



PRÁCTICO N° 6

REQUERIMIENTOS ÁGILES - Implementación de user stories

Cátedra de Ingeniería de Software

Grupo N° 6

Curso: 4K3

Fecha de entrega: 09/09/2020

Integrantes:

- Cesana, Fernando. Legajo:57790
- Jornet, Pablo. Legajo: 62901

Docentes:

- Covaro, Laura Inés
- Crespo, María Mickaela
- Massano, María Cecilia

| | |
|-----------------------|---|
| Unidad: | Unidad Nro. 3: Gestión del Software como producto |
| Consigna: | Implementar una User Story determinada usando un lenguaje de programación elegido por el grupo respetando un documento de reglas de estilo. |
| Objetivo: | Que el estudiante comprenda la implementación de una User Story como una porción transversal de funcionalidad que requiere la colaboración de un equipo multidisciplinario. |
| Propósito: | Familiarizarse con los conceptos de requerimientos ágiles y en particular con User Stories en conjunto con la aplicación de las actividades de SCM correspondientes. |
| Entradas: | Conceptos teóricos sobre el tema desarrollados en clase. Definición completa de las User Stories correspondientes al Trabajo Práctico 2 "Requerimientos Ágiles – User Stories y Estimaciones" |
| Salida: | Implementación de la User Story correspondiente en un programa ejecutable Documento de estilo de código |
| Instrucciones: | <ul style="list-style-type: none"> - Seleccionar una User Story a implementar de entre las siguientes opciones: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Realizar Pedido a Comercio adherido</i> (grupos pares) • <i>Realizar un Pedido de "lo que sea"</i> (grupos impares) - Seleccionar el conjunto de tecnologías para implementar la funcionalidad elegida. - Buscar y seleccionar un documento de buenas prácticas y/o reglas de estilo de código para el lenguaje de programación a utilizar. - Implementar la US siguiendo las reglas de estilo determinadas. |

