

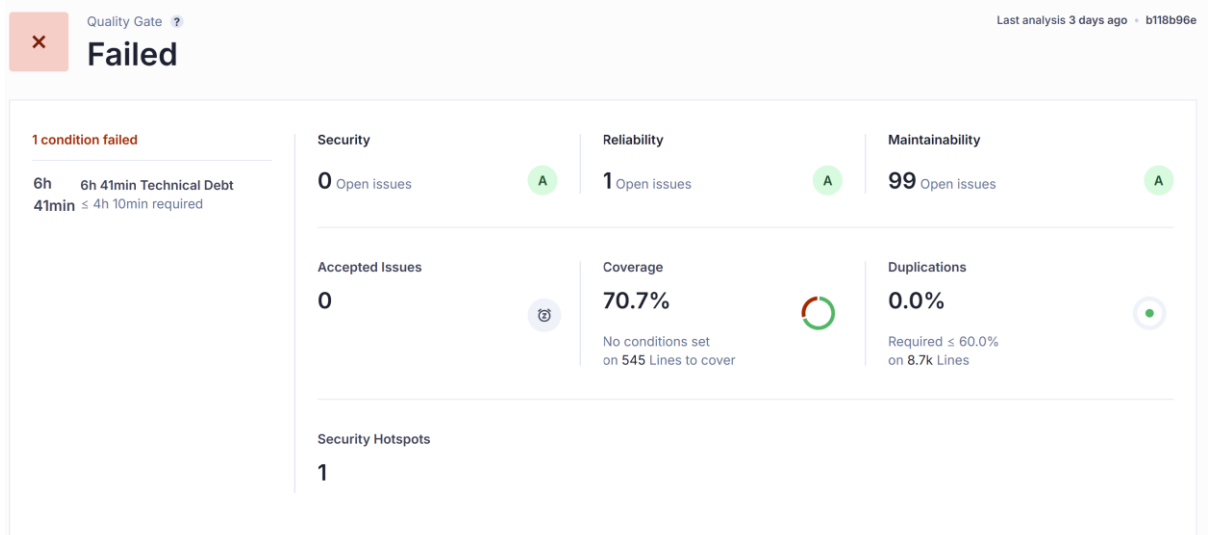
# INFORME DE CALIDAD SPRINT 3 GRUPO 2

16/11/2024 HASH: b118b96e

## ÍNDICE

1. CAPTURA RESUMEN ANÁLISIS
2. SEVERIDAD DE LOS ELEMENTOS PRINCIPALES
3. GRÁFICA DE EVOLUCIÓN DE LA CALIDAD
4. ANÁLISIS DE CAPTURAS Y PLAN DE ACCIÓN

### 1) CAPTURA RESUMEN ANÁLISIS



Captura sobre el resumen del análisis.

## 2) SEVERIDAD DE LOS ELEMENTOS PRINCIPALES

No hay captura sobre la gravedad de la seguridad ya que no tenemos ningún problema de seguridad.

✓ Software Quality	1 ✕
Security	0
Reliability	1
Maintainability	99
Add to selection Ctrl + click	

---

✓ Severity ?	
⊖ Blocker	0
⊕ High	0
⬆ Medium	1
⬇ Low	0
ℹ Info	0

Captura sobre la gravedad de los errores de fiabilidad.

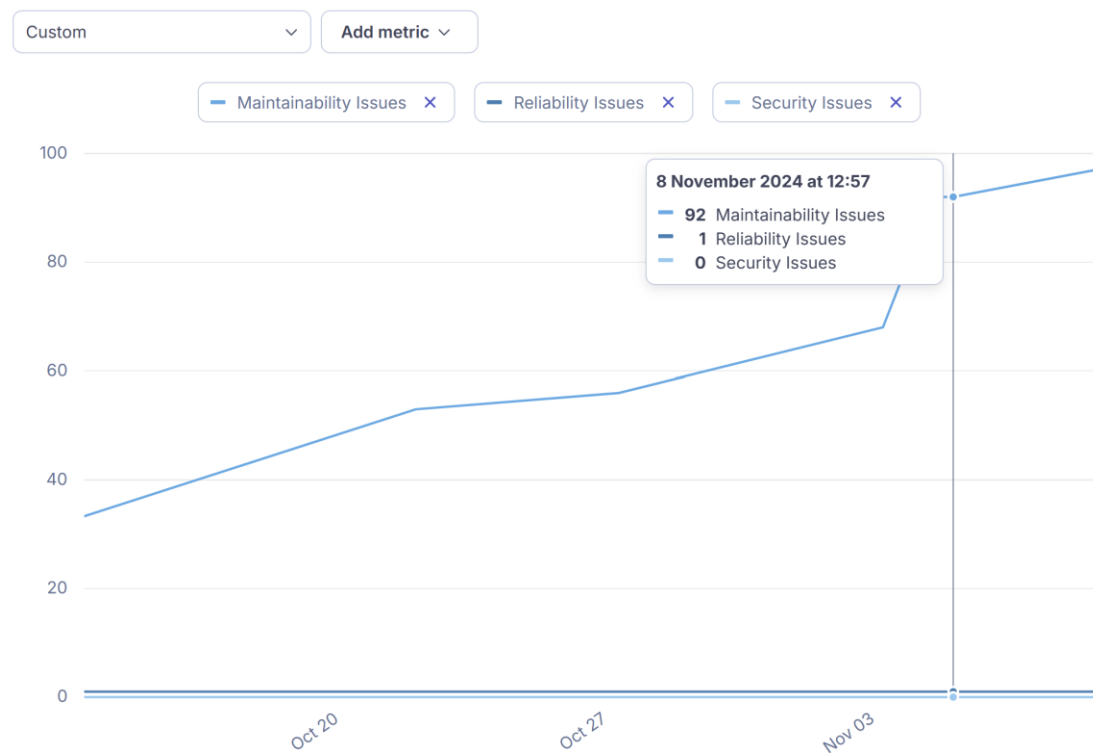
Software Quality	1	✖
Security	0	
Reliability	1	
Maintainability	99	

Add to selection **Ctrl** + **click**

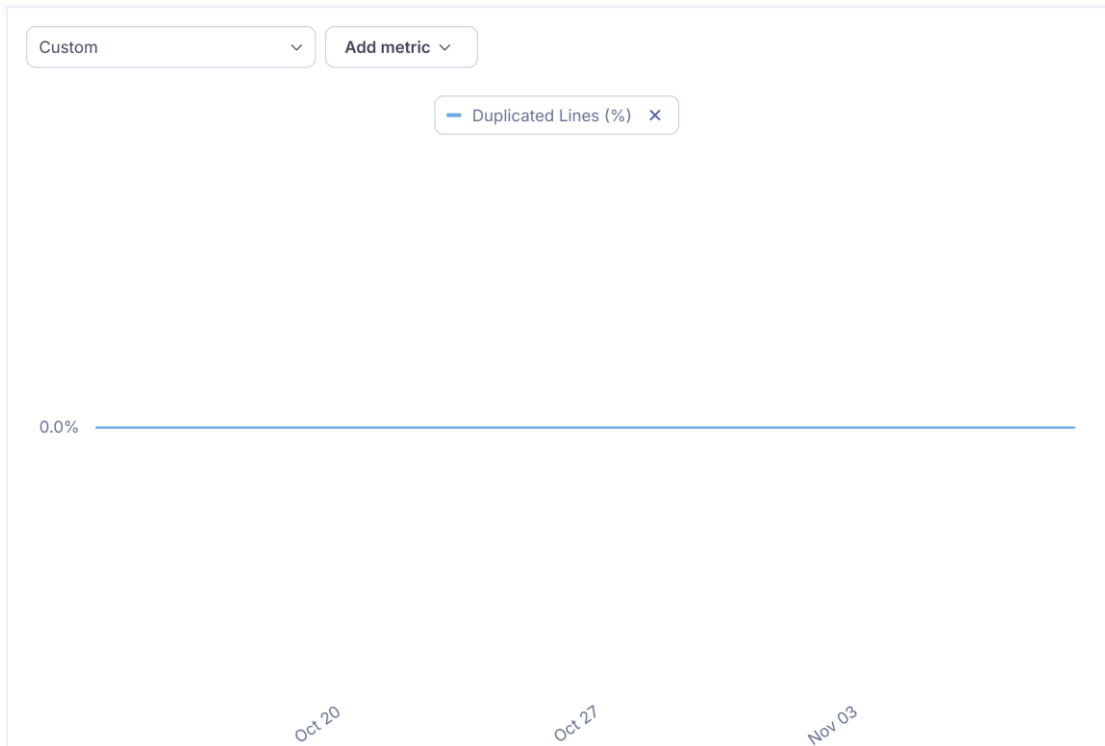
Severity <span>?</span>	
 Blocker	0
 High	7
 Medium	41
 Low	51
 Info	0

Captura sobre la gravedad de los errores de mantenimiento.

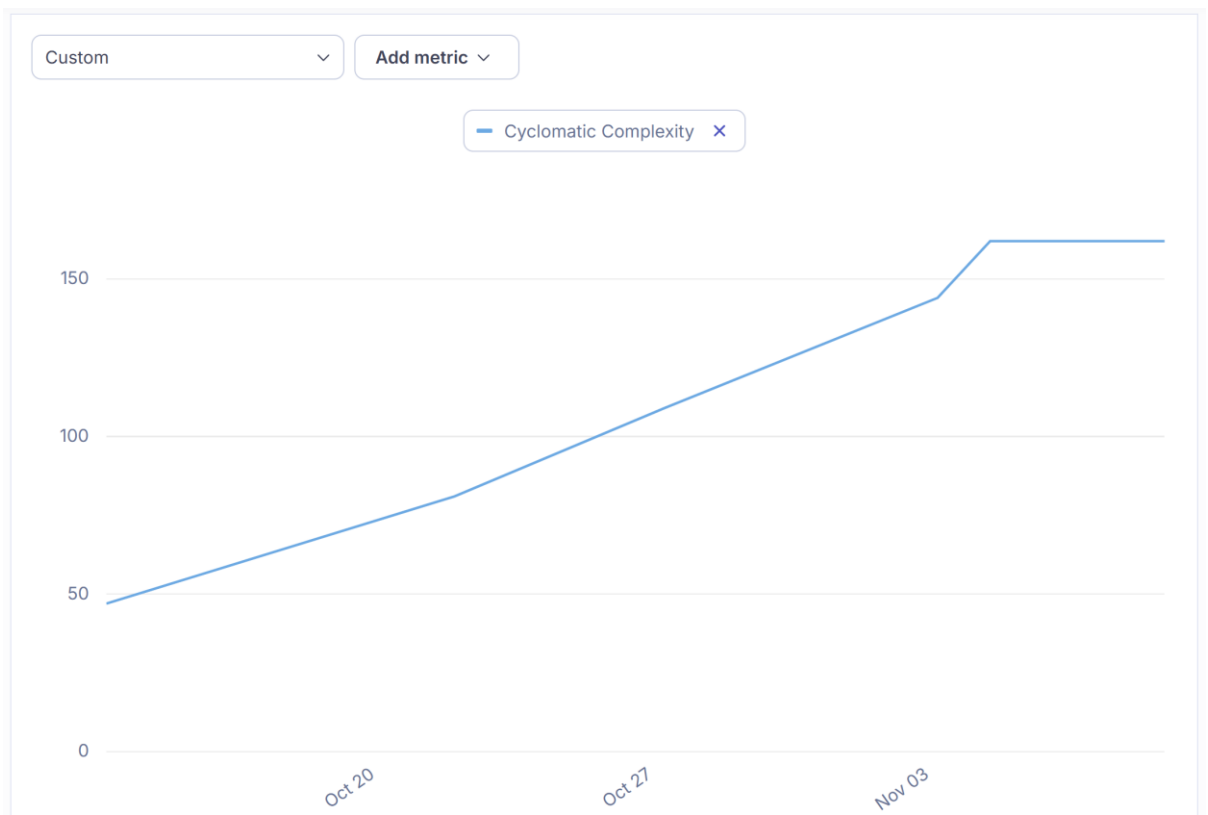
### 3) GRÁFICA DE EVOLUCIÓN DE LA CALIDAD



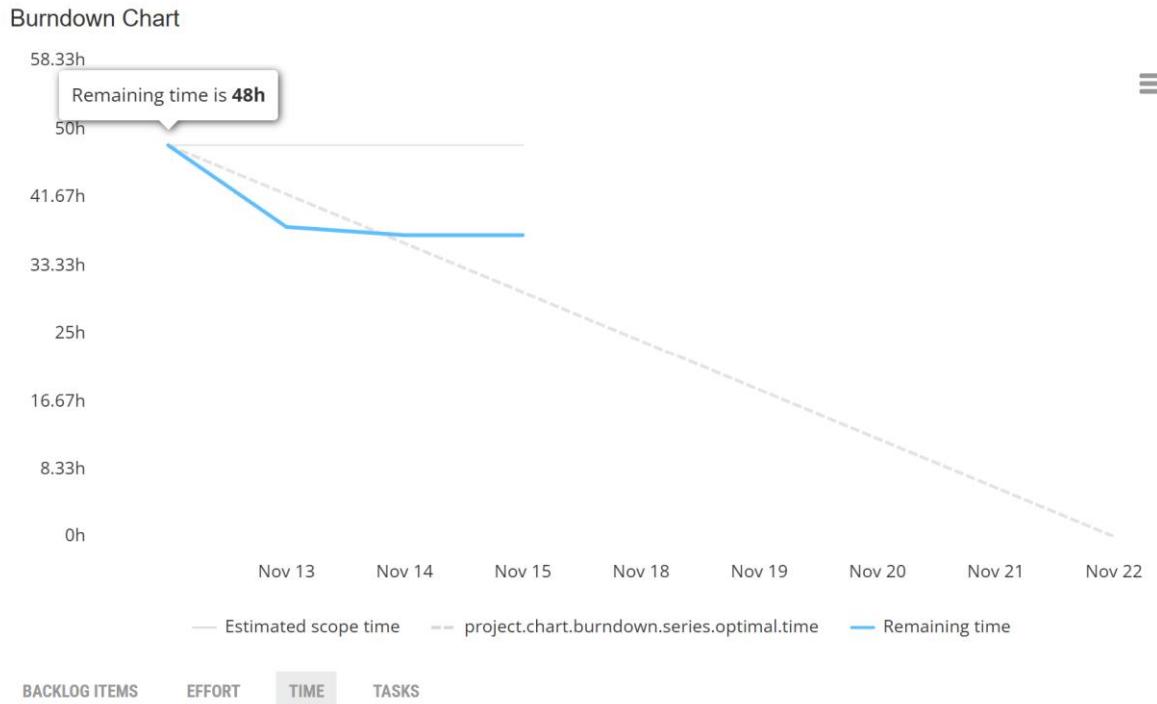
Captura sobre el número de problemas de cada elemento.



Captura sobre el porcentaje de código duplicado.



Captura sobre la complejidad ciclomática.



Captura sobre el Burndown Chart.

## 4) ANÁLISIS DE CAPTURAS Y PLAN DE ACCIÓN

### 4.1) ANÁLISIS DE CAPTURAS

Durante todos los sprints no hemos tenido nada de porcentaje duplicado. Como podemos ver la complejidad ciclométrica siempre sube debido a que no hemos aplicado ningún informe de calidad. Este sprint debemos reducirla junto a muchas otras métricas para poder pasar el quality gate. Más concretamente el quality gate falla debido a que tenemos una deuda de 6h 41min cuando tiene que estar por debajo de 4h 10min.

Viendo la gráfica del burndown chart y que vamos retrasados según la programación solo destinaremos dos horas a la nueva tarea que vamos a crear en scrumdesk llamada “ejecución del informe de calidad.” en la historia de usuario “Mostrar todos los precios de combustibles disponibles”.

En cuanto a los tres elementos principales, en nuestro caso no tenemos ningún asunto sobre seguridad por lo que no tenemos nada que mejorar en ese aspecto.

En fiabilidad al igual que en el anterior sprint solamente tenemos un asunto que podríamos analizar para mejorar nuestro código. Al ser un asunto de gravedad

media y teniendo muchos más asuntos en el tema del mantenimiento vemos más conveniente aprovechar el tiempo para mejorar el mantenimiento del código.

Por último, tenemos 99 problemas de mantenibilidad donde se encuentra la mayor parte de nuestro tiempo de esfuerzo que nos llevaría mejorar el quality gate por lo que nos centraremos en este apartado.

## **4.2) PLAN DE ACCIÓN**

Nuestro principal objetivo en este plan de acción será reducir nuestra deuda técnica hasta 4h 10min y así poder pasar el quality gate.

Para ello de las 6h 41min que tenemos actualmente de deuda debemos bajar 2h 31min. De todos los problemas de mantenibilidad que tenemos analizándolo nos damos cuenta de que los errores de severidad alta son los que más tiempo duran junto con algunos de severidad baja.

Errores de mantenibilidad altos en las clases: `FiltarPorPrecioMaximoUITest`, `UtilsHorario` y `UtilsHorarioTest`.

En total solucionando todos estos problemas reduciríamos 1h 1m la deuda por lo que nos faltarían reducir 1h 30min para pasar el quality gate. Por lo tanto, pasamos con los problemas de severidad baja.

Errores de mantenibilidad bajos en las clases: `DetailsView`, `GasolineraArrayAdapter`. Con los problemas de estas dos clases reducimos un total de 1h 25min. Para llegar al quality gate resolvemos cualquier problema de 5 min de esfuerzo.

Escogemos el problema de severidad baja de la clase: `MostrarHorarioGasolineraUITest`.

Con todo esto lograríamos el objetivo de poder pasar el quality gate y teniendo en cuenta que vamos a invertir aproximadamente 2 horas, tenemos que reducir 2h 31min la deuda técnica y sabiendo que, aunque muchos de los problemas tengan una duración de por ejemplo 10 minutos estos se pueden realizar en menos tiempo 2 horas es una estimación bastante buena.

