PRÁCTICO 6 - REQUERIMIENTOS ÁGILES - Implementación de user stories (Evaluable)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | |  | | --- | | Las User Stories a implementar se encuentran en la guía de prácticos evaluables.  Zooms y horarios:  Grupos Impares>  Tema: 4K3\_ImplementacionUSGruposImpares Hora: 9 sep 2020 08:10 PM Buenos Aires, Georgetown  Unirse a la reunión Zoom https://utn.zoom.us/j/97716223525?pwd=TXRUN2wrL29mMkZRRmdFa2t0TEpCdz09  ID de reunión: 977 1622 3525 Código de acceso: implgimpar  Grupo 1> 20:15 hs  Grupo 3> 20:25 hs  Grupo 5> 20:35 hs  Grupo 7> 20:45 hs  Grupo 9> 20:55 hs |   Este espacio es para que suban las guías de estilo de códigos que han elegido. |
| **Unidad:**  **Consigna:** | **Unidad Nro. 3: Gestión del Software como producto**  Implementar una User Story determinada usando un lenguaje de programación elegido por el grupo respetando un documento de reglas de estilo. |
| **Objetivo:** | Que el estudiante comprenda la implementación de una User Story como una porción transversal de funcionalidad que requiere la colaboración de un equipo multidisciplinario. |
| **Propósito:** | Familiarizarse con los conceptos de requerimientos ágiles y en particular con User Stories en conjunto con la aplicación de las actividades de SCM correspondientes. |
| **Entradas:** | Conceptos teóricos sobre el tema desarrollados en clase. Definición completa de las User Stories correspondientes al Trabajo Práctico 2 “Requerimientos Ágiles – User Stories y Estimaciones” |
| **Salida:** | Implementación de la User Story correspondiente en un programa ejecutable  Documento de estilo de código |
| **Instrucciones:** | -        Seleccionar una User Story a implementar de entre las siguientes opciones:   * *Realizar Pedido a Comercio adherido***(grupos pares)** * *Realizar un Pedido de "lo que sea"***(grupos impares)**   -        Seleccionar el conjunto de tecnologías para implementar la funcionalidad elegida.  -        Buscar y seleccionar un documento de buenas prácticas y/o reglas de estilo de código para el lenguaje de programación a utilizar.  -        Implementar la US siguiendo las reglas de estilo determinadas. |

Las User