

Ejercicios User Stories y Estimaciones

Caso Práctico 1

Listado de user stories =

- Registrar festival. 1
- Diagramar festival. 2
- Registrar precios de entradas. 1
- Registrar venta. 3
- Registrar puntos de venta. 1
- Generar código de barras. 3
- Cancelar entrada. 3
- Registrar grupo folklórico. 1

Roles =

1. Responsable del festival.
2. Responsable de diagramación.
3. Vendedor de entradas.

MVP =

Hipótesis → Permitir que el responsable del festival cargue un festival, que el responsable de diagramación organice las noches del festival con los grupos folklóricos y que el vendedor de entradas registre las ventas realizadas.

No se incluye =

- Aplicar un descuento a las entradas.
- Registrar otro tipo de festivales.
- Cancelar una entrada vendida.
- Generación de reportes.

Alcances incluidos =

- Registrar festival.
- Diagramar festival.
- Registrar venta.
- Registrar precio de entradas.
- Registrar puntos de venta.
- Registrar grupo folklórico.

Justificación: Con las user stories elegidas el responsable de festival puede registrar un festival y registrar los grupos folklóricos, diagramando cada una de las noches. A su vez, la venta de las entradas se podrá registrar, llevando un mejor control de la asistencia de cada noche. Las funcionalidades como aplicar descuentos, cancelar una entrada vendida y generar reportes no aportan valor significativo para la validación del mercado, por lo que se dejarán para desarrollar en futuras iteraciones.

User Story canónica = registrar grupo folklórico.

Justificación → Incertidumbre = baja ya que se conoce cómo hacer una alta en la BD.

Esfuerzo = bajo ya que se registra únicamente el nombre del grupo folklórico.

Complejidad = baja ya que es una funcionalidad sencilla y que no involucra a otras partes del sistema.

User Stories =

| User Story |

- Vender entrada \Rightarrow Yo como vendedor de entradas quiero poder vender las entradas de un festival vigente para cumplir con mis objetivos de venta.

◻ Criterios de aceptación =

- Se debe seleccionar la cantidad de entradas a vender.
- Se debe seleccionar la/las butacas a ocupar.
- Se debe seleccionar la fecha a ocupar del festival.
- Se debe seleccionar el tipo de entrada a vender.
- Se debe seleccionar el sector a ocupar del festival.
- Se debe cobrar en efectivo.
- Se debe generar una entrada en no más de 6 seg.
- Se debe generar una entrada con un código de barras.
- Se debe aplicar un descuento si es una venta anticipada.

◻ Pruebas de aceptación

- Probar Seleccionar una butaca ya ocupada para esa fecha (FALLA).
- Probar aplicar el descuento a una entrada anticipada (PASA).
- Probar generar una entrada con un código de barras completando todos los campos (PASA).
- Probar vender una entrada sin seleccionar una butaca (FALLA).
- Probar vender una entrada seleccionando una butaca. (PASA).
- Probar generar una entrada sin un código de barras (FALLA).
- Probar vender entradas de más de un sector (PASA).
- Probar vender entradas de más de un tipo de entrada (PASA).

| Estimación | \Rightarrow 8

Justificación

Incertidumbre = Alta ya que no se conoce cómo generar el código de barras con cada entrada y se debe averiguar la optimización del sistema para que genere la entrada en 6 seg.

Complejidad = Alta ya que implica varios campos de selección y validaciones para las butacas ya ocupadas y las entradas con descuentos. A su vez, es una transacción que implica la generación de una entrada única con código.

Esfuerzo = Media ya que se deben realizar pruebas con muchas combinaciones posibles.

• Diagramar festival

1 US

- Yo como responsable de diagramación quiero poder seleccionar los grupos que actúan en cada noche y ordenar sus presentaciones para diagramar el festival.
- Criterios de aceptación =
 - Se debe seleccionar un grupo para un horario en una noche.
 - No deben quedar horarios sin presentación.
 - No deben superponerse presentaciones.
 - Un mismo grupo no puede participar más de una vez una misma noche en el mismo festival.
- Pruebas de usuario =
 - Probar crear diagramación con grupos superpuestos. (FALLA).
 - Probar crear diagramación con un grupo asignado dos veces (FALLA).
 - Probar seleccionar un grupo para un horario disponible. ^{en una noche} (PASA).
 - Probar crear diagramación que cumpla las reglas de diagramación (PASA).
 - Probar crear diagramación incompleta (FALLA).

Estimación | $\Rightarrow 5$

Justificación =

Incertidumbre = Nula ya que la US es clara y el equipo cuenta con todos los conocimientos necesarios. \rightarrow No hay duda técnica.

Complejidad = Media ya que involucra validaciones para que no se superpongan grupos y no queden espacios sin asignar entre grupos y no pueda un grupo presentar dos veces en una noche. No hay tecnologías complejas involucradas. Hay varios datos ingresables.

Esfuerzo = Medio ya que es un desarrollo medianamente complejo que implica muchas pruebas con diferentes combinaciones posibles.