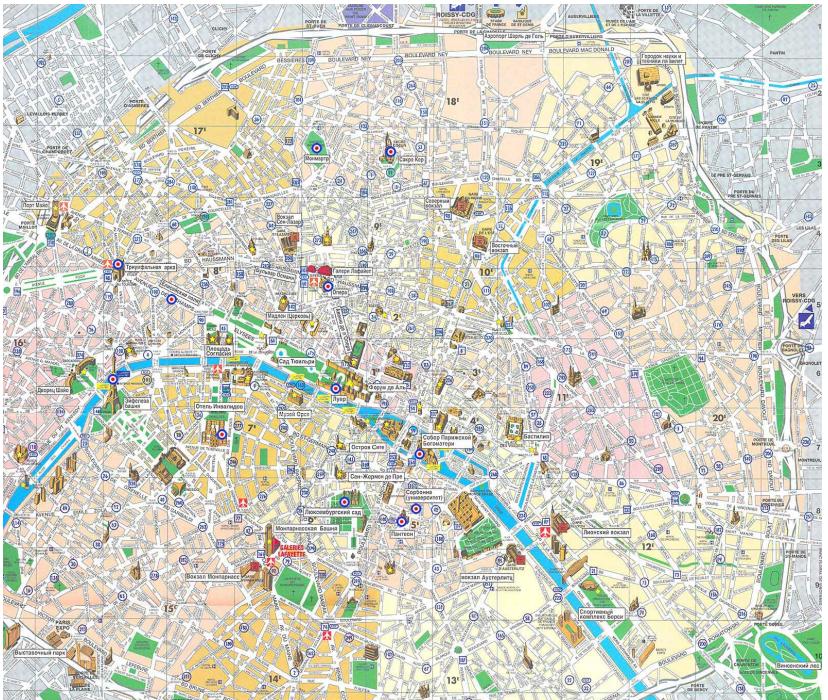
- a diferencia de otros artefactos de ingeniería, en software el código "luce" como un documento
- demasiado complejo para extraer desde el código todo lo necesario
- lo que se necesita son distintos documentos que ofrezcan una vista distinta del producto

La Necesidad de Documentación

- El código no cuenta la historia completa
- Puede extraerse qué es lo que hace pero no captura la intención del diseñador
 - por qué se escogieron esas tecnologías
 - como encaja esto en el resto de la infraestructura
 - que patrones o principios se usaron en el código
 - como se logra la escalabilidad
 - como se maneja la seguridad
 - etc

No basta un mapa

- Si uno visita una ciudad es importante tener mapas de distintas resoluciones pero ...
- es bueno tambien tener puntos de interés, perspectiva histórica, elementos de la cultura, información práctica
- Lo ideal es una guía completa !



Info Adicional al Código



Considerar lectores y escritores

Document	Writers	Readers/Users
Software Requirements Document	User reps, UI experts, application experts, controlled hardware experts	Authors of module guide and module interface specifications, (Software "Architects")
Module Guide	Software "Architects"	All Developers
Module Interface Specifications	Software "Architects"	Developers who implement or use the module
Program Uses Structure	Software "Architects"	Component Designers, Programmers
Module Implementation Design Document	Component Designers	Programmers implementing component
Display Method Program Documentation	Programmers implementing component	inspectors, maintainers potential reusers

Características de buena documentación

- alta precisión
- sin ambigüedades
- completitud
- facilidad de acceso

Buenas Prácticas

- No más de lo necesario (10% del tiempo de producción)
- Documentos deben ser compartidos ampliamente y puestos bajo control de versiones. Documentación es un artefacto vivo !
- Código autodocumentado (variables, encabezado de clases y métodos, etc)
- Documentos de diseño cortos (UML con aspectos más importantes)

Mejores Prácticas (cont)

- Usar herramienta para mantener tracking de requerimientos, backlog items, etc
- Usar plantillas institucionales estándar y mantener el máximo de consistencia
- Tracking de tests: escenarios probados y resultados
- Documentar también las lecciones aprendidas