

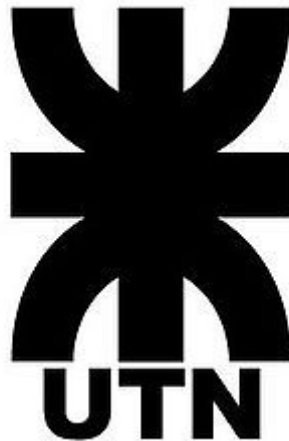
Universidad Tecnológica Nacional

Facultad Regional Córdoba

Ingeniería en Sistemas de Información

Ingeniería de Software

Trabajo Práctico N°7



Alumnos:

- | | | |
|-----------------------------|-------|--|
| • Leonardi, Benjamin | 77474 | benjaleonardi1998@hotmail.com |
| • Toledo Alonso, Rodrigo | 75441 | toledoarodrigo@gmail.com |
| • Piguillem, Nahuel Nicolás | 77460 | nahuel.n.piguillem@gmail.com |
| • Wismer, Axel Francis | 75930 | mmowismer@outlook.com |
| • Demasi, Pablo Sebastián | 76726 | sebademasi10@gmail.com |
| • Pescetti, Sabrina | 55121 | sabrinapescetti@gmail.com |

Docentes:

- Covaro, Laura Ines
- Robles, Joaquin Leonel
- Crespo, Mickaela

Fecha de Entrega: 02/06/2020

Índice

Minuta de Sprint Planning	3
Sprint backlog	5
Consideraciones de contexto	7
Bibliografía	8

Minuta de Sprint Planning

Sprint N°: 1

Duración del sprint en días: 19 días calendario (15 días hábiles)

Objetivo del sprint: entregar un incremento de producto de software que permita al pasajero solicitar el taxi más cercano, notificando al taxista logueado para que este pueda ver la ubicación del pasajero y ocupar el taxi cuando lo recoja y liberarlo al finalizar el viaje.

Capacidad del equipo en horas ideales: 585

Equipo scrum:

- Demasi, Pablo Sebastián
- Pescetti, Sabrina Cecilia
- Leonardi, Benjamin Maximiliano
- Piguillem , Nahuel Nicolás
- Wismer, Axel Francis
- Toledo Alonso, Rodrigo

Definition of done

- Diseño revisado
- Desarrollo completo
 - Código acorde a las buenas prácticas del lenguaje
 - Código acorde a las buenas prácticas del framework utilizado
 - Código comentado
 - Código disponible en el repositorio
 - Código verificado y validado.
- Todos los criterios de aceptación se cumplen.
- Pruebas de rendimiento y seguridad completadas exitosamente.
- Se han corregido todos los defectos conocidos
- Documentación actualizada
- Pruebas del código
 - Pruebas unitarias realizadas y aprobadas
 - Más del 95% de las pruebas unitarias exitosas.
 - Pruebas de integración realizadas y aprobadas
 - Prueba de regresión realizadas y aprobadas
 - Test funcionalidad realizado y aprobado

Sprint backlog

User story elegida	Tareas	Esfuerzo estimado en horas
Crear entorno de proyecto	<ul style="list-style-type: none"> • Diseñar y crear repositorio (6 h) • Generar ambiente de desarrollo y base de datos (8 h) • Generar ambiente de testing (8 h) • Crear base de datos (4 h) • Investigar sobre ambientes de simulación para pruebas (6 h) 	32
Buscar taxis cercanos (3 SP)	<ul style="list-style-type: none"> • Analizar user story (4 h) • Diseñar user story (4 h) • Escribir tests unitarios (8 h) • Desarrollar UI (8 h) • Investigar y resolver la comunicación interfaz con Google Maps (8 h) • Implementar mecanismo de geolocalización de vehículos en tiempo real (16 h) • Generar visualización del mapa (4hs) • Implementar clases de la US (16 hs) • Desplegar a testing (4 h) • Realizar testing (4 h) • Escribir documentación (4 h) 	80
Pedir taxi (5 SP)	<ul style="list-style-type: none"> • Analizar user story (6 h) • Diseñar user story (8 h) • Escribir tests unitarios (12 h) • Generar visualización del mapa (8 h) • Generar el mecanismo de selección de un taxi en un mapa (4 h) • Implementar mecanismo de geolocalización de vehículos en tiempo real (16 h) • Desarrollar UI (8 h) • Implementar clases de la US (16 h) • Desplegar a testing (4 h) • Diseñar pruebas (14h) • Realizar testing (12 h) • Escribir documentación (4 h) 	112
Notificar a taxista solicitud de taxi (3 SP)	<ul style="list-style-type: none"> • Analizar user story (10 h) • Diseñar user story (8 h) • Escribir tests unitarios (8 h) • Desarrollar UI (10 h) • Investigar mecanismo de notificación push (8 h) • Desarrollar envío de notificación push (10 h) 	78

	<ul style="list-style-type: none"> • Desplegar a testing (4 h) • Diseñar pruebas (8 h) • Realizar testing (8 h) • Escribir documentación (4 h) 	
Ver ubicación de pasajero (5 SP)	<ul style="list-style-type: none"> • Analizar user story (8 h) • Diseñar user story (8 h) • Escribir tests unitarios (10 h) • Desarrollar UI (8 h) • Resolver interfaz con Google Maps (8 h) • Desarrollar el componente para compartir la ubicación del lado del pasajero (10 h) • Implementar mecanismo para obtener la posición actual de un pasajero (8 h) • Implementar visualización del mapa (8 h) • Desplegar a testing (4 h) • Diseñar pruebas (8 h) • Realizar testing (10 h) • Escribir documentación (6 h) 	96
Ocupar taxi (2 SP)	<ul style="list-style-type: none"> • Analizar user story (4 h) • Diseñar user story (4 h) • Escribir tests unitarios (6 h) • Implementar US con su UI (8 h) • Desplegar a testing (4 h) • Diseñar pruebas (6 h) • Realizar testing (8 h) • Escribir documentación (4 h) 	44
Liberar taxi (2 SP)	<ul style="list-style-type: none"> • Analizar user story (4 h) • Diseñar user story (4 h) • Escribir tests unitarios (6 h) • Implementar US con su UI (8 h) • Desplegar a testing (4 h) • Diseñar pruebas (6 h) • Realizar testing (8 h) • Escribir documentación (4 h) 	44
Loguear taxista (2 SP)	<ul style="list-style-type: none"> • Analizar user story (4 h) • Diseñar user story (4 h) • Escribir tests unitarios (6 h) • Desarrollar UI (4 h) • Implementar US (8 h) • Desplegar a testing (4 h) • Diseñar pruebas (6 h) • Realizar testing (8 h) • Escribir documentación (4 h) 	48
Total: 22 Story Points		Total: 534

Consideraciones de contexto:

- La cantidad de horas ideales se obtuvo de multiplicar una jornada de 6,5 hs por 15 días hábiles de trabajo. Finalmente, a este resultado se lo multiplicó por la cantidad de miembros del equipo (6).
- El equipo cuenta con un nivel jr. de experiencia y no ha trabajado en forma conjunta en proyectos anteriores.
- Considerando que se trata de la primera iteración del proyecto y al no conocernos como equipo nuestra velocidad resulta incierta. Por lo tanto proyectamos como ideales una cantidad de horas mayor a las determinadas en la minuta del sprint, con el fin de que exista un margen de error considerable.

Bibliografía

- <https://www.scrum.org/resources/scrum-guide>
- <https://www.scrum.org/resources/blog/done-understanding-definition-done>
- <https://www.atlassian.com/es/agile/scrum/sprint-planning>
- <https://www.beagilemyfriend.com/que-es-el-definition-of-done-dod/>
- Bibliografía de la Cátedra