

Control de documento

Nombre del proyecto	RP COACHING
Cierre de iteración	110-18/11/2022
Generador por	Magnolia Hernández Aguilera
Aprobado por	Jesús Adrián López Luevanos
Alcance de la distribución del documento	Control interno para todo el proyecto.

Índice

Sobre este documento	3
Resumen de la Iteración.....	4
Identificación.....	4
Hitos especiales.....	4
Artefactos y evaluación	5
Riesgos y problemas.....	6
Asignación de recursos	7
Anexos.....	8
Glosario de términos.....	12
Significado de los elementos de la notación gráfica	13
Estereotipado UML utilizado	13
OSignificado de los elementos No UML	13

Sobre este documento

La calidad se logra por medio de la revisión constante de las actividades que conducen desde la idea al producto. Al momento del cierre de una iteración es buen momento para hacer un alto, y evaluar lo logrado, los problemas encontrados y los retos a enfrentar.

El presente documento marca el final de la iteración I10-18/11/2022, y contiene una evaluación de los artefactos y actividades realizadas durante la misma.

Se recogen también las impresiones y observaciones hechas durante el desarrollo de la iteración, así como el esfuerzo invertido en cada una de las disciplinas involucradas.

Resumen de la Iteración

Identificación

Código de iteración: I2, E1, C1, T2...

Se suele usar la siguiente convención: I, E, C, T por la inicial de la fase a la que pertenece la iteración: Inicio, Elaboración, Construcción o Transición.

Se sigue con un número o correlativo que cuenta desde uno.

Fecha de inicio y cierre es auto explicativo. Lo mismo con los comentarios, de haberlos.]

Código de la iteración	Fase a la que pertenece	Fecha de inicio	Fecha de cierre	Comentarios
I10	Inicio	11/11/2022	28/11/2022	Como ultimo sprint que se presentara antes de realizar la entrega del proyecto final, el equipo que esta encargado el desarrollo se esta haciendo cargo de últimos detalles que son necesarios para finalizar el desarrollo móvil de manera correcta.

Hitos especiales

Factor	Metrica	Calificación	Comentario
Correccion	Compleitud	2	La metrica de completitud nos indica que tan completo esta nuestro proyecto y nos facilita medir el grado en que satisface sus especificaciones y ver si realmente se alcanzaron los objetivos del usuario.
Fiabilidad	Exactitud	2	Eljimos la exactitud como metrica ya que nos puede ayudar a medir de manera precisa que tan bien lleva acabo sus funciones esperadas.
Eficiencia	Eficiencia en la ejecucion	1	En este caso se elijio medir la eficiencia en la ejecucion para poder determinar la cantidad de recursos que gasta la computadora y el codigo del programa.
Integridad	Seguridad	1	En integridad es correcto medir la seguridad para controlar el acceso al software o a los datos al personal no autorizado
Facilidad de uso	Facilidad de operación	3	Enfocados en la facilidad de operación podemos encontrar el esfuerzo requerido para aprender a usar e interpretar la informacion de entrada y salida que nuestra aplicación ofrece.
Facilidad de mantenimiento	Tolerancia de errores	2	Dependiendo de la tolerancia de errores de nuestra aplicación se vera reflejado el esfuerzo requerido para localizar y arreglar nuestro programa.
Facilidad de pruebas	Facilidad de auditorias	2	En este factor la metrica de facilidad de auditorias nos ayudara a tener en optimas condiciones la aplicación y asi reducir el esfuerzo cuando se necesite probar el programa.
Flexibilidad	Modularidad	1	Tener una aplicación con modularidad nos ayudara a que sea mas flexible y reduira el esfuerzo que se necesite para modificar el sistema operativo
Portabilidad	Facilidad de expansion	2	En la portabilidad se busca transferir tanto software como hardware de un sistema a otro por eso mismo usaremos la facilidad de expansion como metrica ayudandonos a ver que tan portable puede ser nuestra aplicación y que cantidad de esfuerzo requiere.
Reusabilidad	Consistencia	3	Usando la consistencia como metrica podremos darnos cuenta que tan consistente es nuestra aplicación y asi saber que partes de nuestro programa puede ser reutilizada en nuevos proyectos.
Facilidad de operabilidad		1	
		20	

Artefactos y evaluación

Artefacto	Meta (%)	Comentarios
(RES01) Realizar que el desarrollo móvil sea responsivo.	100%	
(GEN06) Generar e implementar las animaciones faltantes para la realización de los ejercicios.	100%	Los programadores que están encargados del desarrollo de la aplicación móvil están finalizando detalles que aún son necesarios para el correcto funcionamiento de la aplicación.

Artefacto	Aspecto a evaluar	Evaluación	Comentarios
RES01	Realizar que el desarrollo móvil sea responsivo.	<ul style="list-style-type: none"> Que modificaciones se realizaron en el código para que el desarrollo móvil sea responsivo. Verificar las vistas en distintos dispositivos móviles. 	
D03	Generar e implementar las animaciones faltantes para la realización de los ejercicios	<ul style="list-style-type: none"> Correcta funcionalidad de las animaciones en el desarrollo móvil. 	<ul style="list-style-type: none"> Los visuales de la pantalla aún están en desarrollo.

Riesgos y problemas

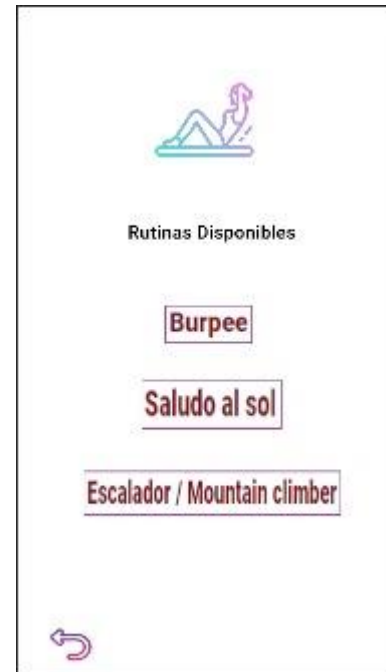
En este sprint no se presentaron riesgos y/o problemas ya que todas las actividades planeadas que fueron planeadas con anterioridad en el cronograma se llevaron a cabo de manera optima y sin ningún inconveniente.

Asignación de recursos

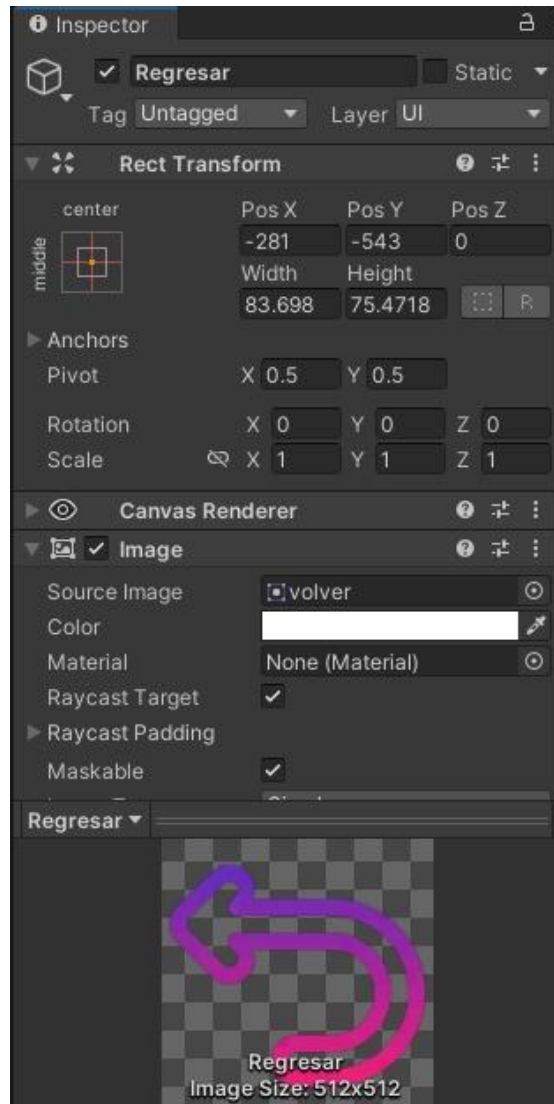
Rol	Horas-Hombre	Desempeñado por	Observaciones
Analista	56	Magnolia Hernández Aguilera	
Verificador	56	Jesús Rodolfo Terán Cuellar	
Documentador	56	Jesús Adrián López Luevanos	

Anexos

Vistas de las pantallas una vez hecho modificaciones para asegurar que sea responsivas.



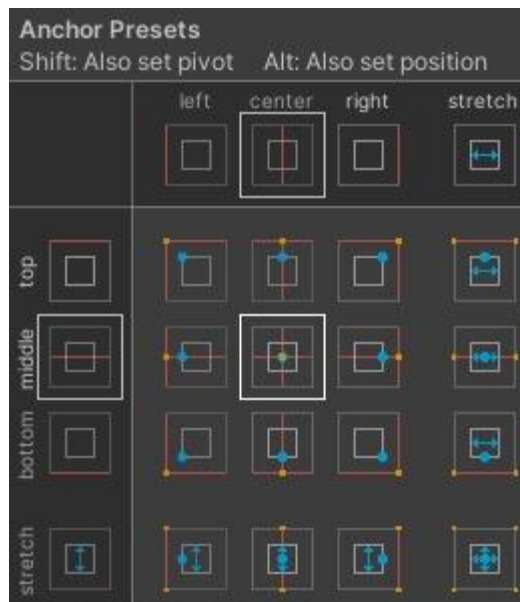
Al momento de seleccionar cualquier botón o elemento en la pantalla se abrirá el menú de modificaciones, llamado inspector.



Nos dirigimos al apartado llamado “rec transform” y se selecciona en el cuadro de coordenadas, para dirigirse a el menú de posicionamiento.

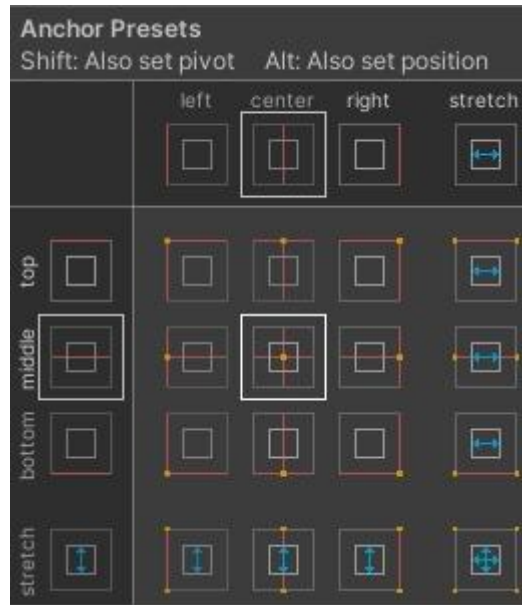


Una vez abierto el menú nos abrirá un cuadro de posiciones para acomodar el botón. Donde podremos seleccionar la posición que nos sea más conveniente.



Pero para que esta posición permanezca en su sitio sin importar la resolución de pantalla, en términos complejos que sea responsive tenemos que preciar se la telca shift.

Nos mostrará unos puntos azules que nos ayudará a fijar el elemento que deseemos en esa posición Pero dándole la libertad de modificar su coordenada según la resolución de pantalla





Glosario de términos

Significado de los elementos de la notación gráfica

Estereotipado UML utilizado

0Significado de los elementos No UML