1.- Planeación

Se realizaran historias de usuarios para que el cliente describa la funcionalidad que buscara en el proyecto (Ikeeper), como sus características más importantes, estas serán escritas en un lenguaje no técnico para que al usuario le sea más fácil hacerlas. Conforme avance el proyecto el cliente podrá modificar, descomponer o eliminar las historias de usuario que el mismo había creado anteriormente, aquí también los miembros del equipo veremos que herramientas y tecnologías se utilizarán en el proyecto basándonos en lo que ya fue pedido por el cliente

2.- Fase: Diseño.

En esta fase guiaremos la estructura del proyecto. Es decir brindaremos una metáfora para que sea fácil de comprender para el cliente y a su vez debe tener suficiente contenido como para que sirva de guía a la arquitectura del proyecto

Aquí también se van a crear tarjetas C.R.C para determinar la responsabilidad, atributos y operaciones, En estas tarjetas se identificaran y organizaran las clases orientadas a objetos que serán relevantes para el proyecto en el que se está trabajando, todo esto en base a lo que el cliente ya nos especifico, es decir se especificaran sus funciones y de que otras clases va a depender

.3.- Fase: Codificación

En esta fase se necesitara tener al cliente no solamente como apoyo de nosotros los desarrolladores, sino formando parte del grupo, el cliente proporciona las historias de usuarios. Pero, dado que estas historias son expresamente cortas, no contienen los detalles necesarios para realizar el desarrollo del código que el proyecto necesita. Estos detalles deben ser proporcionados por el cliente, y discutidos con nosotros los desarrolladores, durante esta etapa

En base a las historias de usuarios escribiremos los test que el sistema debe pasar, una vez realizado esto, el desarrollo del sistema debe ser el mínimo necesario para pasar las pruebas previamente definidas (pruebas unitarias). Se va a implementar la codificación por parejas, de esta forma podremos asegurar que todo el código productivo fue revisado por al menos otro programador, y generar mejores diseños, mejores pruebas y mejor código

4.- Fase: Pruebas

Aquí el cliente comenzara a crear diversos escenarios para comprobar que una historia de usuario ha sido correctamente implementada es decir, comprobar que todas las características que este solicito se encuentran en el proyecto. Asimismo, en caso de que fallen varias pruebas, el cliente debe indicar el orden de prioridad de resolución. Una historia de usuario no será considerada terminada hasta que pase correctamente todas las pruebas de aceptación