

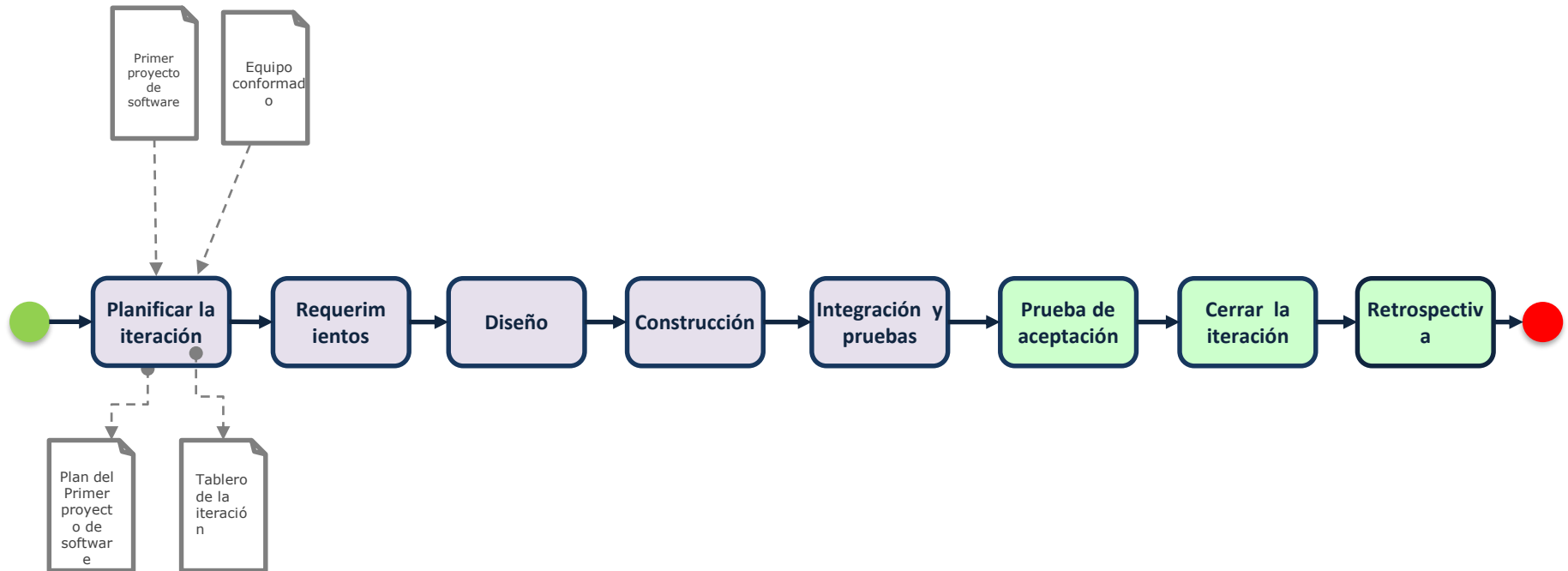
Unidad 9

Entrega de software, Cierre de la iteración y Retrospectiva

Guadalupe Ibargüengoitia

Hanna Oktaba

Actividades de la iteración



Entrega del software

Se revisan cuáles son las **condiciones de entrega establecidas en el *Plan del proyecto***, definidas al inicio del proyecto o iteración para realizar la entrega.

Tipicamente, la **versión del software probada por el equipo** de desarrollo se instala en el **ambiente de pruebas del cliente**, sus representantes efectúan las pruebas de aceptación y se **registran los defectos**. Posteriormente los defectos se corrigen.

Pruebas de aceptación

- Las **pruebas de aceptación** son aquellas pruebas que **se realizan** tomando en cuenta el alcance de los requerimientos acordado con el cliente.
- Tienen el objetivo de **demostrar que el sistema satisface las necesidades acordadas con el cliente y que éste lo acepte.**

Actividades de la entrega de software

- Realizar la prueba de aceptación en el ambiente del cliente.
- Entregar la documentación del software especificada al inicio de la iteración o del proyecto.
- Recabar la aceptación del cliente de que se cumplió con lo establecido.

Retrospectiva

- Al terminar una iteración, los métodos ágiles proponen que se haga una **retrospectiva** de lo que sucedió con el **desempeño del equipo** en esa iteración.
- Hacer una retrospectiva significa que cada miembro del equipo **reflexiona sobre su desempeño y el del equipo** a fin de **mejorar** en la siguiente iteración.

Método Inicial de Desarrollo de Software

- PD5 Práctica de Aceptación del software
- PA5 Práctica de Cerrar la iteración
- PS4 Práctica de Retrospectiva de la iteración

Práctica

PD5 **Aceptación de software**

Objetivo

Realizar la prueba de la versión integrada de software con el docente con la finalidad de obtener su aprobación.

Entrada

Condiciones

Productos de trabajo

- **Producto de software integrado y probado por el equipo**

Resultado

Condiciones

Productos de trabajo

- **Producto de software probado y aceptado por el docente**
- **Documentación de software aprobada**

Actividades

- 1. Preparar la prueba de aceptación del producto de software integrado.**
- 2. Realizar la prueba de aceptación y registrar los defectos.**
- 3. Entregar la documentación.**
- 4. Obtener la aceptación final del producto de software por el docente.**

Herramientas

Técnica A1 Preparar la Prueba de aceptación del software

- Seleccionar alguna computadora a las que tiene acceso el equipo, se prepara el ambiente a través del cual mostrará el software funcionando.
- En la computadora asignada para llevar a cabo la prueba de aceptación se carga el ambiente necesario para que se pueda llevar a cabo la prueba y se puebla la base de datos con algunos datos de ejemplo.
- Se asegura la carga de la configuración correcta del software, en la versión integrada que pasó las pruebas del sistema.

Técnica A2 Realizar la prueba de aceptación y registrar defectos

- El día acordado de la entrega del software el maestro y los ayudantes efectúan la prueba de aceptación guiándose por el Diagrama general de casos de uso de la iteración.
- Se registran los defectos encontrados.

Técnica A3 Entregar la documentación

- El responsable de la calidad asegura la disponibilidad en el repositorio de la documentación completa del software, entregado en la iteración, para ser revisada.

Técnica A4 Obtener la aceptación final

- El docente entrega la calificación del producto de software y de su documentación al equipo.

Práctica

PA5

Cerrar la iteración

Objetivo

Identificar y registrar los pendientes de la iteración.

Entrada

Condiciones

- Producto de software aceptado

Productos de trabajo

- Tablero
- Listado de defectos de la prueba de aceptación

Resultado

Condiciones

Productos de trabajo

- Registro de tareas, defectos y casos de uso pendientes.

Actividades

1. Registrar tareas, defectos y casos de uso pendientes de la iteración.

Herramientas

Técnica TC 1 Registrar tareas, defectos y casos de uso pendientes de la iteración.

- Al terminar una iteración del proyecto, todo el equipo hace la **evaluación de lo obtenido analizando el Tablero**.
- Se identifican y registran **las tareas que no han sido terminadas**.
- Se registran los **defectos encontrados** en la prueba de aceptación.
- Se identifican y registran los casos de uso planificados para la iteración, que no han sido implementados.

Práctica

PS4

Retrospectiva de la iteración

Objetivo

Reflexionar sobre el desempeño del equipo en la iteración

Entrada

Condiciones

- **Equipo ha terminado una iteración**

Resultado

Productos de trabajo

- **Retrospectiva de la Iteración**

Actividades

- 1. Identificar las actividades que el equipo hizo bien en la iteración.**
- 2. Identificar las actividades que tuvieron un efecto negativo en la iteración.**
- 3. Proponer mejoras sobre el funcionamiento del equipo para la siguiente iteración.**

Herramientas

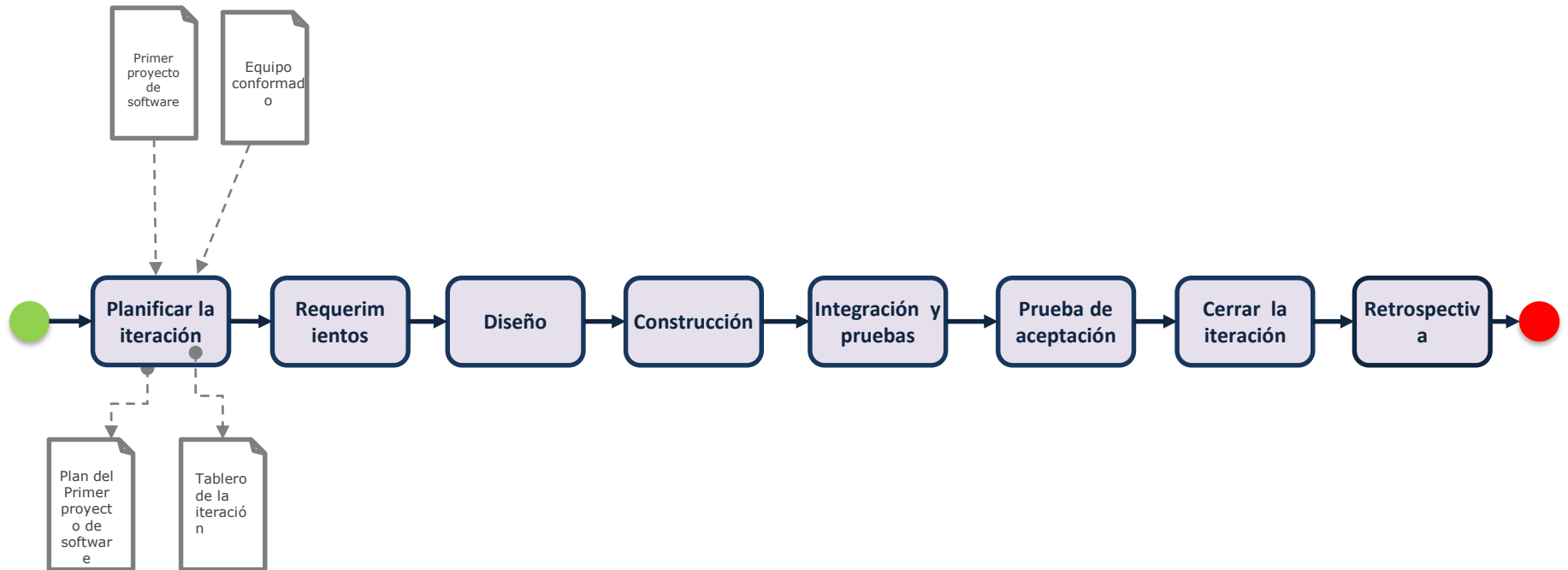
Técnica TR1 para efectuar la retrospectiva de la iteración sobre el desempeño del equipo

- La *Retrospectiva de la iteración* es una práctica ágil, propuesta por SCRUM.
- Su objetivo es hacer una **reflección colectiva para identificar las oportunidades de mejora** para la siguiente iteración

Técnica para efectuar la retrospectiva de la iteración sobre el desempeño del equipo

- El **responsable del equipo** convoca a una **reunión síncrona de todo el equipo** al finalizar una iteración.
- Todos participan en la **evaluación del desempeño del equipo**.
- Dentro de la retrospectiva de la iteración, se **identifican las actividades y tareas** que se han hecho **bien**, las que **fallaron** y, a juicio del equipo, **se proponen mejoras** para las iteraciones siguientes.

Actividades de la iteración



Resultado de esta unidad

- **Condiciones**

- Concluida una iteración

- **Productos de trabajo**

- Producto de software probado y aceptado por el docente, resguardado en el repositorio compartido
- Documentación de software de la iteración completa
- *Repositorio* compartido con la carpeta para la iteración actualizado
- *Tablero* de la iteración actualizado