

1.Objetivos de la iteración.

El objetivo que se ha diseñado para esta segunda iteración es tener añadir las funcionalidades de la interacción uno que no conseguimos acabar.

Esta iteración va a generar un producto entregable hacia el cliente donde podemos ver cómo se llegaría a ver nuestra aplicación con las funcionalidades completas.

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 proporcionada por la aplicación.	2
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.

Identificador: HU-01		Un usuario puede navegar por la aplicación sin publicidad intrusiva.	1/2
Identificador	Título de la tarea de desarrollo	Estimación (días ideales)	Desarrollador asignado
Tarea 1-5	Documentar la funcionalidad de la historia de usuario.	2	Jerónimo Chaves
Observaciones:			

Identificador: HU-02.1		Un padre puede filtrar por edad recomendada los productos a los que puede acceder su hijo.		2
Identificador	Título de la tarea de desarrollo	Estimación (días ideales)	Desarrollador asignado	
Tarea 2.1-5	Documentar la funcionalidad de la historia de usuario.	1	Jerónimo Chaves	
Observaciones:				

Identificador: HU-02.2		Un padre puede asignar un código o contraseña para que su hijo no pueda salir de la aplicación.	5
Identificador	Título de la tarea de desarrollo	Estimación (días ideales)	Desarrollador asignado
Tarea 2.2-8	Documentar la funcionalidad de la historia de usuario.	1	Javier Gómez
Observaciones: Por defecto la opción de control de salida de la aplicación estará desactivada.			

Identificador: HU-02.3		Un padre puede controlar el tiempo de juego de su hijo mediante un temporizador controlado por una contraseña o código.	5
Identificador	Título de la tarea de desarrollo	Estimación (días ideales)	Desarrollador asignado
Tarea 2.3-7	Documentar la funcionalidad de la historia de usuario.	1	Javier Gómez
Observaciones: El temporizador es interno y no se muestra al jugador constantemente. El bloqueo depende de la tarea 2.2-2			

Identificador: HU-03		Un usuario puede instalar diversos productos desde la propia aplicación.	8
Identificador	Título de la tarea de desarrollo	Estimación (días ideales)	Desarrollador asignado
Tarea 3-1	Diseñar e implementar la interfaz para la descarga e instalación de juegos.	1	Fernando Calvillo
Tarea 3-2	Descargamos un juego desde nuestra aplicación.	1	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	Javier Gómez
Tarea 3-5	Documentar la funcionalidad de la historia de usuario.	2	Fernando Calvillo
Observaciones:			

Identificador: HU-05		Un usuario puede saber los próximos lanzamientos por notificaciones de la aplicación.	1
Identificador	Título de la tarea de desarrollo	Estimación (días ideales)	Desarrollador asignado
Tarea 5-4	Documentar la funcionalidad de la historia de usuario.	2	Fernando Calvillo
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	Fernando Calvillo
Tarea 6.1-2	Implementar el menu de busqueda.	2	Elena Gómez
Tarea 6.1-3	Implementar la interfaz de la salida de la búsqueda.	4	Elena Gómez
Tarea 6.1-4	Implementar la búsqueda por rango de edad.	1	Javier Gómez
Tarea 6.1-5	Hacemos una búsqueda en la aplicación con distintos filtros.	1	Javier Gómez
Tarea 6.1-6	Hacemos una búsqueda en la lista de Juegos Arcade.	1	Javier Gómez

Tarea 6.1-7	Documentar la funcionalidad de la historia de usuario.	2	Elena Gómez
Observaciones:			

Identificador: HU-11	Un usuario puede ver toda la información de un juego: desarrollador, fecha de lanzamiento, etc.		1/2
Identificador	Título de la tarea de desarrollo	Estimación (días ideales)	Desarrollador asignado
Tarea 11-1	Desarrollar botón para ver la información.	1	Javier Gómez
Tarea 11-2	Desarrollar vista de la información.	1	Javier Gómez
Tarea 11-3	Entramos en un juego y comprobamos la información de este.	1	Jerónimo Chaves
Tarea 11-4	Entramos en otro juego que aún no ha salido y comprobamos la fecha de lanzamiento.	1	Jerónimo Chaves
Tarea 11-5	Documentar la funcionalidad de la historia de usuario.	1	Elena Gómez
Observaciones:			

Identificador: HU-12		Un usuario puede quitar el sonido de todos los juegos desde la propia aplicación.	1
Identificador	Título de la tarea de desarrollo	Estimación (días ideales)	Desarrollador asignado
Tarea 12-1	Desarrollar interfaz del botón de sonido	1	Jerónimo Chaves
Tarea 12-2	Implementar la lógica para quitar el sonido	2	Jerónimo Chaves
Tarea-12-3	Activar y desactivar el sonido a los juegos individualmente y de manera colectiva.	1	Jerónimo Chaves
Tarea-12-4	Documentar la funcionalidad de la historia de usuario.	1	Fernando Calvillo
Observaciones:			

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	22%	9	7
Javier Gómez	8	19%	8	8
Fernando Calvillo	8	19%	8	6
Elena Gómez	8	21%	9	4
Javier Oliva	8	19%	8	1

5. Planificación temporal de la iteración.

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

Semana 1 y 2:

	Día 1 y 2	Día 3 y 4	Día 5 y 6	Día 7 y 8	Día 9 y 10
Jerónimo Chaves	Tarea 2.1-5 y Tarea 11-3	Tarea 11-4 y Tarea 12-1	Tarea 12-2	Tarea 12-3	Tarea 1-5
Javier Gómez	Tarea 2.2-8 y Tarea 2.3-7	Tarea 6.1-4 y Tarea 6.1-5	Tarea 6.1-6 y Tarea 11-1	Tarea 11-2 y Tarea 3-4	
Fernando Calvillo	Tarea 3-1 y Tarea 3-2	Tarea 6.1-1 y Tarea 12-4	Tarea 5-4		Tarea 3-5
Elena Gómez	Tarea 6.1-2	Tarea 6.1-3	Tarea 6.1-3	Tarea 6.1-7	Tarea 11-5
Javier Oliva	Tarea 3-3	Tarea 3-3	Tarea 3-3	Tarea 3-3	

1. Desviaciones previstas.