



Calculo del Yield

Juan Pablo Ospino Solano

Versión 1.0

Cálculo del rendimiento

A partir de la bitacora de errores, se puede concluir basados en la ecuación que:

$$Yield = 100 \frac{ErroresSolucionadosAntesdeCompilar}{TotalErroresAntesdeCompilar} = 100 \frac{2}{2} = 100\%$$

/Non Project/PSP Fundamentals & Advanced/Program 4 /Non Project/PSP Fundamentals & Advanced/Program 4

PSP2 Project Plan Summary

Defects Injected

	Plan	Actual	A la Fecha	% A la Fecha
Antes de Desarrollo	0	0	0	0%
Planeación	0	0	0	0%
Diseño	0,4	0	4	33,3%
Revisión de Diseño	0	0	0	0%
Codificación	0,59	2	8	66,7%
Revisión de Codificación	0	0	0	0%
Compilación	0	0	0	0%
Pruebas	0	0	0	0%
Total	0,99	2	12	

PSP2 Project Plan Summary

Defects Removed

	Plan	Actual	A la Fecha	% A la Fecha
Planeación	0	0	0	0%
Diseño	0	0	0	0%
Revisión de Diseño	0,1	0	1	8,33%
Codificación	0,69	0	7	58,3%
Revisión de Codificación	0	2	2	16,7%
Compilación	0,1	0	1	8,33%
Pruebas	0,1	0	1	8,33%
Total	0,99	2	12	
After Development	0	0	6	

Figura 1. Bitacora de errores.

Es consistente el valor. No se han encontrado mas errores durante la compilación y en test tampoco se encontraron mas errores.