

# 1.Objetivos de la iteración.

El objetivo que se ha diseñado para esta primera iteración es tener una interfaz de usuario para nuestra aplicación, un control parental, con funciones como filtro por edades, control de uso de juego y la instalación de los juegos.

Esta iteración va a generar un producto entregable hacia el cliente donde podemos ver cómo se llegaría a ver nuestra aplicación, además de funcionalidades como las distintas configuraciones de control parental y, además, cómo interacciona la aplicación con los juegos.

# 2.Listado inicial de HU-a desarrollar.

La lista de las Historias de usuario que se van a desarrollar en esta iteración son:

Ident	Título de la Historia de Usuario	Estimación
HU-01	Un usuario puede navegar por la aplicación sin publicidad intrusiva.	1/2
HU-02.1	Un padre puede filtrar por edad recomendada los productos a los que puede acceder su hijo.	2
HU-02.2	Un padre puede asignar un código o contraseña para que su hijo no pueda salir de la aplicación.	5
HU-02.3	Un padre puede controlar el tiempo de juego de su hijo mediante un temporizador controlado por una contraseña o código.	5
HU-03	Un usuario puede instalar diversos productos desde la propia aplicación.	8
HU-05	Un usuario puede saber los próximos lanzamientos por notificaciones de la aplicación.	1
HU-06.1	Un usuario puede buscar un grupo de productos según su género mediante una lista	2

	proporcionada por la aplicación.	
HU-11	Un usuario puede ver toda la información de un juego: desarrollador, fecha de lanzamiento, etc.	1/2
HU-12	Un usuario puede quitar el sonido de todos los juegos desde la propia aplicación.	1

### 3.Descomposición en Tareas de Desarrollo.

Se incluye el resultado de la descomposición de las historias de usuario en tareas de desarrollo, así como la asignación a los desarrolladores y la estimación realizada de su duración.

<b>Identificador:</b> HU-01		Un usuario puede navegar por la aplicación sin publicidad intrusiva.	1/2
<b>Identificador</b>	<b>Título de la tarea de desarrollo</b>	<b>Estimación</b> (días ideales)	<b>Desarrollador asignado</b>
Tarea 1-1	Definir la Interfaz de Usuario de las pantallas principales de la aplicación.	1/2	Jerónimo Chaves
Tarea 1-2	Definir cómo aparecerá la publicidad de manera no intrusiva.	1/2	Jerónimo Chaves
Tarea 1-3	El usuario puede moverse entre las distintas pantallas de la aplicación.	1/2	Jerónimo Chaves
Tarea 1-4	Al navegar por la aplicación no saltará publicidad intrusiva que impida utilizar la aplicación correctamente.	1/2	Jerónimo Chaves

**Observaciones:**

Identificador: HU-02.1	Filtro por edades.	2	
Identificador	Título de la tarea de desarrollo	Estimación (días ideales)	Desarrollador asignado
Tarea 2.1-1	Diseñar e implementar la Interfaz de Usuario asociada al filtro.	1/2	Fernando Calvillo
Tarea 2.1-2	Definir la base de datos de los distintos juegos.	5	Javier Gómez
Tarea 2.1-3	Implementar el filtro de edades.	2	Fernando Calvillo
Tarea 2.1-4	Al seleccionar un filtro de edad solo aparecen juegos recomendados para dicha edad.	1/2	Fernando Calvillo
Observaciones: Por defecto el rango será desde 0 hasta la edad seleccionada, pudiendo cambiar el rango inicial al que el usuario desee.			

Identificador: HU-02.2	Control de salida de la aplicación	5	
Identificador	Título de la tarea de desarrollo	Estimación	Desarrollador asignado

		(días ideales)	
Tarea 2.2-1	Diseñar e implementar la Interfaz de Usuario asociada al control de salida de la aplicación.	1/2	Javier Oliva
Tarea 2.2-2	Implementar la entrada y guardado del código o contraseña.	1/2	Javier Oliva
Tarea 2.2-3	Implementar el bloqueo de intento de salida de la aplicación.	5	Elena Gómez
Tarea 2.2-4	Añadir un código para salir de la aplicación.	1/2	Javier Oliva
Tarea 2.2-5	Seleccionar “No poder salir de la aplicación sin introducir el código correctamente”.	1/2	Javier Oliva
Tarea 2.2-6	Introducir un código inválido no cerrará la aplicación.	1/2	Fernando Calvillo
Tarea 2.2-7	No se podrá salir de la aplicación sin introducir el código solicitado correctamente.	1/2	Fernando Calvillo
<b>Observaciones:</b> Por defecto la opción de control de salida de la aplicación estará desactivada.			

<b>Identificador:</b> HU-02.3		Temporizador de juego	5
<b>Identificador</b>	<b>Título de la tarea de desarrollo</b>	<b>Estimación</b> (días ideales)	<b>Desarrollador asignado</b>
Tarea 2.3-1	Diseñar e implementar la interfaz de la configuración del temporizador.	1/2	Jerónimo Chaves

Tarea 2.3-2	Implementar el temporizador.	5	Jerónimo Chaves
Tarea 2.3-3	Poder añadir al temporizador añadiendo una contraseña.	1/2	Jerónimo Chaves
Tarea 2.3-4	Poder añadir al temporizador añadiendo un código.	1/2	Jerónimo Chaves
Tarea 2.3-5	Al acabar el tiempo aparece una ventana emergente que pida contraseña/código para continuar.	1/2	Jerónimo Chaves
Tarea 2.3-6	Introducimos una contraseña/código erróneo, el sistema nos avisa de que hay un error.	1/2	Jerónimo Chaves
<b>Observaciones:</b> El temporizador es interno y no se muestra al jugador constantemente. El bloqueo depende de la tarea 2.2-2			

<b>Identificador:</b> HU-03		Instalación de juegos de la aplicación		8
<b>Identificador</b>	<b>Título de la tarea de desarrollo</b>	<b>Estimación</b> (días ideales)	<b>Desarrollador asignado</b>	
Tarea 3-1	Diseñar e implementar la interfaz para la descarga e instalación de juegos.	1/2	Fernando Calvillo	
Tarea 3-2	Descargamos un juego desde nuestra aplicación.	1/2	Fernando Calvillo	
Tarea 3-3	Implementar el sistema de ficheros para la instalación y descompresión.	8	Javier Oliva	
Tarea 3-4	Iniciamos el juego descargado.	1/2	Fernando Calvillo	

<b>Observaciones:</b> La descarga de un juego va a hacer que se instale automáticamente en nuestro sistema.

Identificador: HU-05	Notificación de novedades.	1	
Identificador	Título de la tarea de desarrollo	Estimación (días ideales)	Desarrollador asignado
Tarea 5-1	Diseñar e implementar la interfaz para las novedades.	1/2	Elena Gómez
Tarea 5-2	Implementar el sistema de envío de notificaciones.	5	Javier Gómez
Tarea 5-3	Publicar nuevos juegos y comprobar que el sistema avisa al usuario mandando una notificación.	1/2	Javier Gómez
Observaciones:			

Identificador:HU-6.1	Un usuario puede buscar un grupo de productos según su género mediante una lista proporcionada por la aplicación.	2
----------------------	---	---

Identificador	Título de la tarea de desarrollo	Estimación (días ideales)	Desarrollador asignado
---------------	----------------------------------	------------------------------	------------------------

Tarea 6.1-1	Desarrollar la lista de categorías de juegos.	1/2	Fernando Calvillo
Tarea 6.1-2	Implementar el menu de busqueda.	1	Fernando Calvillo
Tarea 6.1-3	Implementar la interfaz de la salida de la búsqueda.	2	Fernando Calvillo
Tarea 6.1-4	Implementar la búsqueda por rango de edad.	1/2	Fernando Calvillo
Tarea 6.1-5	Hacemos una búsqueda en la aplicación con distintos filtros.	1/2	Fernando Calvillo
Tarea 6.1-6	Hacemos una búsqueda en la lista de Juegos Arcade.	1/2	Fernando Calvillo
<b>Observaciones:</b>			

<b>Identificador:</b> HU-11	Un usuario puede ver toda la información de un juego: desarrollador, fecha de lanzamiento, etc.		1/2
<b>Identificador</b>	<b>Título de la tarea de desarrollo</b>	<b>Estimación</b> (días ideales)	<b>Desarrollador asignado</b>
Tarea 11-1	Desarrollar botón para ver la información.	1/2	Elena Gómez
Tarea 11-2	Desarrollar vista de la información.	1/2	Elena Gómez
Tarea 11-3	Entramos en un juego y comprobamos la información de este.	1/2	Elena Gómez

Tarea 11-4	Entramos en otro juego que aún no ha salido y comprobamos la fecha de lanzamiento.	1/2	Elena Gómez
<b>Observaciones:</b>			

<b>Identificador:</b> HU-12		Un usuario puede quitar el sonido de todos los juegos desde la propia aplicación.	1
<b>Identificador</b>	<b>Título de la tarea de desarrollo</b>	<b>Estimación</b> (días ideales)	<b>Desarrollador asignado</b>
Tarea 12-1	Desarrollar interfaz del botón de sonido	1/2	Elena Gómez
Tarea 12-2	Implementar la lógica para quitar el sonido	1	Elena Gómez
Tarea-12-3	Activar y desactivar el sonido a los juegos individualmente y de manera colectiva.	1/2	Jerónimo Chaves
<b>Observaciones:</b>			



## 4. Carga prevista en los desarrolladores.

Información final sobre la carga prevista de trabajo de cada uno de los miembros del equipo de desarrollo en base a las tareas asignadas en la iteración.

Desarrollador	Velocidad Inicial (días ideales)	Dedicación (% de tiempo)	Carga de trabajo (días ideales)	Tareas Aceptadas
Jerónimo Chaves	8	20%	8	11
Javier Gómez	8	20%	8	2
Fernando Calvillo	8	20%	8	13
Elena Gómez	8	20%	8	10
Javier Oliva	8	20%	8	5

## 5. Planificación temporal de la iteración.

La planificación temporal que se ha utilizado para hacer las estimaciones es la siguiente:

Semana 1:

	Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5
Jerónimo Chaves	Tarea 1-1 y Tarea 1-2	Tarea 1-3 y Tarea 1-4	Tarea 2.3-1 y Tarea 2.3-2	Tarea 2.3-2	Tarea 2.3-2

Javier Gómez	Tarea 2.1-2	Tarea 2.1-2	Tarea 2.1-2	Tarea 2.1-2	Tarea 2.1-2
Fernando Calvillo	Tarea 2.1-1 y Tarea 2.1-4	Tarea 2.1-3	Tarea 2.1-3	Tarea 6.1-4 y Tarea 2.2-6	Tarea 2.2-7 y Tarea 3-1
Elena Gómez	Tarea 2.2-3	Tarea 2.2-3	Tarea 2.2-3	Tarea 2.2-3	Tarea 2.2-3
Javier Oliva	Tarea 2.2-1 y Tarea 2.2-2	Tarea 2.2-4 y Tarea 2.2-5	Tarea 3-3	Tarea 3-3	Tarea 3-3

	Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5
Jerónimo Chaves	Tarea 2.3-2	Tarea 2.3-2	Tarea 2.3-2 y Tarea 2.3-3	Tarea 2.3-4 y Tarea 2.3-5	Tarea 2.3-6 y Tarea 12-3
Javier Gómez	Tarea 5-2	Tarea 5-2	Tarea 5-2	Tarea 5-2	Tarea 5-2 y Tarea 5-3
Fernando Calvillo	Tarea 3-2 y Tarea 3-4	Tarea 6.1-1 y Tarea 6.1-2	Tarea 6.1-2 y Tarea 6.1-3	Tarea 6.1-3	Tarea 6.1-3, Tarea 6.1-5 y Tarea 6.1-6
Elena Gómez	Tarea 5-1	Tarea 11-1 y Tarea 11-2	Tarea 11-3 y Tarea 11-4	Tarea 12-1 y Tarea 12-2	Tarea 6.2-5 y Tarea 6.2-5
Javier Oliva	Tarea 3-3	Tarea 3-3	Tarea 3-3	Tarea 3-3	Tarea 3-3

## 6.Desviaciones previstas.

**Nos hemos dado cuenta de que hay que añadir en la historia de usuario del filtro de edad los demás filtros de búsqueda como historias de usuario nuevas.**

**Añade las siguientes historias de usuario:**

**Filtro por desarrollador**

**Filtro por más descargados**

**Filtro por mejores valorados (?)**

**Filtro por fecha**

**Además, hemos cambiado la tarea 2.1-5 de HU, porque realmente corresponde a la historia de usuario 6.1. La antigua 6.1-4 es ahora la 6.1-6 y la antigua 2.1-5 es ahora la 6.1-4.**

**Añadir las tareas de documentación de las distintas historias de usuario. (Las tareas correspondientes de las historias que se hayan terminado, se quedarán en la columna de terminado).**