GONZALO

1. Presentación: Presentación equipo.
2. Agenda: En la siguiente agenda se incluyen los temas por los cuales vamos a ir pasando a lo largo de la presentación. Primeramente, vamos a hacer una introducción, recordando el origen de nuestro proyecto, funcionalidades principales y cómo trabajamos en cada iteración. Luego vamos a mostrar qué es lo que tenemos hecho hasta la actualidad y lo que nos falta todavía por hacer. Posteriormente vamos a hablar de las herramientas en las cuales nos tuvimos que capacitar y a la cual le dedicamos mucha investigación, y, por último, las conclusiones que sacamos como equipo al finalizar los sprint ejecutados
3. Introducción: En la presentación anterior les contamos que nuestro proyecto está destinado al sector agropecuario, el cual surge de la necesidad que tiene el productor de conocer el momento ideal para realizar las distintas actividades. Entonces, a partir de una investigación de cuales son los factores que intervienen al momento de realizar una actividad, decidimos desarrollar una herramienta de software que le brinde esa ayuda al productor.
4. Por otra parte, le contamos cuáles son los requerimientos iniciales del producto, mostrándolos en grandes grupos de funcionalidades. Estos son Gestión de Usuarios, Gestión de campos y lotes….
5. Y por último le contamos cómo planeábamos trabajar en cada sprint, es decir, cuales serían las actividades que llevaríamos a cabo. Toda esta información es generada y almacenada en un único documento que contiene toda la información correspondiente a dicho sprint.
6. Pasando al siguiente apartado, las historias implementadas, el equipo llevada ejecutados 5 sprint, quemando total de 45 puntos de 109 estimados, con un promedio de 9 puntos por sprint. En el gráfico se muestra una comparación entre los puntos quedamos vs los estimados.
7. En la siguiente pantalla se muestra por grupo de funcionalidades las historias que fuimos implementando. Dentro de la gestión de usuarios, por parte móvil, se ejecutaron esas historias, por parte web, las de la derecha, y, por último, también dentro de la parte web, pero para la administración, las historias inferiores.
8. En cuanto a la gestión de campos y lotes e información del lote, se implementaron estas cinco historias.
9. En cuanto a la planificación de proyectos de cultivo, las historias implementadas son las siguientes. Las que están en color rojo completan las historias de usuario del grupo de funcionalidades. (PRESENTAR AL SIGUIENTE COMPAÑERO: HENRY)

HENRY

1. Cuando comenzamos con la implementación del sistema en el sprint 1, surgió una primera versión del diagrama de clases. El cual fue evolucionando a medida que se implementaron nuevas historias de usuario. A modo de simplificación, este diagrama de clases muestra solamente aquellas clases que fueron implementadas en el sistema o están siendo implementadas.
2. Al mismo tiempo en el que el diagrama de clases fue evolucionando, para un mejor entendimiento del dominio y poder manejar mejor las clases que se están implementando, se decidieron aplicar patrones de diseño. Principalmente a las clases que consideramos que son las más importantes. En este diagrama se muestran las clases que le dan solución a la aplicación del patrón State para la clase Proyecto de Cultivo.
3. Se muestra la correspondiente máquina de estados del patron State aplicado a la clase proyecto de Cultivo
4. Al igual que con la clase Proyecto de Cultivo, el Patrón State fue aplicado a la clase Lote. Es importante aclarar que cuando se realice la implementación completa de las clases, irán surgiendo nuevos modelos y patrones aplicados a estas u otras clases.
5. Se muestra la correspondiente máquina de estados del patron State aplicado a la clase Lote
6. En el siguiente video, vamos a mostrar las funcionalidades implementadas que se mencionaron anteriormente, tanto la parte web como la parte móvil.
7. Gestión de los Riesgos: Se muestran los riesgos a los que se les tuvo que dar tratamiento, debido a su alto valor de exposición. Esta tabla muestra el estado actual de los riesgos. Donde la probabilidad y el impacto disminuyeron. Sin embargo, se deben seguir controlando.

NATA

1. Finalizando con el flujo de trabajo del sprint, se deben realizar las correspondientes pruebas. El equipo ha desarrollado un plan de testing que define la metodología llevada a cabo para ejecutar las pruebas sobre el producto. Este plan de testing cuenta con un objetivo definido, un alcance, estrategia utilizada y los roles.
2. En cuanto al objetivo, lo que se busca es definir la metodología utilizada para llevar a cabo las distintas evaluaciones que permiten encontrar errores y defectos que puedan existir en el uso del sistema, a fin de corregirlos. Por otra parte, el alcance del plan define todos los aspectos que se tienen en cuenta a la hora de implementar una prueba en el sistema. Se deben tener en cuenta los requerimientos funcionales y de calidad que se van a probar, el ambiente en el que será probado el sistema, los roles y responsabilidades y los criterios de entrada y salida.
3. La estrategia consiste en un conjunto de actividades, comenzando con la planificación de las pruebas y finalizando con el cierre del proceso de prueba. En cuanto a los roles, se definen dos roles, el líder de testing, que es el encargado de planificar y diseñar las pruebas y de aceptar y aprobar la liberación del producto. Otro rol es el Tester de Software, cuya principal función es la de configurar y ejecutar las pruebas, reportando los resultados finales.
4. Como se mencionó anteriormente, la estrategia está formada por un conjunto de actividades, siendo la primera de ellas la Planeación de las Pruebas. Esta planeación consiste en definir el alcance, es decir, qué funcionalidades se van a probar, el tipo de prueba que se va a realizar, la estrategia de prueba, ya sea, el nivel de profundidad, las combinaciones de datos que se prueban, es decir, sobre qué aspectos nos centramos en la prueba. Y, por último, definir los criterios de salida, es decir, bajo qué condiciones se considera que una prueba fue finalizada.
5. El diseño consta de definir la forma en que será documentada la prueba. En nuestro caso, utilizamos casos de prueba para cada evaluación que se requiere hacer. El mismo define un objetivo, un conjunto de requisitos de datos y una secuencia de pasos que indican como debería actual el sistema frente a una acción ejecutada.
6. En caso de que existan defectos durante la ejecución del caso de prueba, dicho defecto debe ser documentado. Para ello, utilizamos la planilla de defectos mostrada con las siguientes columnas.
7. Y, por último, se utiliza la planilla de ejecución. La cual muestra detalle de la preparación y ejecución del caso de prueba.
8. En cuanto a la evaluación de los criterios de salida, lo que se hace es comparar las métricas definidas en la planificación y los criterios de hecho con los resultados obtenidos en las pruebas.
9. Por último, se realiza un cierre del proceso de prueba. Para ello, se genera un reporte de incidencias. En este momento hay dos caminos posibles. Si las pruebas no encontraron defectos que requieran correcciones, por lo tanto, el entregable se aprueba, caso contrario, vuelve a desarrollo.

FEDERICO

1. En esta diapositiva se muestran los patrones arquitectónicos aplicados sobre la estructura del sistema. Se identificó el Patron Layered (o en capas) que cuenta con las capas de Presentación tanto Web como Mobile, la de Servicio Web, la de Lógica de Negocio y de Acceso a los datos y el patrón Cliente-Servidor que cuenta con los componentes Estación de Trabajo, tanto Web como Mobile, el componente Servidor Web Apache, el componente Servidor de Aplicaciones y por último el Servidor de Base de Datos.
2. En formato cliente-servidor, se muestran las distintas herramientas por las cuales el equipo de desarrollo tuvo que investigar y capacitarse. Para la aplicación móvil, se requirió capacitarse en Android Studio, y para la parte Web en HTML, CSS, JAVASCRIPT; BOOTSTRAP y AJAX. Parte la parte del Backend, se utiliza XAMPP, que es una aplicación que incluye el Servidor Web Apache, el Intérprete para PHP y para el sistema gestor de base de datos MySQL.
3. Lo que queda por implementar: Se muestra el grupo de funcionalidades que todavía quedan por implementar.
4. Experiencia y conclusiones: Después de haber llevado a cabo 5 sprints, como equipo de desarrollo hemos sacado las siguientes conclusiones:

* Buena estimación de capacidad del equipo:
* Es importante la comunicación entre el equipo y con los stakeholders
* Satisfactoria división de tareas
* Buena gestión de los riesgos teniendo en cuenta que tenían una alta exposición.
* Se debe seguir investigando las herramientas que se están utilizando.

1. Fin Presentación. Preguntas?