

Curso de Ingeniería de Software

## Unidad 9

# Entrega de software, Retrospectiva y Cierre de la iteración

Guadalupe Ibargüengoitia

Hanna Oktaba

# Entrada a esta unidad

- **Condiciones**
  - Integración, pruebas y despliegue del software terminado
- **Productos de trabajo**
  - Código integrado, documentado, probado, evaluado y desplegado en un servidor
  - *Tablero* de la iteración actualizado

# Objetivos

- Entregar el software generado en la iteración para que sea probado y evaluado por el cliente.
- Reflexionar sobre desempeño del equipo en la iteración y proponer mejoras para la siguiente.
- Al terminar una iteración registrar los pendientes para que no se olviden.

# DEFINICIONES DE CONCEPTOS

# Prueba de 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.

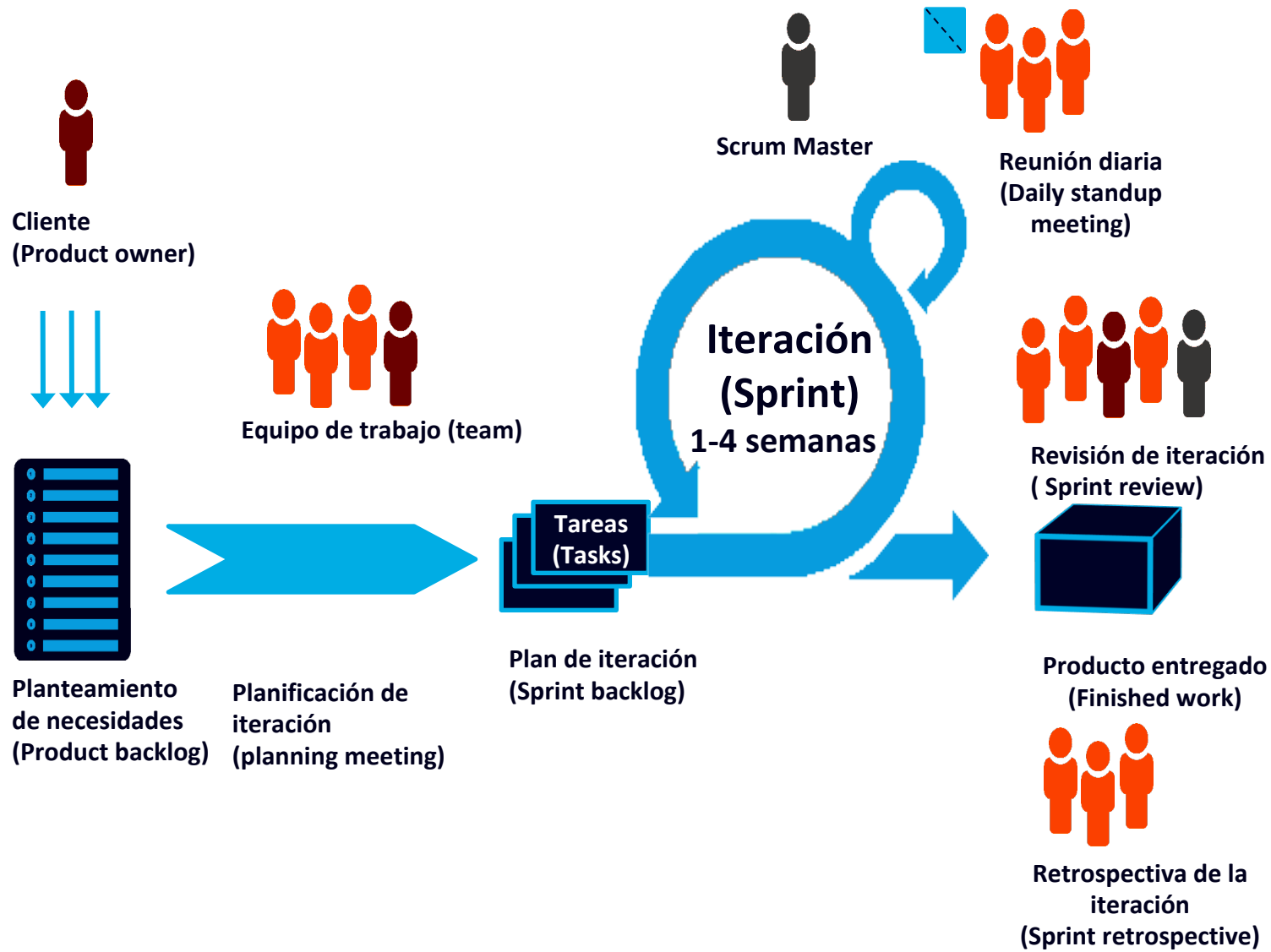
# Pruebas de aceptación

- 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.**

# Retrospectiva

- Al terminar una iteración, los métodos ágiles (SCRUM) 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 comparte su **reflexión sobre su desempeño y el del equipo** a fin de proponer **mejoras** para la siguiente iteración.

# Conceptos más importantes de SCRUM





# Cierre de una iteración

- Al **terminar una iteración** es importante **identificar y registrar todos los pendientes** para retomarlos en la siguiente iteración.

# ¿Qué hemos aprendido?

- ¿Cómo se realiza la entrega y aceptación del software?
- ¿En qué consiste y para qué sirve la retrospectiva?
- ¿En qué consiste el cierre de una iteración?

# **PRACTICA PD5 PRUEBA DE ENTREGA DE SOFTWARE**

# PD5 Prueba de entrega de software

## Objetivos

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

# PD5 Prueba de entrega de software

## Entradas

## Condiciones

- Integración, pruebas y despliegue del software terminado

## Productos de trabajo

- Código integrado, documentado, probado, evaluado y desplegado en un servidor
- *Tablero* de la iteración actualizado

# PD5 Prueba de entrega de software

## Actividades

1. Preparar la prueba de revisión del software integrado.
2. Realizar la prueba de revisión y registrar los defectos.
3. Entregar la documentación.

# **TÉCNICAS PARA REALIZAR LAS ACTIVIDADES DE PD5**

# A1 Preparar la Prueba de revisión del software

- Seleccionar una computadora de un miembro del equipo, conectada al servidor de despliegue, a través de la cual se mostrará el software funcionando.
- Poblar la base de datos con la información que facilite la prueba.



## A2 Realizar la prueba de revisión y registrar defectos

- El día acordado de la entrega del software el maestro y los ayudantes efectúan la prueba de aceptación guiándose por la especificación de casos de uso de la iteración.
- El Responsable de calidad del equipo registra los defectos encontrados y sugerencias de mejora.

## A3 Entregar la documentación

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

# PD5 Prueba de entrega de software

## Resultados

### Condiciones

- Software y su documentación, generados en la iteración, entregados para su calificación

### Productos de trabajo

- Software desplegado y probado por el docente
- Documentación resguardada en el repositorio
- *Tablero* de la iteración actualizado

# **PRACTICA PS4 RETROSPECTIVA DE LA ITERACIÓN**

# PS4 Retrospectiva de la iteración

## Objetivo

- Reflexionar sobre el desempeño del equipo en la iteración y proponer mejoras para la siguiente.

# PS4 Retrospectiva de la iteración

## Entradas

### Condiciones

- Software y su documentación, generados en la iteración, entregados para su calificación

### Productos de trabajo

- Software desplegado y probado por el docente
- Documentación resguardada en el repositorio
- *Tablero* de la iteración actualizado

# PS4 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.

# TÉCNICAS PARA REALIZAR LAS ACTIVIDADES DE PS4



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

- Al finalizar una iteración el **Responsable del equipo** convoca a una **reunión síncrona** de todo el equipo.
- Durante la reunión todos **identifican las actividades** que se han hecho **bien**, las que **causaron problemas** y, de común acuerdo, el equipo **propone mejoras** para la siguiente iteración.
- El **Responsable de la calidad** registra las reflexiones del equipo en la plantilla personalizada de *Retrospectiva y Cierre de la iteración* y la guarda en el repositorio.

# PS4 Retrospectiva de la iteración

## Resultados

### Condiciones

- Equipo ha hecho reflexión sobre su desempeño durante la iteración y propuso mejoras para la siguiente.

### Productos de trabajo

- *Retrospectiva y Cierre de la iteración* con el registro de las reflexiones de la retrospectiva

# PRACTICA PA5 CERRAR LA ITERACIÓN

# PA5 Cerrar la iteración

## Objetivo

Registrar los pendientes de la iteración para tenerlos presentes al inicio de la siguiente iteración.

# PA5 Cerrar la iteración

## Entradas

### Condiciones

- Software y su documentación, generados en la iteración, entregados para su calificación
- Equipo ha hecho reflexión sobre su desempeño durante la iteración y propuso mejoras para la siguiente.

### Productos de trabajo

- Software desplegado y probado por el docente
- Documentación resguardada en el repositorio
- *Retrospectiva y Cierre de la iteración* con el registro de las reflexiones de la retrospectiva
- *Tablero* de la iteración actualizado

# PA5 Cerrar la iteración

## Actividades

1. Identificar y registrar los pendientes de la iteración.

# **TÉCNICA PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD DE PD4**

# A1 Identificar y registrar los pendientes de la iteración

- Al terminar una iteración del proyecto, todo el equipo hace la **revisión de los pendientes**, apoyandose en el Tablero, .
- Se identifican y registran en *Retrospectiva y Cierre de la iteración* las tareas que no han sido terminadas.
- Se registran en *Retrospectiva y Cierre de la iteración* los **defectos encontrados** o **sugerencias de mejora** en la prueba de evaluación con el docente.
- Se identifican y registran *Retrospectiva y Cierre de la iteración* los **casos de uso o flujos planificados** para la iteración que **no han sido implementados**.



# PA5 Cerrar la iteración

## Resultados

### Condiciones

- Software y su documentación, generados en la iteración, entregados para su calificación
- Equipo ha hecho reflexión sobre su desempeño durante la iteración y propuso mejoras para la siguiente.
- Los pendientes de la iteración registrados.

### Productos de trabajo

- Software desplegado y probado por el docente
- Documentación resguardada en el repositorio
- *Retrospectiva y Cierre de la iteración* con el registro de las reflexiones de la retrospectiva y los pendientes de la iteración
- *Tablero* de la iteración actualizado