

MasterMind

Plan de Transición e Implantación

Historia de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
19/05/2022	1	Primera versión en la cual solo se muestra la funcionalidad de las interfaces	Sofía Villacís
24/05/2022	2	Segunda revisión, esta es una versión funcional del proyecto	Sofía Villacís
25/05/2022	3	Versión con algunos errores corregidos	Sofía Villacís
26/05/2022	4	Versión después de las pruebas del sistema	Sofía Villacís
28/05/2022	5	Penúltima revisión incluyendo nuevo botón que solicitó el cliente	Sofía Villacís
30/05/2022	6	Ultima versión 100% funciona ya lista para entregar al cliente	Sofía Villacís

Contenido

MASTERMIND.....	1
PLAN DE TRANSICIÓN E IMPLANTACIÓN	1
HISTORIA DE REVISIONES.....	1
1. INTRODUCCIÓN	2
1.1. PROPÓSITO	2
1.2. ALCANCE	2
1.3. VISIÓN GENERAL	2
2. IMPLANTACIÓN	2
3. PLANIFICACIÓN DE TRANSICIÓN	2
3.1. RESPONSABILIDADES	3
3.2. CRONOGRAMA.....	3
4. RECURSOS	5
4.1. FACILIDADES	5
4.2. LA UNIDAD A LIBERAR	5
4.2.1. Software de apoyo	5
4.2.2. Documentación de apoyo	5
5. CAPACITACIÓN.....	5

1. Introducción

En este plan de proyecto es realizado para el proyecto de MasterMind. En este documento se mostrará lo que fue la etapa de transición. Es decir que en el documento encontrará los tiempos de desarrollo del producto de software a entregar, las personas encargadas y un plan de cómo se espera que el proyecto fluya hasta su culminación. También se muestra la parte de implantación

1.1. Propósito

El propósito de este plan de Transición es ir siguiendo una planificación para finalmente después de las pruebas usuarios aparte de nuestro equipo lo puedan probar y aportar con su opinión. Llegar a implantar el software

1.2. Alcance

El plan de transición se enfoca en las iteraciones que se han ido realizando durante el proceso de desarrollo. Es decir que se podrá encontrar información sobre los roles y las actividades que se realizaron, así como fechas y comentarios sobre cada actividad. En cuanto a la implantación se espera llegar hasta la puesta en marcha del producto de software con el cliente.

1.3. Visión general

La información presentada a continuación se extraído de las distintas reuniones que se ha tenido durante el proceso de software.

Ahora bien, en cuanto al juego de MasterMind su principal objetivo es adivinar una clave secreta de colores. Esta clave será generada por la computadora y el usuario tratará de adivinarla en la menor de intentos posibles. Para que lo logre se le proporcionará unas pistas. Estas pueden ser de color negro si tiene el color correcto en la posición correcta y gris si solo tiene el color correcto. El juego incluirá el nivel fácil, Medio y Difícil.

2. Implantación

Para lograr la implantación se prevé que tome alrededor de dos meses. Estos meses se reparten desde que se inicia con el desarrollo hasta lo que se le va a entregar al cliente. Esto se detalla continuación

Una vez se tiene la versión 100% funcional del proyecto se procede a realizar el manual de usuario que será este que indicará al cliente como funciona el programa. La versión final ya pasó por los diferentes filtros de calidad.

Al momento de la entrega del producto de software no solo se le entregará el manual de usuario y el programa. Se le entregará cierta documentación donde se evidencie cual fue el proceso de desarrollo para que el cliente vea que es un programa de calidad.

En la parte del desarrollo del software al estar usando Scrum como metodología ágil, se lleva un control muy riguroso del proceso en el que se encuentra el software. Esto ayuda a tener una mejor Implantación y con menos fallas.

3. Planificación de Transición

Para el plan de transición se deben seguir pasos previos que son los siguientes:

1. Toma de requerimientos
2. Diseño de casos de uso
3. Implantación de los requerimientos en el desarrollo del software

4. Obtener primera versión
5. Empezar fases de pruebas: aparte de realizar pruebas los del grupo de trabajo, hacer pruebas con personas externas.
6. Iniciar capacitación del personal que lo va a explicar al cliente
7. Iniciar con la capacitación al cliente
8. Instalar en ejecutable en diferentes computadoras que contengan sistema operativo Windows 10 con puntonet core 5.
9. Soporte en caso de ser solicitado.

Los puntos mencionados anteriormente fueron realizados en el proyecto de MasterMind

Cumpliendo lo anterior se puede llegar a que el software a entregar llega a ser portable, se puede relacionar con el sistema operativo y no interviene en algún proceso que se esté haciendo en este sistema y por ultimo si se puede volver a usar ciertas partes del código para cumplir con la reusabilidad.

3.1. Responsabilidades

Como responsabilidades del cliente se tiene que debe proporcionar información de que es lo que quiere para así poder hacer la toma de requerimientos. También de estar dispuesto a tener ciertas reuniones en la cual se habrá del proyecto. Finalmente estará presente en la entrega final del proyecto y firmará la documentación correspondiente.

Como responsabilidades del equipo de trabajo es que deben seguir una documentación con formatos previamente establecidos para tener un buen seguimiento. Cumplir con los tiempos y reuniones propuestas. Poner todo el interés y dar todo de ellos para que el proyecto logre satisfacer al cliente. Como responsabilidad del administrador que es un rol clave en desarrollo de este proyecto se tiene que debe tener buen liderazgo y controlar que el proyecto este yendo por buen camino.

3.2. Cronograma

Se espera que el cronograma sea funcional para llevar una buena planificación en cuanto al tiempo para la entrega final

Las fases que se esperan para este desarrollo de software son:

- Planificación y estrategia (PL)
- Toma de requerimientos(T.R)
- Diseño del sistema(D.S)
- Desarrollo del software(S)
- Pruebas del sistema(P.S)
- Implementación y evaluación(I.E)

Actividad	Fecha	Responsable	Rol	Fase	Comentarios
Planificación del proyecto	20/03/2022	Sofía Villacís	Administradora	PL	
Toma de requerimientos	11/05/2022	Andrés Cajamarca	Analista	T.R	
Diseño de casos de uso	16/05/2022	Ángel Seraquive	Diseñador	D.S	
Primer sprint	19/05/2022	Sofía Villacís Ángel Seraquive	Programadores	S	El primer sprint al ser no tan complicado tiene un menor tiempo que el segundo sprint
Segundo Sprint	24/05/2022	David Cazar y Sebastián Tamayo	Programadores	S	
Realizar Pruebas	24/05/2022	Bryan Cuvi	Tester	P.S	
Revisión de calidad	24/05/2022	Marcelo Placencia	Ing de calidad	P.S	
Realizar capacitación	26/05/2022	Sofía Villacís Sebastián Tamayo	Administradora y programador	I.E	
Revisión final	28/05/2022	Todo el grupo	Todos	I.E	
Realizar manual de usuario	30/05/2022	Gabriela Gómez	Documentadora	I.E	
Reunión Postmortem	31/05/2022	Todo el grupo	Todos	I.E	Todos expresan su opinión sobre el proyecto
Entrega del software	1/06/2022	Sofía Villacís	Administradora	I.E	Ya se tiene todo listo incluida la documentación

4. Recursos

Para llevar a cabo el desarrollo de las actividades anteriores se utilizó visual estudio con punto netcore 5 y wpf para el diseño de las interfaces.

Notion como herramienta de organización y planeación

Finalmente, Discord como medio de comunicación entre los grupos.

4.1. *Facilidades*

Los requerimientos de hardware que necesita son mínimos. El tiempo de compilación es sumamente corto. Además, que el juego es muy intuitivo y cuenta con botones de instrucciones en todas las interfaces por si el usuario las olvida. La instalación del software es muy fácil.

4.2. *La unidad a liberar*

Para la entrega final del producto se incluirá:

- Manual de usuario
- Documentación sobre las pruebas realizadas
- Casos de uso
- Código fuente
- Explicación del código fuente
- Instalador del software
- El producto software (Juego de MasterMind)

4.2.1. Software de apoyo

El software que se entregará esta destinado para el sistema operativo de Windows 10 y requiere que contenga instalado puntonet core 5. Todas las instalaciones necesarias vienen descritas en el manual de usuario.

4.2.2. Documentación de apoyo

Nuestro equipo de trabajo cuenta con programadores, analistas, diseñadores, documentadores, ingeniero de calidad y testers que cada uno llevo a cabo la debida documentación para hacer un seguimiento del proyecto.

5. Capacitación

Para la capacitación se entregará un manual de usuario el cual incluye paso a paso desde la instalación hasta para que funcione cada botón. De igual manera se realizará una reunión con el cliente donde se le mostrará el software y este podrá jugarlo.

En esta reunión primero se explicará cómo funciona el juego y de ahí el cliente sin que nadie lo ayude lo probará y si tiene algún comentario lo anotaremos para modificarlo.

Además, que el cliente obtendrá un video tutorial sobre el software entregado