

Ingeniería del software

Curso 2010/2011

Juan Rodríguez Hortalá

Práctica 2 desarrollo de un reproductor de música, segundo sprint

El segundo Sprint comenzará el 28/4/11 y seguirá la misma dinámica del Sprint 1.

La nota de grupo para la práctica 2 se obtendrá evaluando los sprints 2 y 3, quedando el Sprint 1 como sprint de prueba. Para cada sprint el 60% de la nota corresponderá al seguimiento de la metodología Scrum y el 40% restante corresponderá a la calidad y funcionalidad del sistema desarrollado.

Fechas

- Reunión de planificación de Sprint: 28/4/11.
- Entrega de la página de información del Sprint 2 como página wiki: 29/4/11.
- Demo del Sprint 2: 11/5/11 y 12/5/11, en el aula 9.
- Retrospectiva del Sprint 2: 13/5/11.
- Entrega de la retrospectiva del Sprint 2 como página wiki: 16/5/11.

El Scrum Master para el Sprint 2 será el encargado de las páginas “Información del Sprint 2” y “Retrospectiva del Sprint 2”. La Pila del Sprint 2 y el Burndown del Sprint 2 se crearán desde cero. No borréis la Pila del Sprint 1 y el Burndown del Sprint 1.

El Dueño de Producto para el Sprint 2 será el responsable de la Pila de Producto durante el Sprint 2, y de la definición del Objetivo del Sprint 2. La Pila de Producto es la misma para todos los sprints y va evolucionando durante los sprints.

Nuevas funcionalidades

Todos los grupos deberán haber cumplido el Objetivo del Release que se indicó en el primer Sprint, para el final del Sprint 3. Los grupos que hayan alcanzado dicho objetivo, y solamente después de haberlo alcanzado, podrán añadir a la Pila de Producto nuevas funcionalidades a desarrollar para el sistema como por ejemplo bajar carátulas de los discos, riplear CD's a mp3 u otro formato, radio por internet, integración con Facebook u otras redes sociales, scrobbling en last.fm, soporte multi-plataforma, persistencia de la biblioteca en SQLite además de en XML, reproducción de nuevos formatos de audio o video, streaming de audio o video ... o cualquier otra cosa que se os ocurra. En todo caso **antes de añadir cualquier historia adicional a la Pila de Producto** el Dueño de Producto tendrá que consultar con el profesor, que actuará como representante de la empresa cliente para valorar y priorizar cualquier nueva historia.

Importante

- Respetar los nombres de páginas wiki y la nomenclatura que se indicó en el enunciado.
- Respetar las restricciones a la hora de asignar roles Scrum: ningún miembro del grupo de prácticas podrá asumir un rol adicional (ser Scrum Master o Dueño de Producto) por segunda vez hasta que todos los miembros del grupo hayan asumido un rol adicional alguna vez.
- Que la página de organización del grupo y de información del Sprint contenga la

información que se especificó para el Sprint 1. Además la página de información del Sprint también deberá indicar la duración que acuerde el grupo para las reuniones de planificación de Sprint y retrospectiva de Sprint.

- Las página de información del Sprint y retrospectiva del Sprint siempre deberán empezar indicando los participantes en la reunión correspondiente (planificación del Sprint o retrospectiva del Sprint) y sus roles Scrum, autor del documento, duración planificada para la reunión y duración real de la reunión.
- Seguir el estándar de código y **hacer test-driven development (TDD)**. Los tests unitarios deben tratarse con el mismo cuidado que el código y en particular deben estar disponibles en el repositorio subversion o similar del proyecto, con acceso para todo el equipo Scrum. Lo fundamental en TDD es que los tests para cada historia se escriban (como una clase JUnit o al menos en un archivo de texto como una secuencia de pasos) antes de escribir el código que lo implemente; y que el código y las historias terminadas estén sincronizados con los tests, es decir, que el código que implementa las historias terminadas siempre pase los tests y que cada historia quede reflejada en un test desde el momento en que se empieza a implementar: la primera tarea a la hora de implementar una historia debe de ser siempre escribir el test correspondiente a la historia.
- Las historias de la Pila de Producto inicial para el primer Sprint están muy poco definidas: por ejemplo la historia “soporte de una biblioteca de música” no indica si se va a tener un playlist actual separado no, o si se van a poder editar los tags de los archivos o si solamente se van a poder leer. Lo más normal es que no se puede implementar esta historia completamente en un solo Sprint, así que la solución es dividir esta historia en varias historias más pequeñas y sólo comprometerse a implementar algunas de esas historias en el Sprint (añadiéndolas a la Pila del nuevo sprint), dejando las otras historias pequeñas para sprints futuros (dejándolas en la Pila de Producto). Por ello es muy importante que dividáis las historias en historias más pequeñas durante la planificación de Sprint y los Scrum diarios. Si tenéis dudas acerca de la prioridad de las historias más pequeñas que resulten, el Dueño de Producto debe ir a hablar con el profesor para que le comunique las prioridades de la empresa cliente. Las historias de la Pila de Sprint y de la parte de arriba de la Pila de Producto deben ser en general más pequeñas y detalladas que las historias de la parte de abajo de la Pila de Producto.

Cosas que NO hay que hacer

- El trabajo de implementación del Sprint comienza justo después de la reunión de planificación del Sprint y termina justo antes de la demo de Sprint. No se puede trabajar en las historias entre la demo de sprint y la retrospectiva del sprint.
- No hay que empezar el Sprint 2 sustituyendo la Pila de Producto por Pila de Producto inicial que os di para el Sprint 1. La Pila de Producto evoluciona a lo largo de los sprints por lo que la Pila de Producto al principio del Sprint 2 será la que quedó al final del Sprint 1.
- **Incluir nuevas funcionalidades sin que el Dueño de Producto consulte al profesor.** Esto lo hicieron algunos grupos durante el Sprint 1 y está mal, porque de esa manera se está realizando trabajo sin planificar ni priorizar. La planificación y priorización de las funcionalidades la marca la empresa cliente que es representada en el equipo Scrum por el Dueño de Producto. Por tanto si el Dueño de Producto toma decisiones sin tener en cuenta a la empresa cliente (representada por el profesor) entonces está haciendo mal su trabajo porque no está representando correctamente al cliente. De la misma manera si el Equipo implementa historias que no se han negociado antes con el Dueño de Producto (durante la planificación del Sprint, incluyéndolas en la Pila de Producto, o en un Scrum Diario en el caso de que la Pila de Producto hubiera quedado vacía a la mitad del Sprint) también está haciendo mal su trabajo, porque no está dejando que el Dueño de Producto marque las

prioridades durante el desarrollo.