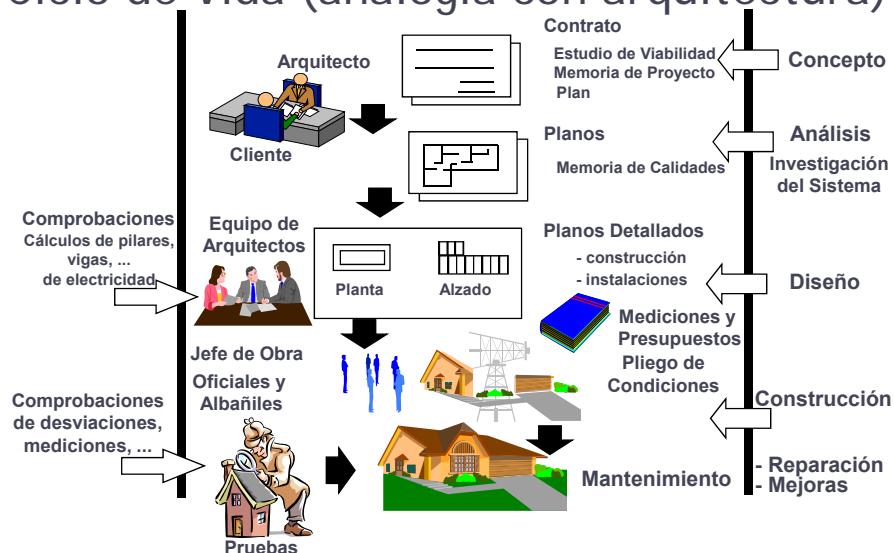
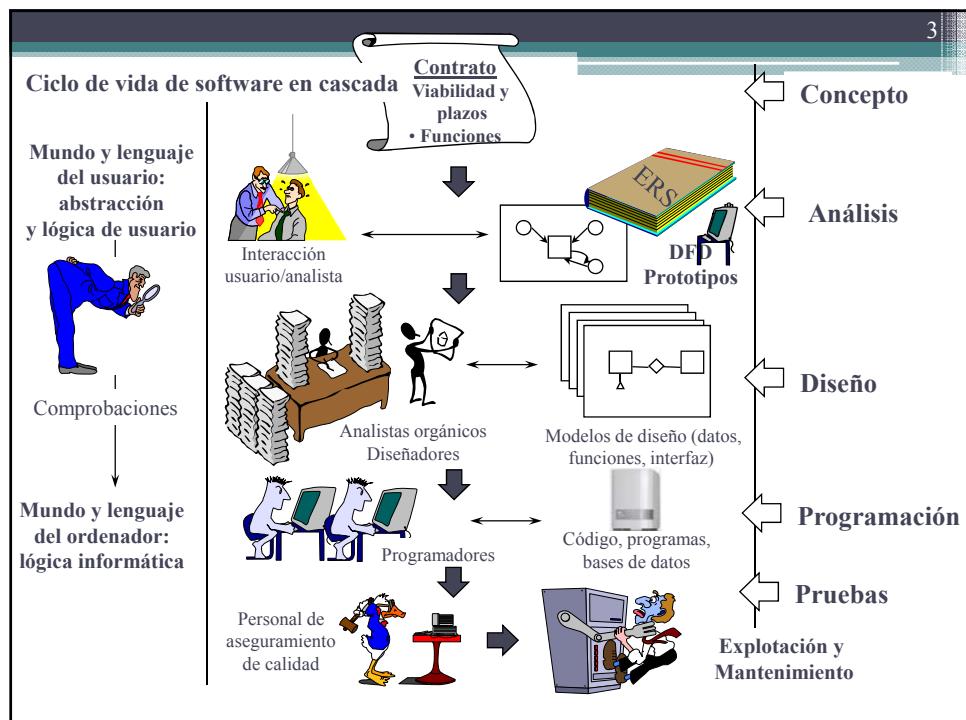


# Proceso de desarrollo

2

## Ciclo de Vida (analogía con arquitectura)





## El opuesto: codificar y corregir

Code and fix



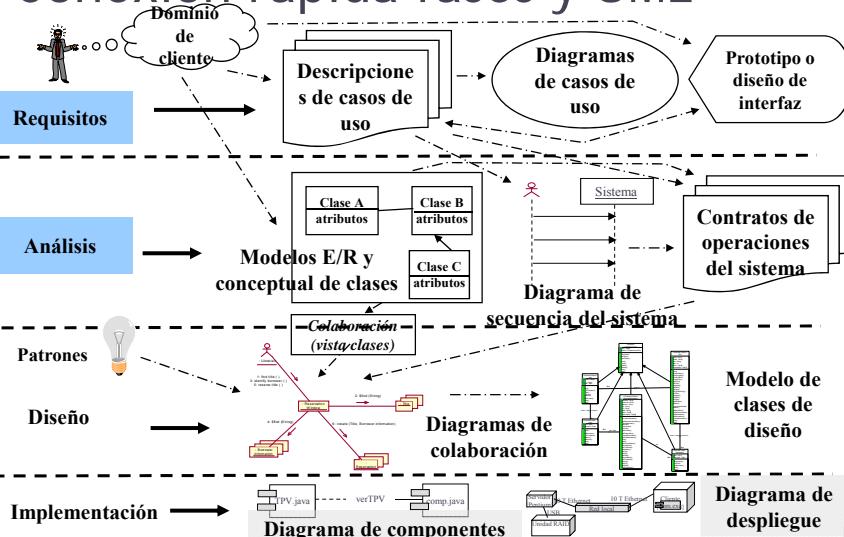
## Actividades del ciclo de vida del software

### Software development activities

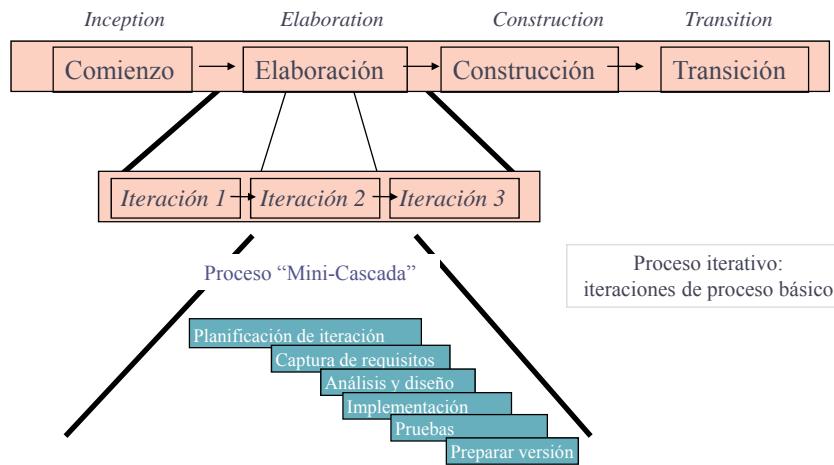


Requirements elicitation	What is the problem?
Analysis	How can we partition the problem?
System design	What is the solution?
Detailed / object design	What are the best mechanisms to implement the solution?
Implementation	How is the solution constructed?
Testing	Is the problem solved?
Delivery	Can the customer use the solution?
Maintenance	Are enhancements needed?

## Conexión rápida fases y UML

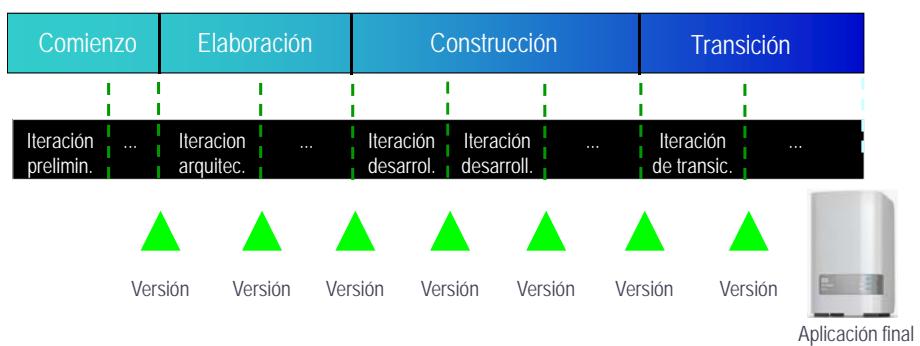


## Proceso unificado

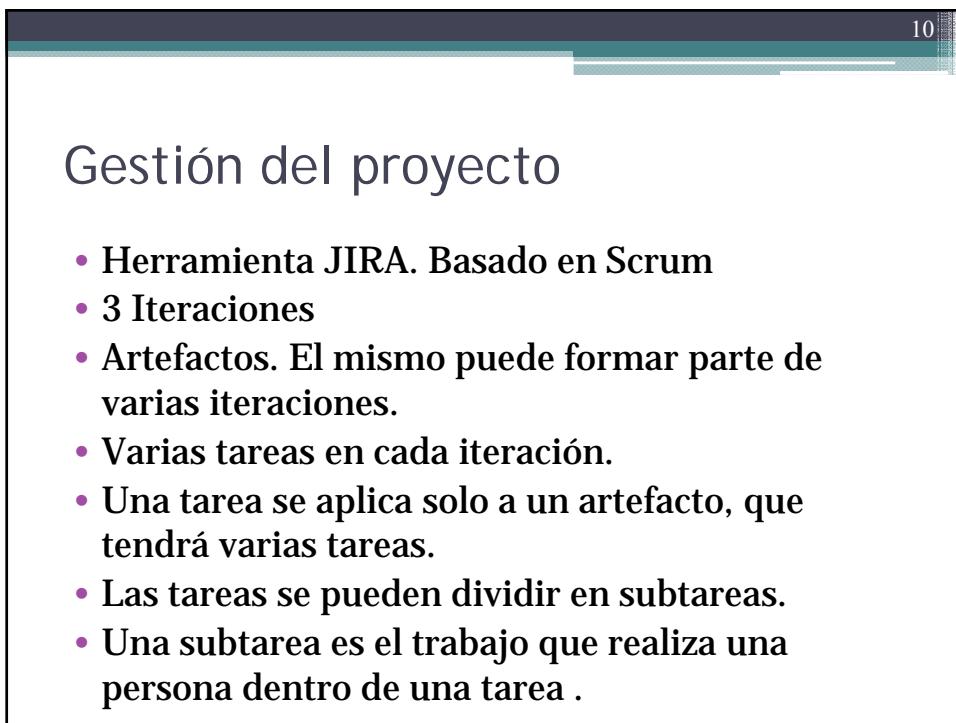
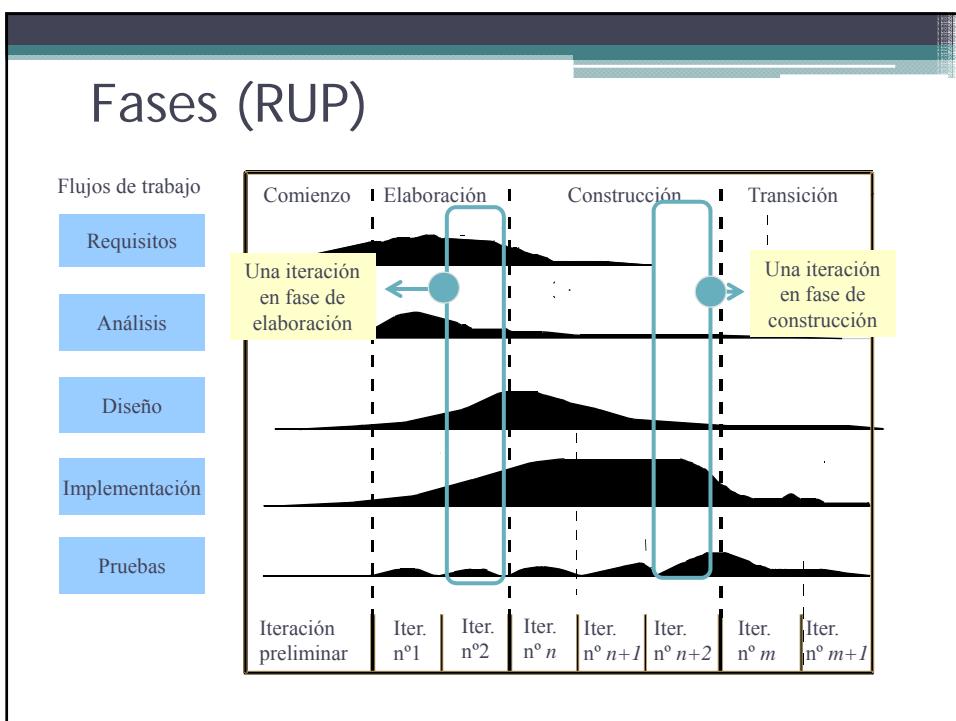


## Fases e iteraciones

Proceso iterativo:  
entregas que evolucionan hasta la final



Una iteración es una secuencia de actividades con un plan establecido y criterios de evaluación, y que da como resultado una versión ejecutable



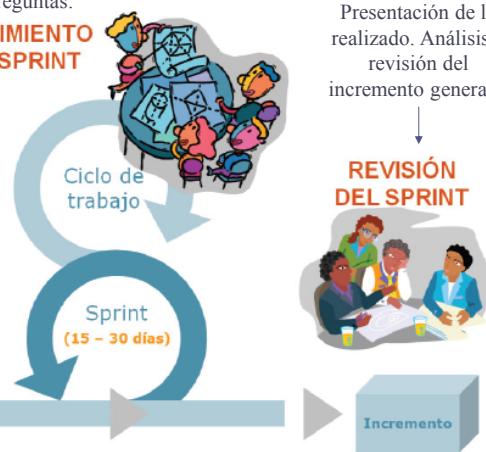
## SCRUM. Reuniones

Reunión diaria. Cada miembro responde a tres preguntas:

1. Trabajo realizado ayer → **SEGUIMIENTO DEL SPRINT**
2. Trabajo que se va a realizar hoy **DEL SPRINT**
3. Impedimentos para desarrollar el trabajo

Se genera la "sprint backlog" o lista de tareas que se van a realizar, y el "objetivo del sprint": lema que define la finalidad de negocio que se va a lograr.

### PLANIFICACIÓN DEL SPRINT



Presentación de lo realizado. Análisis y revisión del incremento generado

### REVISIÓN DEL SPRINT



Incremento

## Aplicado a nuestro proyecto

El grupo, semanalmente, al inicio de la clase de laboratorio, revisa y redefine tareas y subtareas y carga el trabajo realizado y los comentarios

### SEGUIMIENTO DEL SPRINT



PEC: Presentación pública de lo realizado

### REVISIÓN DEL SPRINT



Incremento

El grupo, al inicio de cada iteración, define tareas y subtareas de la iteración y les asigna un responsable

### PLANIFICACIÓN DEL SPRINT

