

Control de documento

Nombre del proyecto	RP COACHING
Cierre de iteración I9	I9-11/11/2022
Generador por	Magnolia Hernández Aguilera
Aprobado por	Jesus Adrian Lopez Luevanos
Alcance de la distribución del documento	Control interno para todo el proyecto.

Índice

Sobre este documento	3
Resumen de la Iteración.....	4
<i>Identificación</i>	<i>4</i>
<i>Hitos especiales</i>	<i>5</i>
<i>Artefactos y evaluación.....</i>	<i>6</i>
<i>Riesgos y problemas</i>	<i>7</i>
Asignación de recursos.....	8
Anexos	9
Glosario de términos	12
Significado de los elementos de la notación gráfica	12
<i>Estereotipado UML utilizado</i>	<i>12</i>
<i>Significado de los elementos No UML.....</i>	<i>12</i>

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 I9-11/11/2022, 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
I9	Inicio	04/11/2022	11/11/2022	El desarrollo del proyecto ya está en la última fase, donde únicamente nos encontramos en etapa de desarrollo móvil, afinando detalles finales en cuanto a funcionalidades.

Hitos especiales

En esta etapa del desarrollo del proyecto final, los sprint's cada vez están siendo más enfocados a la programación y detalles de la aplicación móvil.

La supervisión se esta basando en la codificación y avances en la programación que se están teniendo.

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	Elejimos 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	2	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	2	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 así reducir el esfuerzo cuando se necesite probar el programa.
Flexibilidad	Modularidad	2	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	1	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 así saber que partes de nuestro programa puede ser reutilizada en nuevos proyectos.
Facilidad de operabilidad		1	
		20	

Artefactos y evaluación

Artefacto	Meta (%)	Comentarios
(BD01) Definir la base de datos para el alojamiento	100%	
(GEN05) Generar pantalla de inicio	100%	Los programadores que están encargados del desarrollo de la aplicación móvil están mostrando avances favorables a la hora de entregar resultados.
(GEN06) Generar botones del menú de ejercicios.	100%	

Artefacto	Aspecto a evaluar	Evaluación	Comentarios
BD01	Definición de la base de datos.	<ul style="list-style-type: none"> Tomar en cuenta el tipo de dato que se alojara en la base de datos. A la hora de hacer los registros verificar que sea correcta la entrada. 	
D03	Generar pantalla de inicio	<ul style="list-style-type: none"> Funcionalidad de los componentes contenidos en la pantalla de inicio. 	<ul style="list-style-type: none"> Los visuales de la pantalla aún están en desarrollo.
GD	Generar botones del menú de ejercicios.	<ul style="list-style-type: none"> Funcionalidad de los botones que se están programando 	<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	Jesus Rodolfo Terán Cuellar	
Documentador	56	Jesus Adrian Lopez Luevanos	


Anexos

(DB01)

Disparadores

[Edit Name](#)

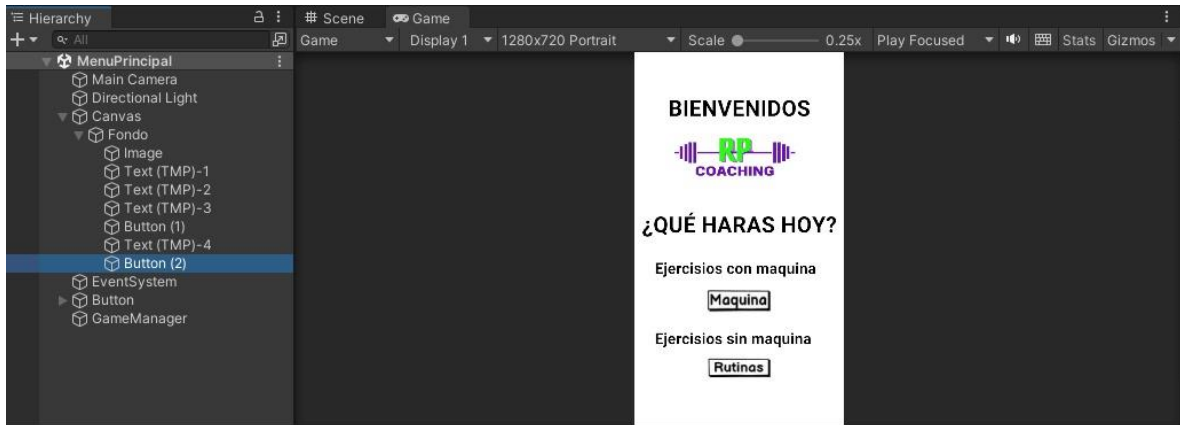
Type: Device

Targets (1)				
Add Target			Download Database (All)	
<input type="checkbox"/>	Target Name	Type	Rating ⓘ	Status ▼
<input type="checkbox"/>	 DisparadorBurpee	Image	★★★★★	Active
Date Modified				
Nov 11, 2022 01:11				

Retroalimentación: en la base de datos unicamente se cuenta con un tipo de dato el cual se va a ingresar como registro, de tipo "Image", en la entrada de la tabla se registra de manera automatica la fecha y hora en la que se realizan los registros.

Realizar la base de datos se realizo en vuforia, ya que fue el entorno de desarrollo que se selecciono.

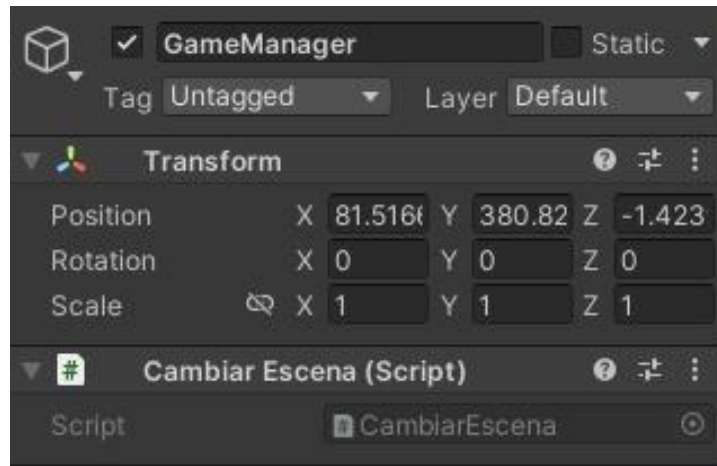
(GEN05)



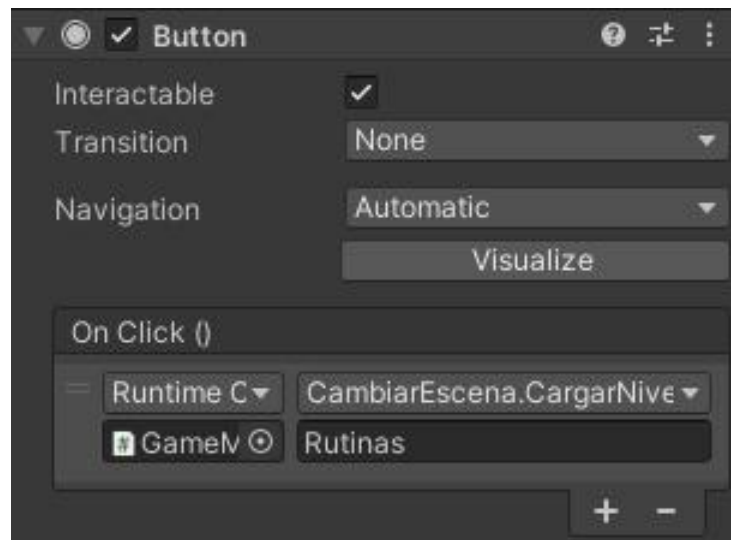
Retroalimentación: Para la pantalla de inicio se utilizan los siguientes componentes:

- El canvas fue para dar la ilusión de pantalla 2D sin perder las propiedad 3D de la realidad aumentada.
- El fondo es simplemente un fondo blanco, que se uso asi para resaltar el logo.
- Los Text son etiquetas.
- Los botón que se tienen son de maquina y rutinas.
- El eventsystem es un elemento que ya tiene unity que permite cambiar los click a taps en un celular, es hacer prácticamente un sensor touch para cuando exportemos el apk.

(GEN06)



Retroalimentación: El uso GameManager es el elemento que me permite realizar la programación, agregando el script de los botones sin necesidad de programar uno por uno, solo basta con programar uno de ellos y añadir el elemento.



Retroalimentación: El siguiente es el método en el botón, únicamente se realiza la indicación a que pantalla debe conectarse.

Glosario de términos

Significado de los elementos de la notación gráfica

Estereotipado UML utilizado

0Significado de los elementos No UML