
Release Planning

Condiciones de satisfacción:

El PO prioriza las entregas de la funcionalidad completa del MVP de **Delivery Eat**, por lo que es un proyecto basado en características, es decir, es un proyecto que debería publicarse lo antes posible, pero que considera más importante la finalización de todas las características que hacen al MVP en cuestión. No se contempla una fecha estimada de entrega y el proyecto cuenta con un equipo de desarrollo de 6 personas.

Duración de la iteración:

Dado que el nivel de incertidumbre es alto en cuanto a la velocidad del equipo y la tecnología que se utilizara para llevar a cabo cierta funcionalidad del MVP se planea iteraciones de 2 semanas de duración para tener más oportunidades de retroalimentación

Velocidad del equipo

- Estimación de las hs disponibles: 4 hs
- Estimación de las hs disponibles en una iteración: 240 hs
- Velocidad del equipo estimada: 16P
- Velocidad estimada en un rango: 9.6 – 25.6 puntos de historia por sprint

El plan del release del MVP de **Delivery Eat** contempla el lanzamiento del proyecto en dos sprint, definidos de la siguiente manera:

	Prioridad	Como	Quiero	Estimación
Release	1	Solicitante	Registrar una nueva cuenta de usuario usando un e-mail	1
	2	Solicitante	Buscar un Comercio adherido usando filtros	3
	3	Solicitante	Agregar un producto al carrito	3
	4	Solicitante	Realizar un pedido a un comercio adherido	8
Release	5	Comerciante	Recibir una notificación cuando un Solicitante haga un Pedido	3
	6	Solicitante	Ver los productos de un comercio adherido	3
	7	Cadete	Recibir una notificación cuando un Solicitante haga un pedido	3
	8	Cadete	Notificar la entrega de un pedido a un solicitante	3
	9	Solicitante	Quitar un producto del carrito	1
			TOTAL DE SP	25

Bibliografía consultada:

- Cohn, Mike — Agile Estimating and Planning — Editorial Prentice Hall 2006 — Capítulos 13, 15 y 16.
- Guía de Scrum

ANEXO

Para realizar la estimación de velocidad del equipo optamos por utilizar el método “Hacer un pronóstico”, enunciada en el libro *Agile Estimating and Planning* (Capítulo 16), ya que el equipo no cuenta con un historial de iteraciones previas y no es factible realizar algunas iteraciones para observar la velocidad.

Estimación de la velocidad:

- A. Estimación de las horas disponibles: 4hs disponibles
- B. Estimación de las horas disponibles en una iteración
 $4 * 6 * 10 = 240$ hs (hs disponibles * cant empleados * días de la duración de la iteración)
- C. Expandir las historias y ver que encaja

Registrar cuenta de usuario con e-mail (22 hs)

- Diseñar interfaz de usuario 2 hs
- Desarrollo 4 hs
- Revisión de código 3 hs
- Pruebas unitarias 3hs
- Refactorización de código 2 hs
- Diseño y ejecución de casos de prueba 3 hs
- Pruebas de usuario 2 hs
- Generar documentación 3 hs

Agregar Productos al Carrito (38 hs)

- Definir características del carrito 3 hs
- Diseñar interfaz de usuario 4 hs
- Desarrollo 7 hs
- Revisión de código 3 hs
- Refactorización de código 4 hs
- Pruebas unitarias 3 hs
- Diseño de casos de prueba 4 hs
- Ejecución de casos de prueba 3 hs
- Pruebas de usuario 3 hs
- Generación de documentación 4 hs

Realizar Pedido a Comercio adherido (55 hs)

- Diseñar interfaz de usuario 4 hs
- Investigar Gateway de Pagos para validar la TC 6 hs
- Desarrollo 8 hs
- Integración 4 hs
- Revisión de código 3 hs
- Refactorización de código 4 hs
- Pruebas unitarias 4 hs
- Diseño de casos de prueba 4 hs

- Ejecución de casos de prueba 4 hs
- Prueba de integración de componente 4 hs
- Pruebas de regresión 3 hs
- Generar documentación 3 hs
- Pruebas de Usuario 4 hs

Recibir Notificación de preparación de Pedido (37 hs)

- Definir características de envío (servidor y estrategia de envío) 3 hs
- Investigar conexión con un servidor de notificaciones push 4 hs
- Desarrollo e integración 6 hs
- Revisión de código 3
- Pruebas unitarias 4 hs
- Refactorización de código 4 hs
- Diseño de casos de prueba 3 hs
- Ejecución de casos de prueba 3 hs
- Pruebas de usuario 4 hs
- Generar documentación 3 hs

Quitar Producto del Carrito (29 hs)

- Diseñar interfaz 3 hs
- Desarrollo 4 hs
- Revisión de código 3 hs
- Refactorización de código 4 hs
- Pruebas unitarias 2 hs
- Diseño de casos de prueba 3 hs
- Ejecución de casos de prueba 4 hs
- Pruebas de usuario 3 hs
- Generación de documentación 3 hs

Total de 181 hs

- ❖ Registrar cuenta de usuario con e-mail (22 hs) 1P
- ❖ Quitar Producto del Carrito (29 hs) 1P
- ❖ Recibir Notificación de preparación de Pedido (37 hs) 3P
- ❖ Agregar Productos al Carrito (38 hs) 3P
- ❖ Realizar Pedido a Comercio adherido (55 hs) 8P
- ❖ Velocidad del equipo estimada: 16P

ACLARACION: Se considera también un total de 59 horas no planificadas a distribuir entre cada integrante del equipo para contemplar los posibles inconvenientes o dudas que puedan surgir durante el sprint.