

1. Comenta las diferencias principales entre las metodologías ágiles y las metodologías tradicionales.

La metodología ágil esta orientada a proyectos pequeños, de corta duración (o entregas frecuentes), equipos pequeños (menos de 10 integrantes) y trabajando en el mismo sitio. Estos suelen tener problemas de escalabilidad en proyectos “grandes”. En cambio, la metodología tradicional, es aplicable a proyectos de cualquier tamaño, aunque lo normal es usarlo en proyectos grandes y equipos dispersos. Esta metodología suele presentar problemas a la hora de adaptarse a equipos pequeños.

La metodología ágil tiene pocos artefactos, el modelado es prescindible y los modelos desechables. Y en la metodología tradicional hay mas artefactos, el modelado es esencial y hay que mantener los modelos.

En la metodología ágil hay pocos roles y más genéricos mientras que en la metodología tradicional hay mas roles y más específicos.

En la metodología ágil no existe un contrato tradicional, este debe ser flexible y en las metodologías tradicionales existen contratos prefijados.

El cliente es parte del equipo de desarrollo en las metodologías ágiles mientras que en las metodologías tradicionales el cliente interactúa con el equipo de desarrollo mediante reuniones.

En la metodología ágil la arquitectura se va definiendo y mejorando a lo largo del proyecto mientras que en la metodología tradicional se promueve que la arquitectura se defina tempranamente en el proyecto.

En la metodología ágil tiene importancia el énfasis en los aspectos humanos mientras que en la metodología tradicional el énfasis está en la definición del proceso.

En la metodología ágil se esperan cambios durante el proyecto mientras que en la metodología tradicional no se esperan cambios de gran impacto durante el proyecto.

2. Lee el documento sobre 15th Annual State of Agile Survey y contesta a las siguientes preguntas:

a. ¿Cuál es el método ágil más utilizado?

SCRUM

b. ¿Cuáles son las 5 técnicas ágiles más usadas?

- i. Daily standup.
- ii. Retrospectives.
- iii. Sprint planning.
- iv. Sprint reviews.
- v. Short iterations.

c. Comenta algunas de las causas principales que hacen que los proyectos ágiles fallen.

Algunas de las causas principales por lo que los proyectos ágiles fallan son motivos como que el negocio no aporte valor, que no estén satisfechos los

clientes, la falta de calidad en el producto, retrasos, falta de cultura en la organización, falta de mejora en los procesos o que no sea un proyecto viable.

d. Comenta algunos de los obstáculos que impiden que se adopten los métodos ágiles.

Alguno de estos obstáculos son los choques culturales, la resistencia organizacional general al cambio, inconsistencias en procesos y prácticas, falta de habilidades y experiencia, ausencia de participación del liderazgo y apoyo y patrocinio de la gerencia inadecuados.

3. Comenta las diferencias principales entre escenarios, casos de uso e historias de usuario.

Un escenario es un conjunto de casos de uso por lo que vamos a diferencia las historias de usuario de los casos de uso.

- **Objetivo:** En los casos de uso el objetivo es modelar la interacción entre un actor y el Sistema mientras que en las historias de usuario el objetivo es redactar una descripción breve de una funcionalidad tal y como la percibe el usuario.
- **Estructura:** La estructura de los casos de uso es un texto detallado donde se sigue una plantilla predefinida a completar con conceptos técnicos (objetivo, resumen, actor, evento, disparador, extensiones, etc.) mientras que las historias de usuario son una o dos frases escritas en el lenguaje del usuario.
- **Planificación:** Los casos de uso no se utilizan para planificar y las historias de usuario sí.
- **Agilidad:** los casos de uso requieren tiempo para el análisis y la redacción de plantillas predefinidas mientras que las historias de usuario se pueden escribir en pocos minutos.
- **Comprensión:** Los casos de uso suelen ser de difícil comprensión incluso para el personal técnico mientras que las historias de usuario son fáciles de leer y comprender.
- **Mantenimiento:** Los casos de uso suelen pertenecer a documentos de cientos de paginas y suelen ser difícil de mantener mientras que las historias de usuario son muy fáciles de mantener.
- **Comunicación:** En los casos de uso todo tiene que estar escrito y usan un modelo textual asociado con diagramas mientras que las historias de usuario se basan en la comunicación verbal y están orientadas a la colaboración y discusión para clarificar detalles.
- **Soporte:** Los casos de uso están escritos en documentos con el objetivo de que estos sean archivados como documentos de referencia mientras que las historias de usuario están escritas en tarjetas (teóricas o reales) con el objetivo de que sean usadas directamente.
- **Duración:** Un caso de uso puede ser implementado en varias iteraciones mientras que una historia de usuario debe ser implementada y probada en una única iteración.
- **Autores:** En los casos de uso están definidos por “interpretes” (analistas, consultores, etc.) mientras que las historias de usuario pueden estar definidas por usuarios y clientes.

- Pruebas: En los casos de uso la definición de prueba se redacta en documentación separada mientras que en las historias de usuario en el reverso de la tarjeta se apuntan las pruebas de aceptación.
- Contexto: Los casos de uso proporcionan una visión mas general del sistema y la integración en el. Mientras que las historias de usuario proporcionan una visión menos obvia, por eso las pruebas y el feedback de los usuarios son tan importantes en las metodologías ágiles.
- Metodología: Los casos de uso están asociados con RUP y las historias de usuario están asociadas con la programación extrema, aunque también se pueden usar con RUP.

4. ¿Por qué se especifican las pruebas de aceptación antes de desarrollar las Historias de usuario por parte del Equipo de desarrollo?

Esto se hace para conocer que requisitos debe cumplir el desarrollo de las historias de usuario para poder considerarse bueno lo que le permite a los desarrolladores usarlos para mejorar el desarrollo.

5. Describe las historias de usuario de una aplicación web que permite la compra de entradas de cine, así como la consulta de las películas que se ofrecen en un lugar concreto. Prioriza las historias de usuario, y para las 5 primeras escribe las pruebas de aceptación y las divides en sus tareas.

- HU-1 Como usuario quiero comprar una entrada para acceder a la película.
 - Pruebas de aceptación:
 - Comprobar que el numero de entradas disponibles disminuye al hacer la compra.
 - Al pulsar el botón comprar el usuario será trasladado a una ventana de confirmación de compra.
 - Comprobar que quedan entradas disponibles antes de hacer la compra
 - Tareas:
 - Crear la vista desde la que se comprará la entrada.
 - Consultar entradas disponibles en la base de datos y modificar el numero entradas restantes.
- HU-2 Como usuario quiero ver que películas hay disponibles para elegir cual quiero ver.
 - Pruebas de aceptación:
 - Comprobar que todas las películas disponibles se muestran en pantalla.
 - Comprobar que se muestran en orden alfabético.
 - Comprobar que al pulsar una película se le muestre información sobre la película pulsada al usuario
 - Tareas:
 - Crear la vista en la que se mostraran las películas.
 - Leer las películas disponibles desde la base de datos.

- HU-3 Como usuario quiero ver las fechas disponibles de una película para elegir cuando quiero verla.
 - Pruebas de aceptación:
 - Se mostrarán todas las sesiones futuras de la película.
 - Las sesiones pasadas no se mostrarán.
 - Tareas:
 - Crear vista en la que se muestren las sesiones.
- HU-4 Como administrador añadir una película a la cartelera.
 - Pruebas de aceptación:
 - La nueva película aparecerá al mostrarse las demás películas disponibles.
 - Se mostrará un mensaje de error si la película no se ha añadido correctamente.
 - Se mostrará un mensaje de confirmación si la película se ha añadido correctamente.
 - La película solo se guardará si todos los campos obligatorios están rellenos.
 - Los campos: nombre, autor, fecha de salida, descripción, género y duración serán obligatorios.
 - La película no puede estar repetida.
 - Tareas:
 - Crear vista donde añadir los datos de la nueva película.
 - Codificar métodos para hacer INSERT en la base de Datos.
- HU-5 Como administrador quiero poder eliminar películas de la cartelera.
 - Pruebas de aceptación:
 - La película eliminada no se mostrará en la cartelera.
 - La película eliminada se podrá volver a crear desde menú de creación de películas.
 - Se mostrará un mensaje de error si la película no se ha eliminado correctamente.
 - Se mostrará un mensaje de confirmación si la película se ha eliminado correctamente.
 - Tareas:
 - Crear vista para eliminar películas.
 - Codificar método para hacer DELETE en la Base de Datos.
- HU-6 Como usuario quiero ver que butacas están disponibles en una película a una hora concreta para poder elegir.
- HU-7 Como administrador quiero poder añadir nuevas sesiones a una película.
- HU-8 Como administrador quiero poder modificar los datos de una película.
- HU-9 Como administrador quiero poder modificar las sesiones de una película.
- HU-10 Como administrador quiero poder eliminar sesiones de una película.
- HU-11 Como administrador quiero poder observar las estadísticas de tráfico y ventas de mi aplicación.

6. ¿Por qué los usuarios escriben las historias de usuario?

Porque los usuarios pueden expresar las necesidades reales del sistema.