



TRABAJO PRÁCTICO

Ingeniería Software I – 2º cuatrimestre 2016

ESTRUCTURA

	Parte 1	Parte II
Foco	Diseño OO	Arquitectura de SW
Metodología	Ágil	UP
Enfoque	Programming in the small	Programming in the large
Duración	11/8 al 6/10	13/10 al 21/11



TP1: WI-FIND BAR





CONTEXTO

- **Desarrollar una aplicación que busque el bar con wifi y enchufes más cerca de una ubicación dada.**
- **Usuarios suben información de bares, puntuando calidad Wifi y enfuches.**
 - **También otras como precio, higiene, horarios, etc.**
 - **Se pueden agregar más en corto plazo**
- **Se buscan bares según distintos filtros.**
- **Se muestra el camino al bar elegido**





ALCANCE

- **Foco: Diseño del Dominio**
 - El diseño de la incorporación de bares
 - El impacto que tendría agregar nuevas características de los bares
 - El diseño y comportamiento de los distintos filtros de búsqueda de bares
- **Implementación**
 - No se pretende que se desarrolle una aplicación real, ni persistencia, ni bases de datos, vistas, Model View Controller, etc. etc.





SOBRE LA ENTREGA DE TP

- Especificación de las funcionalidades y planificación de las mismas
 - Product backlog (lista de “stories” conocidas para completar todo el proyecto).
 - 2 Sprints backlog (lista de “stories” seleccionadas para el Sprint, con su estimación).
 - Tienen que incluir tareas, su descripción y los criterios de aceptación.
 - 1 Sprint: 2/9 al 19/9
 - 2 Sprint: 20/9 al 6/10
- Documentación del seguimiento del proyecto utilizando *burndown charts*
- Product Increment (Dos Demos)
- Retrospectiva
- Diseño OO: justificación y explicación





PRODUCT INCREMENT (DEMO)

○ Funcionalidad Primer Sprint:

- A partir de una colección de bares, mostrar los que tengan WiFi a menos de 400 metros de un punto dado

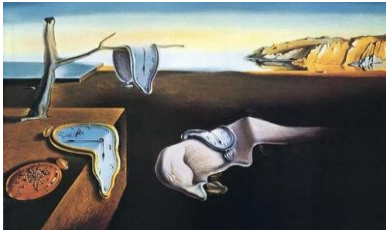
- Funcionalidad Segundo Sprint:

- Se deberá poder filtrar bares combinando dos características (por ejemplo Enchufes y Precio), seleccionar alguno y mostrar su ubicación en el mapa

Notas:

1) No existen requerimientos sobre la plataforma de implementación de la demo: podrá ser implementado como una webapp , una aplicación de Consola o aplicación para celular

2) Si bien se implementa una pequeña porción, se debe diseñar todo lo que está en el enunciado



TIEMPOS



Sprint #1: del 2/9 al 19/9

Sprint #2: del 20/9 al 6/10

11-8
Presentación TP

Entrega

1-9
Planificación

19-9
Demo fin Sprint

26/9
Primer Parcial

6-10
Entrega TP

- Product Backlog
- Sprints Backlogs

- Informe Final
- Seguimiento Proyecto
- Diseño OO
- Demo



Agosto Septiembre

Octubre



SOBRE EL INFORME

- Con respecto al DOO se deben entregar todos los diagramas que crean necesarios para explicar correctamente el funcionamiento de su diseño.
- Esto incluye diagramas de clases, secuencias (junto a sus escenarios) y objetos.
- Todas las decisiones deben estar correctamente justificadas, así como las alternativas planteadas y finalmente descartadas.
- Para la resolución de esta parte del TP se busca fuertemente que utilicen los conceptos vistos durante el curso y se corregirá en consecuencia.





CRITERIOS DE CORRECCIÓN

- Planificación (product backlog y sprint backlogs): **15 %**
- Demo Primer Sprint **10%**
- Seguimiento (Reunión PO, burndown charts, avances herramienta ágil) Retrospectiva : **10 %**
- Diseño OO y Justificación : **40 %**
- Calidad del informe entregado: **10 %**
- Defensa: **15 %**

