

Trabajo Práctico N°1:

1) *Identificar aquellas funcionalidades pendientes, incompletas o con fallas del proyecto realizado en Análisis y Diseño de Software (2021).*

Las funcionalidades que quedaron pendientes son:

- Limpieza de código
- Agregar test
- Agregar funcionalidades
 - Una botón de referencia en la página de inicio para ir a la página de la universidad
 - Un botón por cada carrera que te mande a la página de la carrera
 - Botones en las páginas para redireccionar al inicio
 - Agregar un link a la página de la carrera resultante una vez terminado el test vocacional

2) *Deberán describir las nuevas historias de usuario destinadas a para completar o corregir lo observado en el punto anterior:*

- *ID: Identificador único de la funcionalidad o trabajo.*
- *Descripción de la funcionalidad/requisito.*
- *Priorización. (Muy alta, alta, media, baja)*
- *Estimación del esfuerzo necesario. (por ahora definir la cantidad de horas puede insumir).*

ID	1
Descripción:	Refactorizar el código de manera que quede más prolijo y sea más fácil de interpretar.
Priorización	Alta
Estimación de esfuerzo(en horas)	4 horas

ID	2
Descripción:	Agregar test para: <ul style="list-style-type: none">- Corroborar que una carrera tiene un nombre válido- Multiplicidad entre preguntas y respuestas(opciones)
Priorización	Alta
Estimación de esfuerzo(en horas)	2 horas

ID	3
Descripción:	Agregar un link de referencia por cada carrera hacia una página web con su información(plan de estudio, etc): <ul style="list-style-type: none"> • En la pestaña de carreras. • En la carrera resultante una vez terminado el test.
Priorización	Media
Estimación de esfuerzo(en horas)	2 horas

ID	4
Descripción:	Agregar un botón de referencia en la página de inicio hacia la página web de la UNRC.
Priorización	Baja
Estimación de esfuerzo(en horas)	1 hora

ID	5
Descripción:	Agregar botones en cada página para redireccionar al usuario a la página de inicio.
Priorización	Baja
Estimación de esfuerzo(en horas)	1 hora

3) *Un miembro del equipo deberá asumir el rol de ScrumMaster.*

El miembro del equipo que asumirá el rol de ScrumMaster en este Sprint será Agustín Molina.

4) *Definir la pila del Sprint (Sprint backlog).*

Refactorización de código
Agregar tests
Agregar a cada carrera una referencia a la página de la UNRC en donde se encuentra su información
Agregar botones en cada página para redireccionar al usuario a la página de inicio.

Agregar un botón de referencia en la página de inicio hacia la página web de la UNRC.

5) .

6) *Realizar una planificación determinando la lista de tareas con sus respectivas dependencias y recursos asignados. Utilizar un diagrama de Gantt para su representación. Para construir el diagrama de Gantt pueden utilizar GanttProject (<https://www.ganttproject.biz/>) o cualquier otra herramienta apropiada.*

A = Refactorización de código

B = Tests

C = Referencia por cada carrera a una página con su información

D = Botones de redirección a la página de inicio

E = Botón de referencia a la página de la UNRC

