

# evidencia psp0

Brayda Solangie Quintana Ruiz

ficha 2465879

link de mi portafolio

[https://drive.google.com/drive/folders/17iJ9ombn7NmFR5IxxKcKMI-TYbRncqWs?usp=share\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/17iJ9ombn7NmFR5IxxKcKMI-TYbRncqWs?usp=share_link)

Git pages

[https://bsquintana55.github.io/apuesta\\_carisellazo/](https://bsquintana55.github.io/apuesta_carisellazo/)

Respositorio git

- Rama "sool"

[https://github.com/bsquintana55/apuesta\\_carisellazo/tree/sool](https://github.com/bsquintana55/apuesta_carisellazo/tree/sool)

Explicación:

## ----- PLANITLLA DEL JUEGO

### **CALIDADES Y REQUISITOS**

Se presenta la idea del proyecto y se dan las indicaciones, crear 3 requisitos de mas y mostrar cada tipo de calidad.

calidad		
necesaria	Debe permitir que el jugador pueda apostar dinero, que genere un aumento o una disminucion de acuerdo al resultado de la partida, que muestre de manea repetuosa el resultado (nada de mensajes burlones si pierde o grotescos si gana), que la interfaz sea amigable con su vista y simple de entender, que cumpla con los requisitos dados, que genere entusiasmo de volver a jugar, que muestre los datos correctamente	
programada	Debera permitir al jugador elegir una de las opciones (sello o cara) utilizando funciones algoritmicas y contenga una interfaz	
realizada	Juego carisellazo con condicionales, funciones y alertas donde la respuesta del sistema va a ser aleatoria y esta se muestre en una interfaz	
esperada	El jugador quiere que pueda elegir cara o sello, que se muestre el dinero que tiene en total, las veces que ha jugado y que pueda jugar mas de una vez, que se vea bonita la pagina, que sea dinamica, que utilice imagenes, que le diga si gano o perdio y que pueda terminar el juego.	

  

RQF09	El sistema debe mostrar la utilización de herramientas como alertas, animaciones, colores, etc.	2h
RQF10	El sistema debe tener una vista de inicio	2h
RQF11	El sistema debe pedirle el nombre al jugador y utilizarlo en los mensajes hacia el jugador	2h

Después de tener los requisitos completos y las calidades

Continuando el proceso de este proyecto se hace 3 Excel con ayuda del psp0, la planeación, desarrollo y conclusión.

## PLANEACIÓN

En esta hoja de Excel se hará la estimación de cada actividad y sus tiempos, en este caso las actividades constan de 8 actividades, en este también se plantearán los tiempos de inicio y de final y sus respectivos descansos más la descripción de cada actividad.

Fecha	Hora		Tiempo de interrupción	Tiempo	Descripción de la actividad
	Hora inicio	Hora fin			

Al final se suma el tiempo de inicio y final

## DESARROLLO

En el desarrollo se hacen las actividades midiendo el tiempo de cada una así como su descanso este tiempo a veces puede ser diferente del de la planificación debido que el de la planificas es como un "suponer" y ya el de

desarrollo es lo que se hace, como el desear/hacer; en este caso se redacta de manera más detallada el proceso de cada actividad, los comentarios...

Ejem: "leer los requisitos" sería la descripción de nuestra actividad y el comentario es de como se hizo o de cómo fue la realización de esa actividad, en este caso podría ser que se tuvo un análisis correcto y se decretaron los requisitos de más requeridos, la c es de si se completó y la u si se actualizo.

Esto es mas las fechas, la hora inicio y final, el tiempo de interrupción y la suma de los tiempos.

## CONCLUSIONES

En esta hoja lo que se hace como dice el nombre, conclusiones; se hacen con dos normas iso, la 25010 y la 250020 y al final se sacan la conclusión de como se aplico el psp o mejor dicho de como fue el proceso individual en la creación del proyecto.

## ----- REGISTROS PSP0

En este excel lo que abra serán las hojas donde se registran los defectos y el tiempo de cada una de las actividades, como habíamos dicho antes en este proyecto se manejan las actividades por fechas, también estarán las conclusiones.

## REGISTRO DE TIEMPOS

En esta hoja de excel lo que se hace es registrar cada actividad aún más detallada en este caso se hicieron teniendo en cuenta la fases en que se hicieron, planeación, codificación, pruebas y postmortem; al igual que la hoja de desarrollo en plantilla del juego esta se utiliza una descripción de la actividad un comentario si es necesario, una hora de inicio y final y a pesar de que en la plantilla no se manejan tiempos de interrupción se puso por lo que hay dos días que tiene más de 5 horas de trabajo.

Fecha	Fase	Hora		Tiempo	Descripción de la actividad	Comentario
		Hora inicio	Hora fin			
26 de octubre de 2022	Planeación	15:00:00	16:00:00	1:00:00	Leer las especificaciones del problema y realizar la planificación	
27 de octubre de 2022		20:10:00	21:00:00	0:50:00	scripts terminados	
28 de octubre de 2022		14:00:00	16:00:00	2:00:00	Elección del lenguaje del algoritmo y de maquetación	
29 de octubre de 2022	Codificación	12:10:00	13:10:00	1:00:00	se realiza la estructura del programa	se hicieron las carpetas del css, html, js y de las imágenes con estas dentro
30 de octubre de 2022		12:37:00	13:37:00	1:00:00	Se hace al tiempo la estructura algorítmica y la maquetación	Se realizó la implementación la plantilla de la interfaz, y se ajusta a lo necesario
31 de octubre de 2022		10:30:00	12:00:00	1:30:00	se empieza a codificar con las alertas y funciones necesarias	primera vez se interrumpe, y se ajusta a lo necesario
		16:00:00	19:00:00	3:00:00	Se hace cambios a la interfaz implementando los requisitos necesarios	se ajustan los botones y inputs con los id necesarios para las funciones se hace la el condicional con las

## REGISTROS DE DEFECTOS

En esta hoja lo que se hace es escribir los errores que se tuvo al momento de iniciar el proyecto y los que hubo hasta el final; en este caso se utiliza un estándar de defectos con el cual cada tipo de defecto tiene un número, este va desde 10 hasta 100 saltando de 10 en 10; se completa el apartado de la fase donde se produjo este defecto y en la que se corrigió, el tiempo que se necesito para enmendar este error y si tuvo que ver con otros.

Fecha	No. Defecto encontrado	Tipo de Defecto encontrado	Fase en la que se produjo	Fase en la que se removió	Tiempo invertido en corrección (min)	Referencia de otro defecto
29 de octubre de 2022	100	Entorno	Planeación	Desarrollo	20	el diseño se cambia de modales a las alertas de
30 de octubre de 2022	40	Asignacion	Desarrollo	Desarrollo	21	se declara de manera erronea el id del boton
31 de octubre de 2022	100	Entorno	Desarrollo	Desarrollo	30	no cogia el responsive de la plantilla
1 de noviembre de 2022	80	Funciones	Desarrollo	Desarrollo	30	la funcion de "quiero irme" con la alerta de datos finales
2 de noviembre de 2022	20	Sintaxis	Desarrollo	Compilacion	30	se habian escrito de manera incorrecta las alertas, se
3 de noviembre de 2022	80/100	Funciones y Entorno	Compilación			se encuentra el error de que en el juego de inicio al darle
TOTAL	5				131	