



Ingeniería del Software: PATRONES

25 de Marzo 2017

NOMBRE Y APELLIDOS: _____

PATRONES DE DISEÑO SOFTWARE

1. SCRUM (5 puntos)

La metodología SCRUM se pensó inicialmente para grupos pequeños 4-6 personas. Aun así, dado su éxito, se ha extendido a grupos más numerosos. Para ello se definen tantos grupos pequeños como hagan falta y por cada uno de ellos se define un super grupo. Un super grupo puede estar compuesto por más de un super grupo. A la hora de asignar una tarea, esta tarea se puede asignar a una persona o a un super grupo al completo (escribir la documentación por ejemplo). Dependiendo del grupo de trabajo la jerarquía puede tener más de un nivel.

Se pide:

- 1 ¿Qué patrón(es) utilizarías para implementar el enunciado?
- 2 Representa el diagrama UML con las clases principales y los métodos que te parecen importantes para el objetivo planteado.
- 3 Implementa dichas clases.