

Ingeniería del software

Curso 2010/2011

Juan Rodríguez Hortalá

Practica 2 desarrollo de un reproductor de música, demo del tercer Sprint

El jueves 2/6/11 y el viernes 3/6/11 se hará la Demo del tercer Sprint en el aula 9.

Antes de comenzar con la demo, el jueves 2/6/11 cada grupo entregará al profesor un **cd o dvd** que contenga el **estado final del producto al terminar el release**, es decir, el código fuente (una copia de la carpeta correspondiente del repositorio svn o similar), el instalable, la documentación de desarrollo (al javadoc renderizado a html, junto con la descripción del diseño del sistema en formato doc, pdf, html o similar), el manual de instalación/desinstalación y el manual de usuario. En la carátula o galleta del cd se debe indicar el número de grupo, los componentes del grupo y el número de Sprint.

Después cada grupo dispondrá de **10 minutos** para presentar lo que se ha hecho durante el Sprint, siguiendo el siguiente guión:

1. El **Dueño de Producto** presenta claramente el Objetivo del Sprint, e identifica lo que se ha conseguido y lo que no se ha conseguido respecto a éste. Mientras tanto el **Equipo** utiliza el sistema para demostrar las afirmaciones del Dueño de Producto acerca de las historias terminadas, y mostrar el estado general del sistema.
 - Respecto al *instalador* el Equipo elegirá según su criterio si le vale la pena dedicar tiempo de su exposición a hacer una instalación en directo, o si le basta con comentar como es el proceso de instalación del sistema.
2. Uno o varios integrantes del **Equipo** describen a grandes rasgos el diseño del sistema: organización en paquetes, papeles de las clases más importantes (ej: qué clase interactúa con la librería de audio, qué clase trata con el XML, ...), interacciones entre las clases, patrones de diseño utilizados y clases involucradas en cada patrón, formatos XML utilizados ...
3. El **Scrum Master** muestra el diagrama (no la tabla) Burndown del Sprint y lo utiliza para comentar la evolución del Sprint junto con el **Equipo**, evolución reflejada en los movimientos del diagrama Burndown. Se comenta:
 1. Cuales fueron los problemas que se encontraron durante el Sprint y las soluciones que se les dieron
 2. Que tal fueron las estimaciones de coste de las historias y de velocidad del equipo y hasta que punto fueron acertadas o incorrectas.
4. El **Scrum Master** describe *brevemente* el estándar de código utilizado, y cómo ha ido la utilización de la técnica de test-driven development: posibles dificultades en su adopción, errores descubiertos por los tests unitarios, ...
5. El **Dueño de Producto** comenta el estado actual de la Pila de Producto y el grado en que se ha conseguido alcanzar el Objetivo del Release, indicando que historias o fragmentos de historia no se han podido completar.
6. Se abre un **turno de preguntas** para responder a las dudas de los otros grupos.

Todo el grupo de prácticas debe asistir a la demo de Sprint. Esta presentación será **parte del 60% de la nota de la práctica 2** correspondiente al seguimiento de la metodología Scrum.

De nuevo **lo peor que puede pasar** es tardar más de los 10 minutos estipulados porque entonces la presentación se quedará a medias, cada grupo estará encargado de marcar el ritmo de su exposición. Los criterios y consejos del enunciado de la demo del segundo sprint también se aplican a esta demo.

Cada grupo puede usar un portátil propio para la demo, pero en caso necesario podéis disponer de un portátil con windows xp. Los grupos que quieran usar dicho portátil deberán enviarme a mi email el material que quieran usar antes del jueves 2/6/11 a las 12 de la mañana.

Antes de que empiece la demo los grupos con ordenador propio deberán tener el sistema y todos los artefactos Scrum cargados en el ordenador y listos para mostrarlos en la presentación, para así poder cumplir las restricciones de tiempo con mayor facilidad.