



# Dragamina proiektua

Software Ingeniaritza



# Helburua

- Ikasgaiko kontzeptuak aplikatzea
- Horrez gain
  - Talde-lana
  - Metodologia arinak aplikatzea



# Planifikazioa: Sprint-ak

- 1. sprint: matxoak 2 – martxoak 30
- 2. sprint: martxoak 31– apirilak 20
- 3. sprint: apirilak 21 – maiatzak 11

# Betebeharrak

- **Diseinua** ➡ klase eta sekuentzi diagramak
- **Implementazioa** ➡ Kodea
- **Interfaze grafikoko diseinua**
- **MVC** patroia aplikatzea inplementazioan



# Atazen dokumentazioa

<b>Sprint</b>	<b>Ataza</b>	<b>Arduraduna</b>	<b>Planif. denbora</b>	<b>Denbora erreal</b>	<b>Aipua</b>

# Proben dokumentazioa

<b>Id. proba</b>	<b>Helburua</b>	<b>Sarrera</b>	<b>Exekuzio baldintzak<sup>1</sup></b>	<b>Esperotako emaitza</b>	<b>Lortutako emaitza</b>	<b>Bukatuta</b>

<sup>1</sup> Sarrera horrek bere helburua lortze aldera, sistemak daukan egoera



# Entrega

- Noiz: **maiatzaren 11, 23:55**
- Zer:
  - **Inplementazioa**
  - **Exekutagarria**
  - **Dokumentazioa**



# Dokumentazio teknikoa

- **Sarrera**
  - Proiektuaren aurkezpena eta helburuak
- **Antolaketa**
  - Lana nola antolatu da, bilerak nola egin dira...
- **Diseinua**
  - Klase eta sekuentzi diagramak (arrazoituta)
- **Garapena**
  - Sprint bakoitzeko helburuak, hartutako erabakiak...
- **Ondorioak**
  - Proiektuaren inguruko hausnarketa. Berriro egin beharko bazenu, zer aldatuko zenuke?





# Dokumentazio teknikoa

- **Eranskina**
  - Betebeharren dokumentazioa
  - Proben dokumentazioa