

Trabajo Final:

Potenciar Argentina

Full Coders: curso introductorio

Comisión: 29

Septiembre 2023

Proyecto: Viajes en Lancha Pseudo

Alumno: Fernando Guillermo Steven - DNI 24781082

Tutor: Andrés Echevalette

Introducción:

Una empresa que se dedica a realizar viajes a pasajeros ocasionales a tres destinos diferentes, partiendo desde el puerto de Frutos en el Tigre, provincia de Buenos Aires, desea un programa que le permita a los potenciales pasajeros, comprar sus pasajes o consultar el costo de los pasajes para una futura compra.

Título: Sistema de gestión de venta de pasajes diarios.

Gestión de destino:

El programa debe permitir elegir al cliente el puerto de destino, dentro del menú de opciones que ofrece la empresa de viajes.

Gestión de turno:

El programa debe permitir elegir al cliente el horario de salida.

2- Metodologías ágiles utilizadas para el proyecto viajes en Lancha - Scrum

Product Backlog

Lista de funcionalidades y especificación:

- a). El potencial cliente debe poder reservar un pasaje en base a destinos.
- b). El potencial cliente debe saber cuánto va a pagar por su compra
- c). Los valores de los pasajes pueden ser consultados.

Sprint Planning

El desarrollo se determina con una carga de 48 horas de programación distribuidas en un plazo máximo de 5 días.

Primer sprint: Consulta de los valores de los pasajes: 10 horas de programación

Segundo sprint: Compra de pasajes: 10 horas de programación

Tercer sprint: Compra de pasajes con determinación de cantidad y valor total: 28 horas de programación.

Daily Standup

En las primeras 5 horas, nos dimos cuenta que el cliente puede solo ingresar a consultar precio de pasajes, y no ingresar solo para comprar, con lo cual, se volvió a reconfigurar el menú inicial para permitir solo consulta o compra.

En las horas 6 a 10, se pudo integrar la parte de precios con elección de destino de viajes. Se hizo una reunión con el cliente que nos encargó el proyecto, e ingresó una modificación a la versión

original, ya que el precio del pasaje iba a variar en función del horario (mañana o tarde) y lo modificó a que el pasaje varía en función del destino, no del horario de partida.

En las próximas 5 horas, se debe corregir la variación del pasaje, de tomar como referencia el horario, a tomar como referencia el destino.

Sprint Review y Retrospectiva

Objetivos alcanzados: Funciona las opciones de consulta o compra.

Funciona la compra de pasajes en base a destino.

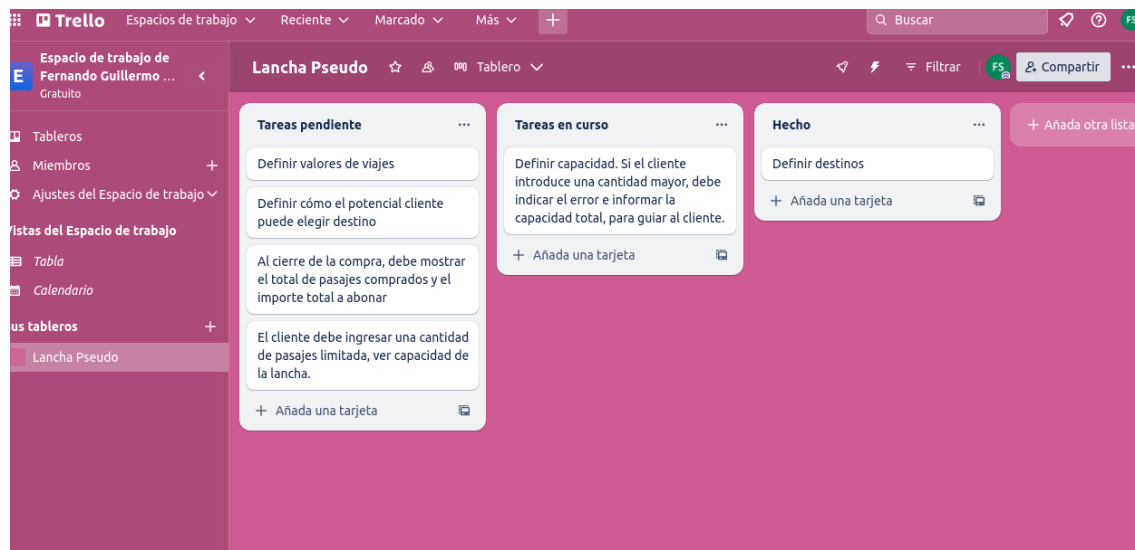
Objetivos a mejorar: La devolución de la operación para el potencial cliente no arroja el total de pasajes adquiridos, debe hacerlo para optimizar el doble control final, (compra si/no).

3- Metodología Kanban para proyecto de viajes en Lancha.

Tablero Kanban:

Se utilizó la plataforma online Trello para crear un tablero con columnas, definiendo las tareas y permitiendo consultar la etapa de desarrollo de cada uno.

Se expone un print de la pantalla del tablero, con 3 horas de programación.

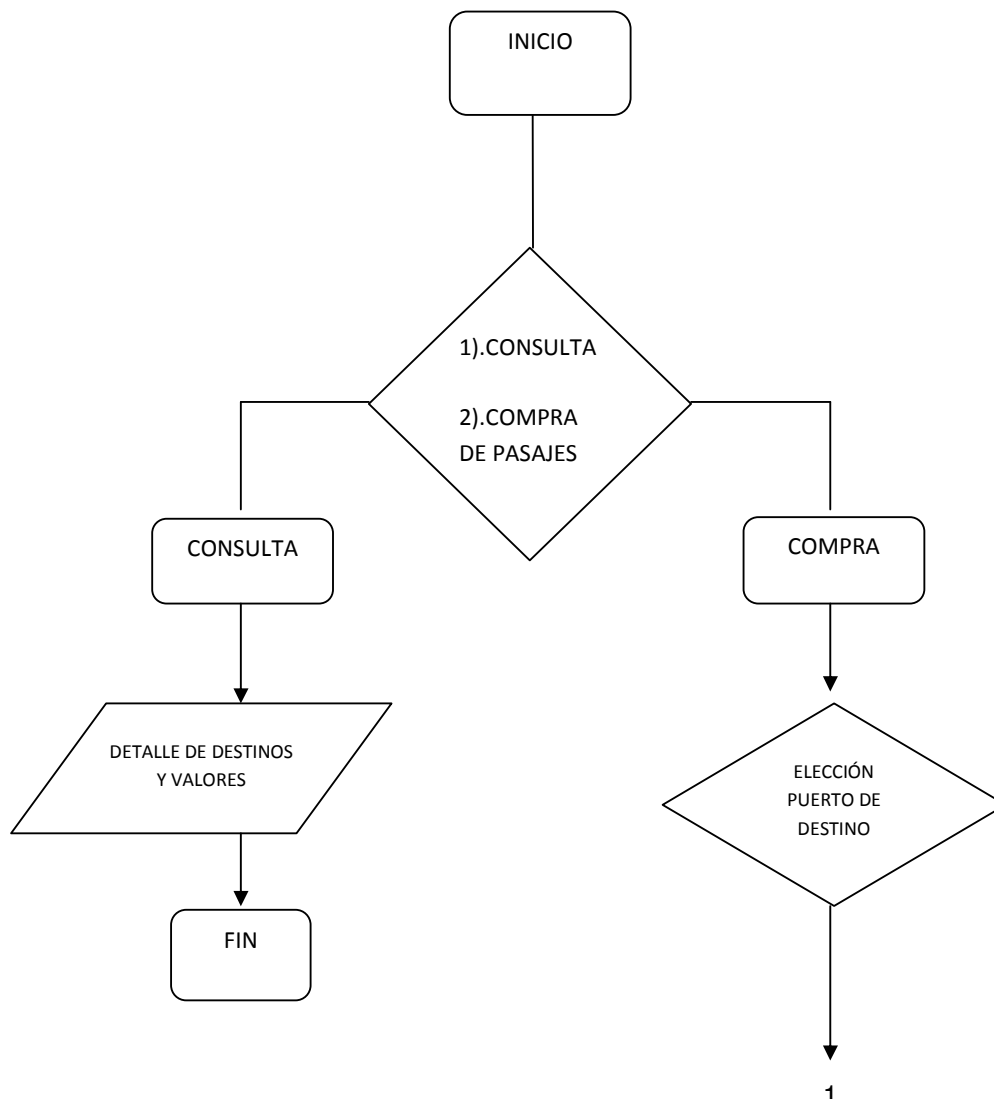


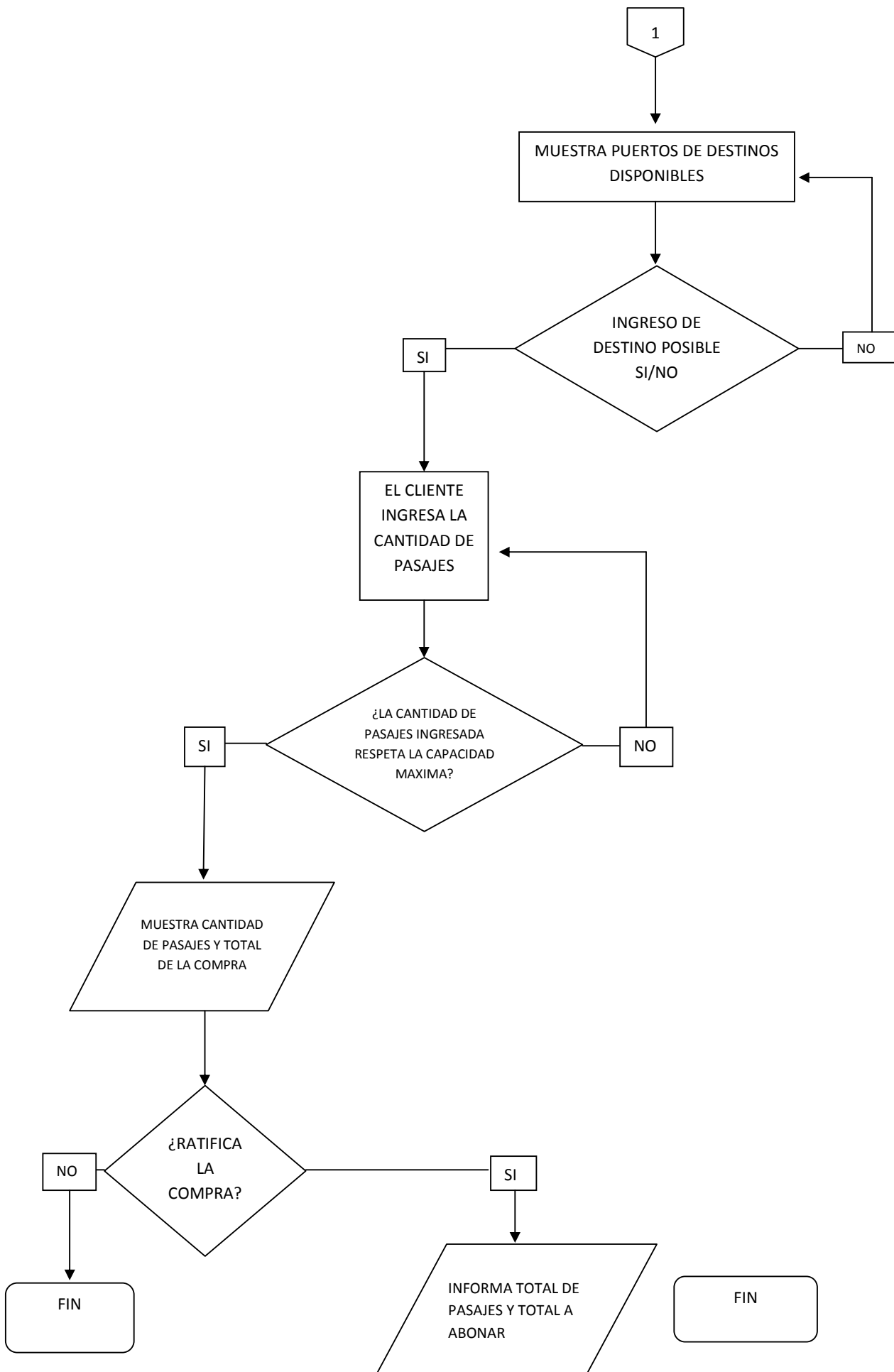
Flujo de trabajo:

A medida que las horas de programación se sumaban, las tareas iban pasando de “Tareas pendientes”, a “Tareas en curso” para, una vez probadas (testing), pasarlas a la columna “Hecho”.

La Tarea “Definir valores de viajes”, habiendo pasado la prueba, volvió a condición de pendiente, cuando el cliente cambió las condiciones iniciales sobre cómo se definían los valores de los pasajes, de en base a horario de salida, a en base a destino.

Diagrama:





Toda la documentación y el archivo "compraDeViajesEnLanchasPseudos2.0.psc" se encuentran en el siguiente repositorio GitHub:
<https://github.com/fgsteven/LanchasPsedo/blob/main/compraDeViajesEnLanchasPseudos2.0.psc>