

# UT2

:≡ Tags	
---------	--

Aa Name	:≡ Tags
<u>TA9</u>	
<u>Untitled</u>	
<u>Untitled</u>	

## BUC to PUC

El BUC captura toda la parte de entender el problema y que es lo que quiere, y el PUC es como va a ser implementado dicho BUC, el desafío esta en encontrar el límite de lo que se puede automatizar el BUC

En los PUC es importante marcas las necesidades funcionales o no funcionales como esenciales o no.

- El BUC son respuestas a solicitudes del exterior
- Se trata de encontrar la mejor respuesta
  - Costo bajo en tiempo, esfuerzo.
  - Rápido.
  - Agradable.
- El producto es lo que elegimos automatizar del BUC

El PUC va a depender que la porción del BUC que se decida a automatizar

### IMAGEN LINEAS PUNTEADAS

## **Consider the User**

El producto tiene que ser atractivo para el público objetivo. Hay que considerarlo a los y usuarios y lo que es mas adecuado para ellos

- Etnografía: estudio de las costumbres
- Observación: Participamos como actores pasivos en el proceso a modo de obtener información valiosa.
- Prototipos.

En los PUC nos interesa la información útil, es decir que no s quedaremos con las funcionalidades esenciales, sin introducir efectos secundarios, por ejemplo los mensajes que se deben dar.

## **Sistemas Adyacentes**

Para mover el limite de nuestro producto e incluir sistemas adyacentes, deberíamos

- Activo:
  - Son humanos que interactúan con el sistema
  - se proporcionan datos
  - respondes preguntas
  - Indican opciones

Están fuera del alcance del sistema

- Autónomo
  - Son organismos externos que no interactúan directamente con el trabajo

- Actúa independientemente
- Se comunican de forma unidireccional, no esperan una respuesta, no hay ida y vuelta de mensajes
- Por ejemplo el envío de una tarjeta de crédito, el banco te la envía independientemente de si la querés o no.
- Cooperativo
  - Sistemas automatizados que colaboración el trabajo durante el curso de un BUC
  - Respuestas rápidas
  - Se puede pensar como parte del sistema, es parte del BUC
  - Son cajas negras.

## Escritura de requerimientos

Son el resultado del procesos de elicitación, y se pueden dividir en funcionales y no funcionales

- Describen el comportamiento que el producto “tiene que realizar”.
- Resultan necesario para definir y especificar el funcionamiento del software a construir
- Deben ser independientes de la tecnología usada, específicos y concretos.
- Deben ser breves y específicos
- Es importante evitar cualquier ambigüedad.
- Rationale: la razón fundamental que añade contexto y propósito.

**Criterio de aceptación:** Permiten generar un método para medir los estándares de calidad. Suelen ser importantes a la hora de definir requerimientos no funcionales.

### **Condicionales:**

- **Excepciones**

Son desviaciones no deseadas, pero inevitables, del caso de uso normal del caso de uso.

Para los requerimientos que contienen excepciones, se debe dejar claro que el escenario solo se debe dejar claro que estos escenarios.

- **Caminos alternativos:**

Son variaciones esperadas del caso de uso t son especificadas por los stakeholders.

### **Requerimientos Tecnológicos**

Son funcionalidades que son necesitadas puramente por su elección tecnológica

Están ligadas mas a la implementación técnica, representan una forma de implementar las necesidades de negocio.

## **Requerimientos no funcionales.**

Son aquellos en los que se demuestran que tan bien el producto hace las cosas que tiene que hacer.

- El foco no está en el funcionamiento del producto, sino en la operativa sobre el cual está construido. Generando su impacto en la usabilidad, rapidez, confiabilidad, seguridad des producto.
- Los requerimientos no funcionales deben ser:
  - Medibles
  - Verificables

- Limitantes a la hora de la construcción.
- En algunos casos las características no funcionales son la principal razón para el desarrollo del producto.
- Nunca deben ser asumidos, debido a que es común que tanto desarrolladores como clientes los perciban como obvios.