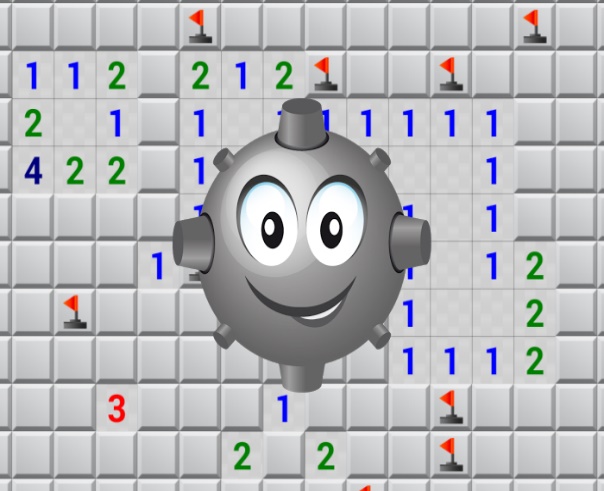


PLAN DE GESTIÓN DE PROYECTO



25/04/2018

"URJC"

Buscaminas

PLAN DE GESTIÓN DE PROYECTO

# Tabla de contenidos

[**Prefacio……………………………………………………………………………………………………………………………….………………….1**](#_Toc511387136)

[**1.Introducción……………………………..………………………………………………………………………………………………………….1**](#_Toc511387137)

[1.1Visión General del proyecto………………………………………………………………………...…………………………………1](#_Toc511387138)

1.2 Productos finales ……………………………………………………………………………………………………………………….1

1.3 Evolución del Plan de Proyecto ………………………………………………………………………………….…………………1

1.4 Documentos de referencia…………………………………………………………………………………………………………….1

1.5 Definiciones y acrónimos………………………………………………………………………………………………..…………….1

**2.Organización del Proyecto………….…………………………………………………………………………………………..……………1**

2.1 Modelo de procesos………..…………………………………………………………………………………………………………....1

2.2 Estructura organizativa……………..…………………………………………………………………………………………………1

2.3 Fronteras e interfaces…..………………………………………………………………………………………………………………1

2.4 Responsabilidades……………………………………..………………………………………………………………………………...1

**3.Proceso de Gestión…………………………………………………………………………………………………………………..…………..1**

3.1 Objetivos y prioridades de gestión………………………………………………………………………………………………...1

3.2 Suposiciones, dependencias y restricciones…………………..………………………………………………………………1

3.3 Gestión de riesgos………………………………………………………………………………………………………………………...1

3.4 Mecanismos de supervisión y control……………………………………………………………………………………………1

3.5 Plan de personal…………………………………………………………………………………………………………………………..1

**4.Proceso Técnico……………………………………………………………………………………………………………………………………1**

4.1 Metodología, técnicas y herramientas……………………………………………………………………………………………1

4.2 Documentación software………………………………………………………………………………………………………………1

4.3 Funciones de apoyo al proyecto…………………………………………………………………………………………………….1

**5.Plan de desarrollo……………………………………………………………………………………………………..…………………………1**

5.1 Paquetes de trabajo……………………………………………………………………………………………………………………...1

5.2 Dependencias………………………………………………………………………………………………………………………………1

5.3 Recursos………………………………………………………………………………………………………………………………………1

5.4 Presupuesto…………………………………………………………………………………………………………………………………1

5.5 Calendario……………………………………………………………………………………………………………………………………1

**Índice………………………………………………………………………………………………………………………………………………………1**

**Apéndices………………………………………………………………………………………………………………………………………………..1**

# Prefacio

Este informe, hace referencia al cojunto de acciones necesarias para alcanzar el los objetivos y necesidades establecidas en el enunciado de la practica obligatoria. Estos elementos son:

* Mejoras las funcionalidades del programa “Buscaminas”
  + Selección del nivel dedificultad que solicite el usuario o configuración de su propio nivel.
  + Implantación de un menú superior que contenga información de distinta índole. Podemos detacar las siguientes:
    - Contador de minas marcadas.
    - Tiempo del juego.
    - Opción de reiniciar la partida.
    - Opción de crear una nueva partida indicando consigo el nivel en el que se quiere jugar.
    - Guardar la partida antes de su finalización.
    - Tabla de los mejores tiempos de cada nivel con el nombre del jugador que haya alcanzado dicho tiempo record.
    - Archivar el tiempo la partida y el nombre del jugador en el caso de que se haya superado el tiempo record del nivel jugado.
* Plan de gestion de configuracion de software tiene como objetivo maximizar la producción minimizando los errores aplicado a cada fase del proceso de software. Por ello, este plan tratade gestionar la los cambios a lo largo de toda la vida del software.
* Plan de matenimiento, hace referencia al conjunto de cambios realizados en un software determinado despues de su implantación.

# Introducción

## VISIÓN GENERAL DEL PROYECTO

Como se ha indicado en el apartado anterior, el objetivo de este trabajo consiste en mejorar las funcionalidades del juego *Buscaminas* a partir de un código ya proporcionado. Para conseguir estas mejoras seguiremos los siguientes pasos:

1. Verificación del código proporcionado mediante la lectura activa, además de,

En un primer lugar se ha verificado el código, y posteriormente se ha ido añadiendo las especificaciones necesarias para hacer una versión mejorada del mismo. Gracias a esta versión mejorada, el usuario podrá incluso guardar sus partidas en un fichero e incluso consultar las jugadas anteriormente.

Los hitos principales del proyecto son añadir las diferentes ventanas para el juego o decidir el diseño del mismo. Así como decidir cómo se va a realizar la búsqueda a partir del fichero y cómo se guardará la partida en el mismo .

En cuanto a los recursos principales, destacamos NetBeans para realizar el código, así como GitHub para poder compartirlo y facilitar el trabajo en equipo.

## PRODUCTOS FINALES

Como producto final destacamos el juego mejorado, la presentación PowerPoint que se usará un día concreto para poder exponer el trabajo, este Plan de Proyecto y un Plan de Gestión de Configuración del Software.

Su fecha de entrega corresponde al 25 de abril de 2018.

Para satisfacer los términos del acuerdo del proyecto, el producto final debería cumplir con todos los requerimientos del proyecto.

## EVOLUCIÓN DEL PLAN DE PROYECTO

El proyecto se ha llevado a cabo siguiendo las instrucciones facilitadas durante las clases prácticas, así como las indicaciones proporcionadas mediante diferentes archivos PDF.

Lo relacionado con el proceso de planificación y formalización se especifica en los puntos siguientes.

Sin embargo, cabe destacar que parte de la evolución del código correspondiente al juego de Buscaminas, se ha llevado a cabo gracias a la información disponible en numerosas páginas webs que han resuelto algunas dudas que han ido surgiendo sobre la marcha.

## DOCUMENTOS DE REFERENCIA

Los documentos consultados han sido:

* Norma IEE 1058.1-1977 para la planificación de gestión de proyectos software
  + Número de informe:
  + Autor:
  + Organización que lo ha publicado:
* Gestión y dirección de proyectos software
  + Autor: Sin identificar
  + Organización que lo ha publicado: Universidad Rey Juan Carlos en el aula virtual

## DEFINICIONES Y ACRÓNIMOS

Se tiene que ir añadiendo según se vaya usando.

# Organización del proyecto

## MODELO DE PROCESOS

Se ha ido estableciendo a lo largo del proyecto una seria de relaciones entre las actividades principales del proceso. Se han dividido en actividades el conjunto total del proyecto con el fin de poder establecer las relaciones entre ellas, ya que no se puede empezar una actividad hasta que no haya finalizado otra.

Por lo tanto, unas actividades serán dependientes de otras, es decir, no se puede empezar otra actividad hasta que no se haya finalizado la otra, ya que una depende de la otra (*en nuestro caso, la validación del códgo no puede empezar hasta que no se haya terminado de verificar el código*).

Por otra parte, las 3 actividades principales del proyecto, a su vez se dividen en más tareas para tener una mejor percepción del tiempo que se dedicará a cada actividad.

De esta forma, el proyecto se divide en:

1. **Verificación de código** ( dependencias: 2 )

Tiempo total: 1 día

1. **Validación de código** ( dependencías: 3 )

Tiempo total: 1 día

1. **Versión actualizada** (dependencas: 4 )

Tiempo total: 15 días

* 1. Añadir opción para reiniciar el juego 🡪 1 dia
  2. Mostrar cantidad de minas 🡪 1 día
  3. Mostrar tiempo de partida 🡪 1 día
  4. Niveles de dificultad 🡪 3,2 días
  5. Guardar 10 mejores tiempos de cada dificultad 🡪 1 día
  6. Mostrar 10 mejores tiempos de cada dificultad 🡪 1 día
  7. Añadir un nombre de jugador 🡪 1 día
  8. Dar la opción de guardar el tiempo o no 🡪 1 día
  9. Permitir guardar la partida actual en un fuchero 🡪 3,2 días
  10. Permitir consultar la última partida jugada 🡪 1 día
  11. Recuperar una partida guardada de un fichero 🡪 1 día
  12. Menú para acceder a las diferentes opciones del juego 🡪 1 día

1. **Validación de código actualizado** ( dependencias: ninguno )

Tiempo total: 1 día

* 1. Validación del código actualizado 🡪 1 dia
  2. Pruebas del código 🡪 1 día

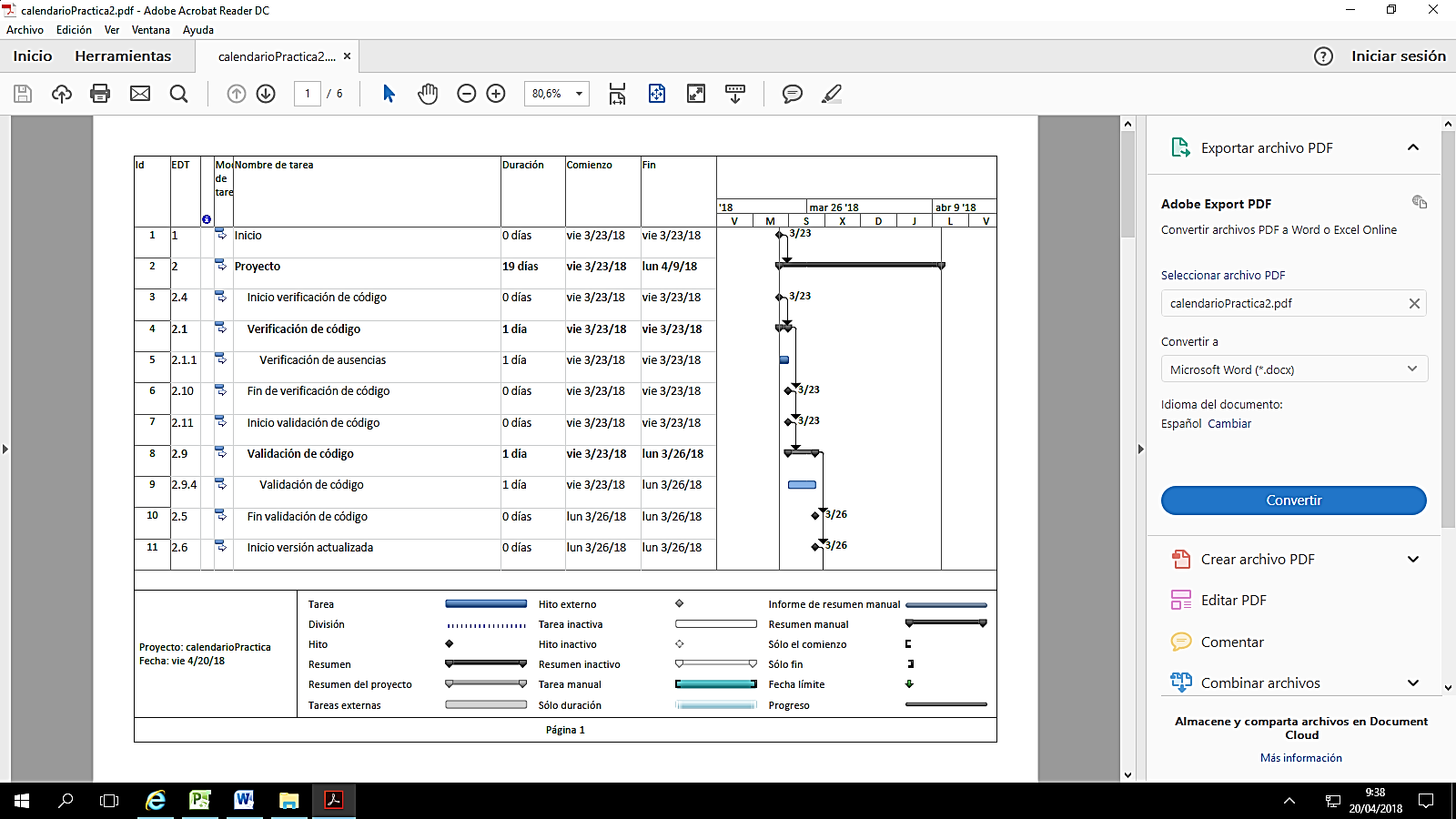
1. **Puesta en común del proyecto** ( dependencias: 3,4 )

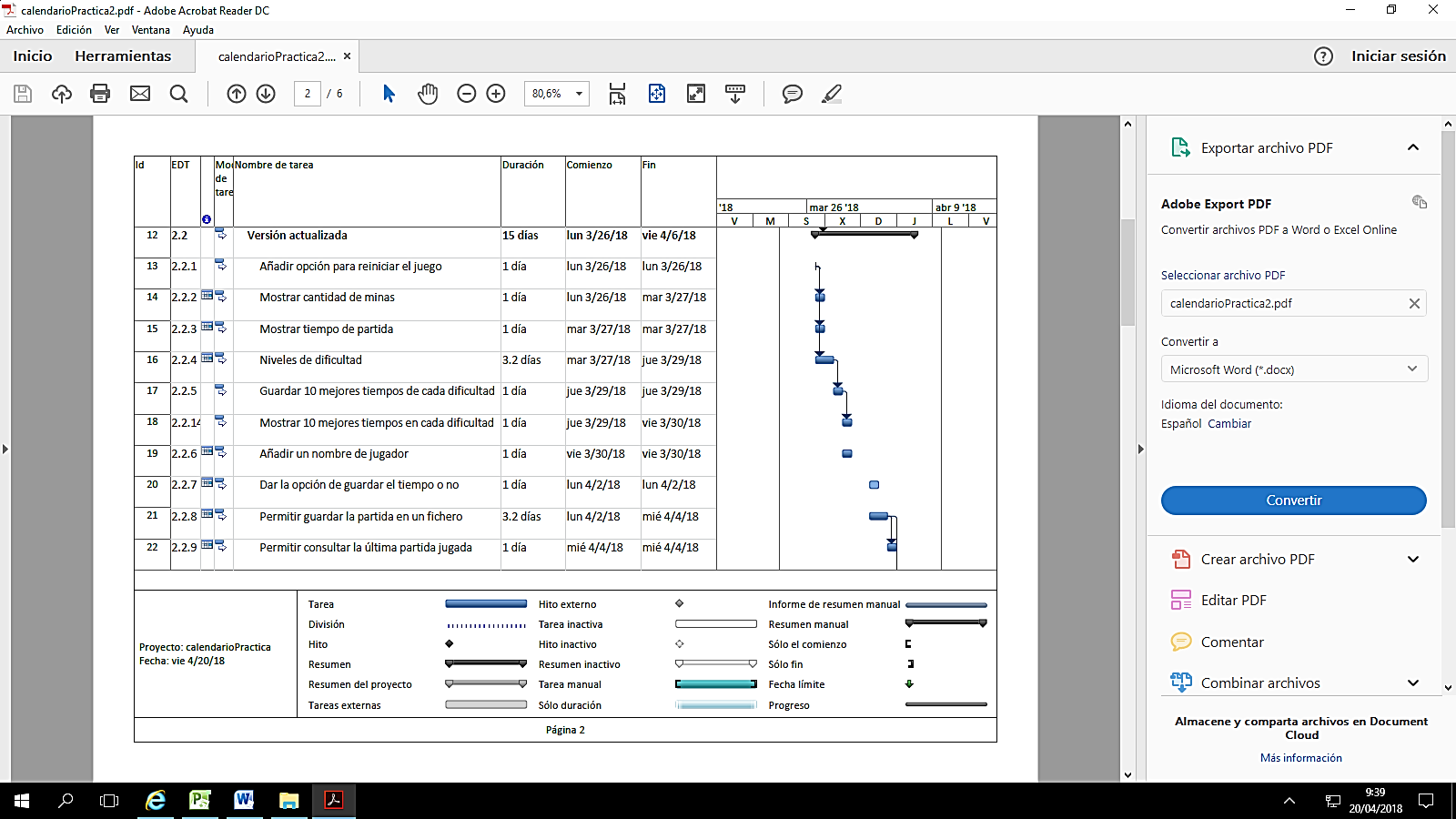
Tiempo total: 1 día

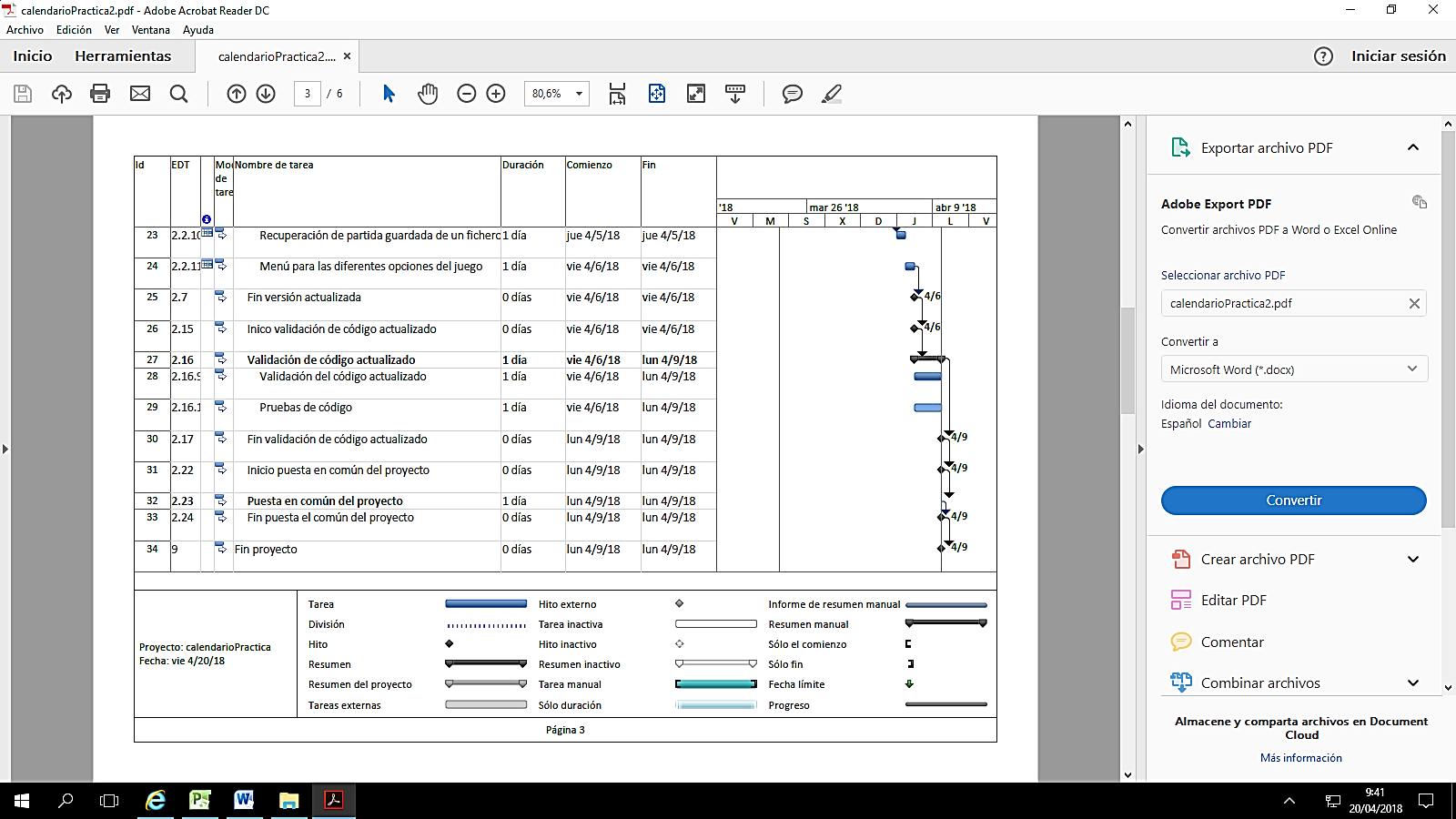
La suma total del tiempo es de: 19 días. (sin tener en cuenta que el número de personas dedicadas al proyecto son 4 y que las actividades se podrán realizar el paralelo)

## ESTRUCTURA ORGANIZATIVA

Para la gestión interna del proyecto se ha usado el diagrama de Gantt con el fin de poder ver la organización de las actividades, ya que las diferentes actividades se llevan a cabo entre uno o varios miembros del grupo.







Las actividades a realizar por cada miembro del grupo son:

* Carlos: 2.1, 2.9, 2.2.7, 2.2.6, 2.2.9, 2.2.10, 2.16, 2.23
* Jorge: 2.2.1, 2.2.2, 2.2.3, 2.2.8, 2.2.9, 2.2.10, 2.16, 2.23
* Alvaro: 2.2.5, 2.2.7, 2.2.14, 2.2.9, 2.2.10, 2.16, 2.23
* Adina: 2.2.4, 2.2.9, 2.2.11, 2.16, 2.23

## FRONTERAS E INTERFACES ORGANIZATIVAS

La organización encargada del proyecto es un equipo formado por 4 personas. Todo el proyecto se ha hecho a nuestro cargo, siendo la organización cliente todas aquellas personas que utilicen el juego, independientemente de la plataforma (*Windows, Linux, Mac...)* que tengan en sus terminales. No contamos con ninguna organización subcontrada.

Se ha verificado, por los integrantes del proyecto que el juego funciona adecuandamente para poder cumplir con los requisitos de calidad del producto.

## RESPONSABILIDADES

(METER MÁS AQUI SI NO LLEGAMOS A 30 HOJAS)

Las responsabilidades de cada miembro han sido expuestos en el punto 2.2. El Plan de Proyecto y el plan de Gestión de Configuración del Software han sido responsabilidad de todos los miembros del equipo, logrando así hacer el trabajo más ameno e incluso favoreciendo el trabajo en grupo a la hora de generar ideas para aquellos apartados en los que no se sabía que añadir.

Por lo tanto, podemos resumir el proyecto en 3 grandes actividades:

1. Juego de buscaminas
   1. Código Java con sus correspondientes mejoras
2. Presentación : Power Point
3. Documentos
   1. Plan de proyecto
   2. Plan de Gestión de Configuración

Actividades de las cuales, todos los miembros del equipo han sido responsables.

# Procesos de gestión

## OBJETIVOS Y PRIORIDADES DE GESTIÓN

La prioridad absoluta es hacer que el juego funcione correctamente, sobre todo que guarde las partidas generadas en un fichero para poder visualizar en cualquier momento, los 10 mejores tiempos. Con esto, se conseguirá tener en un archivo todas las partidas jugadas.

(WTF’??)

## SUPOSICIONES, DEPENDENCIAS Y RESTRICCIONES

El juego buscaminas tiene que tener un funcionamiento similar al juego original. Por lo tanto, como restricciones hemos añadido que el usuario tiene que elegir como entrada uno de los niveles de dificultad proporcionados (principiante, intermedio, experto o personalizado). No se pone el juego predeterminado.

Por otro lado, en cuanto a las opciones que facilita el menú, *reiniciar* siempre carga el mismo nivel que el usuario ha elegido anteriormente y *juego* *nuevo* da la opción de volver a elegir un nuevo nivel, es decir, volvería a la pantalla de inicio del juego.

En cuanto al nombre del usuario como restricción se ha añadido que vaya sin espacio, para poder buscar luego en los ficheros ya que se han usado los espacios como separador de búsqueda. Si el usuario metiese espacios en el nombre con el que guardará la partida, saldrá una pop up informando al usuario de la restricción correspondiente. Además, si el usuario no supera un record de tiempo de ese nivel, no se le da la opción de guardar el nombre.

## GESTIÓN DE RIESGOS

Para evitar la pérdida de información, se ha decido utilizar la plataforma de GitHub, a través de la cual todos los miembros del grupo podrán ver en cada momento quién está realizando algún cambio en la información así como en qué parte del código se realiza ese cambio.

Sin embargo, exponerlo a una plataforma pública como es GitHub suponía el riesgo de que otros grupos que realizasen el mismo proyecto se aprovechase de la información proporcionada y copiase de esta forma partes del código que este grupo ha hecho.

Por lo tanto, para poder gestionar ese riesgo, el código se ha ido haciendo en el mismo terminal y sólo se ha subido a la plataforma cuando los integrantes del grupo no se han podido reunir y han tenido que trabajar de forma paralela desde sus respectivos establecimientos o lugares de trabajo.

Por otro lado, se ha guardado una copia de seguridad, después de realizar cada cambio en el ordenador de todos los miembros del grupo, copia que se enviaba por correo electrónico a todos los miembros.

## MECANISMOS DE SUPERVISIÓN Y CONTROL

Por cada tarea elaborada, como por ejemplo, añadir los niveles del dificultad al juego o mostrar el tiempo, se ha ido ejecutando el código a través de unas pruebas para comprobar que todo funcionaba perfectamente. Estas pruebas hay que tener en cuenta que se realizan siguiendo las restricciones descritas anteriormente, ya que sino, el juego no funcionaría de forma adecuada.

Para comprobar que las restricciones se aplicaban correctamente, se han ido metiendo nombres con espacios pudiendo así, ver si salía la pop up correspondiente.

Además, en cada nivel de dificultad, después de realizar la tarea que facilitase la elección de dicho nivel, se ha comprobado que el tablero del juego salía tal y cómo indicaban las restricciones. Hay que añadir que en el nivel de personalizado, se ha hecho un control más exhaustivo para comprobar que el tablero se creaba con las medidas especificadas por el usuario.

Por otro lado, una vez añadida la tarea de guardar los 10 mejores tiempos, todos los miembros del grupo jugaron durante media tarde al juego, controlando así la inserción de las partidas dentro del fichero, con el correspondiente nombre de usuario y su tiempo. Gracias a este control, se ha podido comprobar que dentro de los ficheros, los tiempos se organizan de forma ascendente en función del tiempo de la partida, desde el mejor tiempo hasta el peor.

El mismo control se ha llevado a cabo después de realizar la tarea de guardar las partidas en un fichero. Se ha comprobado que el fichero tenía la partida actual correspondiente, así como que se podía ver la última partida jugada. Así como que se podía recuperar del fichero la última partida jugada. Comprobamos esto último incluso con unos días de por medio para ver si podía recuperar la partida aunque no fuese en el mismo día.

## PLAN DE PERSONAL

(meter PERT)

# Proceso Técnico

## METODOLOGÍA, TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS

## DOCUMENTACIÓN SOFTWARE

Se ha utilizado para la realización de los distintos apartados de este documento, los siguientes programas:

* Diagrama de Gantt: se ha utilizado el programa de Microsoft Project 2010
* Tabla de Precedencias: se ha utilizado Microsoft Excel 2016
* Plan de proyecto: se usará el Microsoft Word 2016
* Plan de mantenimiento: se usará el Microsoft Word 2016
* Plan de Gestión de Configuración: se usará el Microsoft Word 2016
* Diagrama PERT: se ha utilizado un programa llamado inkscape, versión 0.92.3
* Buscaminas: programado en NetBeans usando el lenguaje Java

Además se presenta también un Plan de Gestión de Configuración que sigue el estándar IEEE 282-2005 en el que se especifican todas las actividades de Gestión de Configuración y Cambios que serán realizados durante todo el ciclo de vida del proyecto.

## FUNCIONES DE APOYO AL PROYECTO

# Plan de desarrollo

## PAQUETES DE TRABAJO

## DEPENDENCIAS

## RECURSOS

## PRESUSPUESTO Y DISTRIBUCIÓN DE RECURSOS

## CALENDARIO

# Índice

# Apéndices