

Práctica 3

Plan de entregas del producto. Product Backlog.

MultiGames Manía

Grupo 1.4.

1. Breve descripción del alcance del sistema

La aplicación “Multi Games Mania” consiste en una aplicación única en el dispositivo que permite acceder desde él a una librería de juegos completa.

La aplicación está dirigida a todo tipo de jugadores, siendo el catálogo bastante accesible y de manera que el peso de la aplicación sea directamente proporcional al número de juegos que el usuario quiera descargar, garantizando además la calidad de los juegos descargados.

Además, queremos que los más pequeños puedan jugar a juegos interesantes y en un entorno seguro, sin anuncios intrusivos y con ausencia de microtransacciones.

Si se quiere saber más acerca del producto, se puede ver el documento de visión del proyecto.

2. Listado inicial de HU.

Ident	Título	Estim	Prio
HU-01	Un usuario puede navegar por la aplicación sin publicidad intrusiva.	1/2	1
HU-02	Un padre puede controlar qué tipo de contenido puede consumir su hijo.	---	
HU-03	Un usuario puede instalar diversos productos desde la propia aplicación.	8	2
HU-04	Un desarrollador puede subir un producto a la biblioteca de juegos.	5	3
HU-05	Un usuario puede saber los próximos lanzamientos por notificaciones de la aplicación.	1	3
HU-06	Un usuario puede buscar juegos por nombre, género o desarrollador.	---	

HU-07	Un usuario puede registrarse en el sistema.	---	
HU-08	Un usuario puede ver su mejor puntuación en un juego y ver un ranking respecto a los demás usuarios.	5	3
HU-09	Un usuario puede ver en su perfil sus mejores puntuaciones y los juegos a los que juega, indicando el tiempo dedicado.	5	3
HU-10	Un usuario puede enviar sugerencias y reportes a la desarrolladora a partir de un sistema de reportes.	---	
HU-11	Un usuario puede ver toda la información de un juego: desarrollador, fecha de lanzamiento, etc.	1/2	2
HU-12	Un usuario puede quitar el sonido de todos los juegos desde la propia aplicación.	1	2
HU-13	Un usuario puede interactuar de manera cómoda con la aplicación gracias a los ajustes de accesibilidad.	---	
HU-14	Un usuario puede darse de baja en el sistema.	2	3
HU-15	Un usuario puede desinstalar diversos productos desde la propia aplicación.	5	3

Ident	Título	Estim	Prio
HU-02	Un padre puede controlar qué tipo de contenido puede consumir su hijo.		
HU-02.1	Un padre puede filtrar por edad recomendada los productos a los que puede acceder su hijo	2	1
HU-02.2	Un padre puede asignar un código o contraseña para que su hijo no pueda salir de la aplicación	5	2
HU-02.3	Un padre puede controlar el tiempo de juego de su hijo mediante un temporizador controlado por una contraseña o código.	5	2

Ident	Título	Estim	Prio
HU-07	Un usuario puede registrarse en el sistema.		
HU-07.1	Un usuario puede registrarse en el sistema con usuario, correo y contraseña.	2	2
HU-07.2	Un usuario puede registrarse en el sistema con su cuenta de Google.	2	3
HU-07.3	Un usuario puede registrarse en el sistema con su cuenta de Facebook.	2	3
HU-07.4	Un usuario puede registrarse en el sistema con su cuenta de Twitter.	2	3

Ident	Título	Estim	Prio
HU-13	Un usuario puede interactuar de manera cómoda con la aplicación gracias a los ajustes de accesibilidad.		
HU-13.1	Un usuario puede interactuar de manera cómoda con la aplicación gracias a una fuente más grande.	8	3
HU-13.2	Un usuario puede interactuar de manera cómoda con la aplicación gracias a la configuración de alto contraste.	5	3

Ident	Título	Estim	Prio
HU-06	Un usuario puede buscar juegos por nombre, género o desarrollador.		
HU-06.1	Un usuario puede buscar un grupo de productos según su género mediante una lista proporcionada por la aplicación.	2	2
HU-06.2	Un usuario puede buscar un grupo de productos según su desarrollador mediante una lista proporcionada por la aplicación.	2	2
HU-06.3	Un usuario puede buscar un producto según su nombre mediante una búsqueda simple.	2	2

Ident	Título	Estim	Prio
HU-10	Un usuario puede enviar sugerencias y reportes a la desarrolladora a partir de un sistema de reportes.		
HU-10.1	Un usuario puede enviar sugerencias sobre mejoras leves de la aplicación u otros juegos.	3	3
HU-10.2	Un usuario puede enviar reportes sobre fallos graves que deben solucionarse con la mayor prioridad.	3	2

3. Cálculo de la Velocidad del equipo.

Partimos de un equipo de desarrollo formado por 5 programadores que van a dedicar un 30% de su trabajo al proyecto. La duración de cada una de las iteraciones que vamos a realizar en el proyecto van a ser de 1 días. La estimación realizada del esfuerzo de cada una de las historias de usuario se ha expresado en días ideales de programación. En nuestro entorno de trabajo estimamos que un día ideal de programación se va a corresponder con 5 días reales de trabajo. La duración de una iteración va a ser:

1 Iteración = 8 día = 14 Días reales

La velocidad del equipo de desarrollo es de 25 PH por iteración.

4. Descripción de las entregas.

Esfuerzo total del proyecto = 78 PH

Velocidad del equipo = 25 PH (por iteración)

En base al esfuerzo necesario y la velocidad estimada del equipo, para el desarrollo del proyecto se van a realizar 4 entregas de 1 iteraciones cada una de ellas. El proyecto va a comenzar el día 5 de noviembre de 2018. El plan de entregas del producto es el siguiente:

Entrega	Objetivo	Fecha de la entrega				
1	Tener una interfaz para nuestra aplicación, control parental y la instalación de los juegos.	23 de noviembre de 2018				
	<table><tr><td>Iteración</td><td>Objetivo</td></tr><tr><td>1</td><td>Tener una interfaz para nuestra aplicación, control parental y la instalación de los juegos.</td></tr></table>	Iteración	Objetivo	1	Tener una interfaz para nuestra aplicación, control parental y la instalación de los juegos.	
Iteración	Objetivo					
1	Tener una interfaz para nuestra aplicación, control parental y la instalación de los juegos.					
2	Registro de usuarios, inclusión de ranking y envío de reportes.	14 de diciembre de 2018				
	<table><tr><td>Iteración</td><td>Objetivo</td></tr><tr><td>1</td><td>Registro de usuarios, inclusión de ranking y envío de reportes.</td></tr></table>	Iteración	Objetivo	1	Registro de usuarios, inclusión de ranking y envío de reportes.	
Iteración	Objetivo					
1	Registro de usuarios, inclusión de ranking y envío de reportes.					
3	Subida de juegos, envío de sugerencias y ajustes de accesibilidad.	14 de enero de 2019				
	<table><tr><td>Iteración</td><td>Objetivo</td></tr><tr><td>1</td><td>Subida de juegos, envío de sugerencias y ajustes de accesibilidad.</td></tr></table>	Iteración	Objetivo	1	Subida de juegos, envío de sugerencias y ajustes de accesibilidad.	
Iteración	Objetivo					
1	Subida de juegos, envío de sugerencias y ajustes de accesibilidad.					

4	Ajustes de accesibilidad, darse de baja en el sistema y desinstalar los juegos.	28 de enero de 2019				
	<table><tr><td>Iteración</td><td>Objetivo</td></tr><tr><td>1</td><td>Ajustes de accesibilidad, darse de baja en el sistema y desinstalar los juegos.</td></tr></table>	Iteración	Objetivo	1	Ajustes de accesibilidad, darse de baja en el sistema y desinstalar los juegos.	
Iteración	Objetivo					
1	Ajustes de accesibilidad, darse de baja en el sistema y desinstalar los juegos.					

5. Lista Inicial del Producto (Product Backlog)

Ident	Título	Estimación	Iteración	Entrega
HU-01	Un usuario puede navegar por la aplicación sin publicidad intrusiva.	1/2	1	1
HU-02.1	Un padre puede filtrar por edad recomendada los productos a los que puede acceder su hijo.	2	1	1
HU-02.2	Un padre puede asignar un código o contraseña para que su hijo no pueda salir de la aplicación.	5	1	1
HU-02.3	Un padre puede controlar el tiempo de juego de su hijo mediante un temporizador controlado por una contraseña o código.	5	1	1
HU-03	Un usuario puede instalar diversos productos desde la propia aplicación.	8	1	1

HU-05	Un usuario puede saber los próximos lanzamientos por notificaciones de la aplicación.	1	1	1
HU-06.1	Un usuario puede buscar un grupo de productos según su género mediante una lista proporcionada por la aplicación.	2	1	1
HU-11	Un usuario puede ver toda la información de un juego: desarrollador, fecha de lanzamiento, etc.	1/2	1	1
HU-12	Un usuario puede quitar el sonido de todos los juegos desde la propia aplicación.	1	1	1
HU-06.2	Un usuario puede buscar un grupo de productos según su desarrollador mediante una lista proporcionada por la aplicación.	2	2	2
HU-06.3	Un usuario puede buscar un producto según su nombre mediante una búsqueda simple.	2	2	2
HU-07.1	Un usuario puede registrarse en el sistema con usuario, correo y contraseña.	2	2	2
HU-07.2	Un usuario puede registrarse en el sistema con su cuenta de Google.	2	2	2
HU-07.3	Un usuario puede registrarse en el sistema con su cuenta de Facebook.	2	2	2
HU-07.4	Un usuario puede registrarse en el sistema con su cuenta de Twitter.	2	2	2
HU-08	Un usuario puede ver su mejor puntuación en un juego y ver un ranking respecto a los demás usuarios.	5	2	2
HU-09	Un usuario puede ver en su perfil sus mejores puntuaciones y los juegos a los que juega, indicando el tiempo dedicado.	5	2	2
HU-10.2	Un usuario puede enviar reportes sobre fallos graves que deben solucionarse con la mayor prioridad.	3	2	2
HU-10.1	Un usuario puede enviar sugerencias sobre mejoras leves de la aplicación u otros juegos.	3	3	3

HU-04	Un desarrollador puede subir un producto a la biblioteca de juegos.	5	3	3
HU-13.1	Un usuario puede interactuar de manera cómoda con la aplicación gracias a una fuente más grande.	8	3	3
HU-13.2	Un usuario puede interactuar de manera cómoda con la aplicación gracias a la configuración de alto contraste.	5	4	4
HU-14	Un usuario puede darse de baja en el sistema.	2	4	4
HU-15	Un usuario puede desinstalar diversos productos desde la propia aplicación.	5	4	4

6. Tarjetas de las HU

Se incluye una descripción completa de las historias de usuario que se van a tratar en la primera iteración del desarrollo, incluyendo los criterios de aceptación de cada una de ellas y la información obtenida en las reuniones de conversación con el cliente.

Identificador: HU.1		Navegación sin publicidad intrusiva.	
Descripción: Un usuario puede navegar por la aplicación sin publicidad intrusiva.			
Estimación: 1/2		Prioridad: 1	Entrega: 1
Pruebas de aceptación: <ul style="list-style-type: none">El usuario puede moverse entre las distintas pantallas de la aplicación.Al navegar por la aplicación no saltará publicidad intrusiva que impida utilizar la aplicación correctamente.			
Observaciones:			

Identificador: HU.2.1		Filtro por edades.
Descripción: Un padre puede filtrar por edad recomendada los productos a los que puede acceder su hijo		
Estimación: 2	Prioridad: 1	Entrega: 1
Pruebas de aceptación: <ul style="list-style-type: none"> • Al seleccionar un filtro de edad solo aparecen juegos recomendados para dicha edad. • Podrá cambiar el rango mínimo de edad. 		
Observaciones: Por defecto el rango será desde 0 hasta la edad seleccionada, pudiendo cambiar el rango inicial al que el usuario desee.		

Identificador: HU.2.2		Control de salida de la aplicación.
Descripción: Un padre puede asignar un código o contraseña para que su hijo no pueda salir de la aplicación.		
Estimación: 5	Prioridad: 1	Entrega: 1
Pruebas de aceptación: <ul style="list-style-type: none"> • Añadir un código para salir de la aplicación. • Seleccionar no poder salir de la aplicación sin introducir el código correctamente. • Introducir un código inválido no cerrará la aplicación. • No se podrá salir de la aplicación sin introducir el código solicitado correctamente. 		
Observaciones: Por defecto la opción de control de salida de la aplicación estará desactivada.		

Identificador: HU.2.3	Temporizador de juego	
Descripción: Un padre puede controlar el tiempo de juego de su hijo mediante un temporizador controlado por una contraseña o código.		
Estimación: 5	Prioridad: 2	Entrega: 1
<p>Pruebas de aceptación:</p> <ul style="list-style-type: none">• Tener un temporizador interno en cada aplicación.• Poder añadir al temporizador añadiendo una contraseña.• Poder añadir al temporizador añadiendo un código.• Al acabar el tiempo aparece una ventana emergente que pida contraseña/código para continuar.• Introducimos una contraseña/código erróneo, el sistema nos avisa de que hay un error.		
<p>Observaciones:</p> <p>El temporizador es interno y no se muestra al jugador constantemente.</p>		

Identificador: HU.3	Instalación de juegos de la aplicación.	
Descripción: Un usuario puede instalar diversos productos desde la propia aplicación.		
Estimación: 8	Prioridad: 2	Entrega: 1
Pruebas de aceptación: <ul style="list-style-type: none">• Descargamos un juego desde nuestra aplicación.• Iniciamos el juego.		
Observaciones: <p>La descarga de un juego va a hacer que se instale automáticamente en nuestro sistema.</p>		

Identificador: HU.5		Notificación de novedades.	
Descripción: Un usuario puede saber los próximos lanzamientos por notificaciones de la aplicación.			
Estimación: 1		Prioridad: 3	Entrega: 1
Pruebas de aceptación: <ul style="list-style-type: none">• Publicamos nuevos juegos, el sistema avisa al usuario mandando una notificación.			
Observaciones:			

Identificador: HU.6.1	Un usuario puede buscar un grupo de productos según su género mediante una lista proporcionada por la aplicación.		
Descripción: Hay un filtro de género predefinido en la aplicación.			
Estimación: 2	Prioridad: 2		Entrega: 2
<p>Pruebas de aceptación:</p> <ul style="list-style-type: none">• Hacemos una búsqueda en la lista de Juegos Arcade.• Hacemos una búsqueda en la aplicación con el filtro Juegos de Carreras.• Hacemos una búsqueda en cada una de las aplicaciones restantes.			
<p>Observaciones</p> <p>La búsqueda va a devolver directamente la información de los libros que satisfacen la consulta.</p>			

Identificador: HU.11	Un usuario puede ver toda la información de un juego: desarrollador, fecha de lanzamiento, etc.	
Descripción: Junto a cada juego aparece toda la información relevante de este.		
Estimación: 1/2	Prioridad: 2	Entrega: 1
Pruebas de aceptación: <ul style="list-style-type: none">• Entramos en un juego y comprobamos la información de este.• Entramos en otro juego que aún no ha salido y comprobamos la fecha de lanzamiento.		
Observaciones <p>Todos los juegos han de tener rellenos los campos de información.</p>		

Identificador: HU.12	Un usuario puede quitar el sonido de todos los juegos desde la propia aplicación.	
Descripción: Es posible quitar el sonido de todos los juegos desde la aplicación		
Estimación: 1	Prioridad: 2	Entrega: 1
<p>Pruebas de aceptación:</p> <ul style="list-style-type: none">Desactivamos el sonido de todos los juegos.Activamos el sonido de todos los juegos.Activamos el sonido a los juegos individualmente.Desactivamos el sonido a los juegos individualmente.		
<p>Observaciones</p> <p>Los propios juegos también pueden tener un método para desactivar el sonido.</p>		

7. Planificación creada en Trello

Además de este documento de planificación, hemos añadido información en Trello para planificarnos de mejor manera, teniendo dos tableros: el tablero “Planificación” (que se puede acceder a él desde este enlace: <https://trello.com/b/3NS0IKQb>) donde tenemos las diversas Iteraciones que vamos a realizar, y el tablero “Primer Iteración” (que se puede acceder a él desde este enlace: <https://trello.com/b/1cMN8a9t>) donde especificamos las diversas H.U. de la iteración teniendo en cuenta las pruebas de aceptación y las observaciones que hemos realizado.