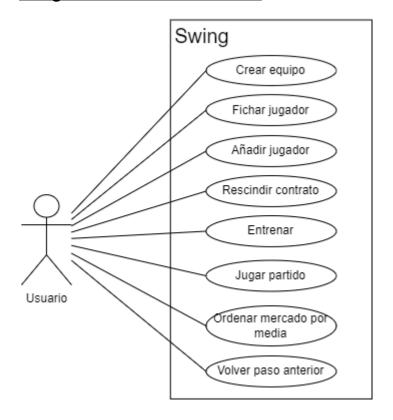
Metodología scrum trabajo final

Diagrama de caso de uso



22/05/2023

Manuel Jesús Marcos Segura / Álvaro Aradilla Martin 1ºDAW

Diagrama de clase

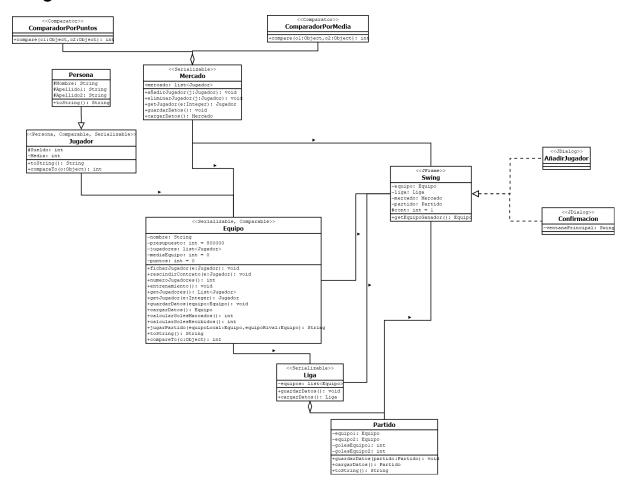
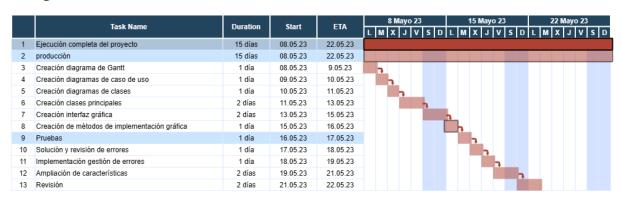


Diagrama de Gantt



Documentación

Objetivos:

Sistema de gestión de modo carrera de FIFA

22/05/2023

Manuel Jesús Marcos Segura / Álvaro Aradilla Martin 1ºDAW

Sprints:

- 1. Creación de diagrama de gantt
- 2. Creación de diagrama de caso de usos
- 3. Creación de diagrama de clases
- 4. Creación clases principales
- 5. Creación interfaz gráfica
- 6. Creación de métodos de implementación gráfica
- 7. Pruebas
- 8. Solución y revisión de errores
- 9. Implementación de manejo de errores
- 10. Ampliación de características
- 11. Revisión

Ceremonias:

Una ceremonia al día de duración mínima de 2.5h + una ceremonia semanal extra de 1.5h para comprobar el avance del proyecto.

Ventajas de scrum:

Facilidad para realizar y planificar las tareas del proyecto y una gran flexibilidad a la hora de comprobaciones del proyecto.

Scrum workflow:

- Identificar los requisitos y funcionalidades principales del proyecto.
- Priorizar los elementos del Backlog del Producto en base a su valor y necesidad.
- Sprint Planning:
 - Seleccionar los elementos del Backlog del Producto que se realizarán en el Sprint.
 - Evaluar el esfuerzo y la capacidad del equipo para el Sprint.
 - Definir los objetivos y las tareas para el Sprint.
- Sprint:
 - Desarrollar y diseñar las funcionalidades del sistema en base a las tareas definidas.
 - Realizar reuniones diarias de seguimiento para revisar el progreso y ajustar el plan si es necesario.
 - Realizar pruebas y asegurar la calidad del programa.
 - Realizar la integración continua y la entrega del programa al final del Sprint.
- Revisión del Sprint:
 - o Demostrar y revisar las funcionalidades desarrolladas durante el Sprint.
 - o Obtener feedback de los usuarios.
 - Revisar y ajustar el Backlog del Producto en función de los cambios o nuevas ampliaciones.
- Retrospectiva del Sprint:
 - o Evaluar el rendimiento del equipo durante el Sprint.

22/05/2023 3

Manuel Jesús Marcos Segura / Álvaro Aradilla Martin 1ºDAW

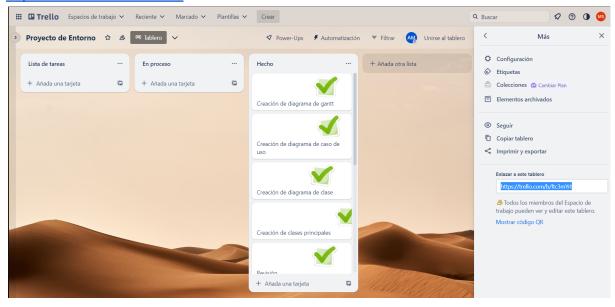
- o Identificar puntos fuertes y áreas de mejora.
- Definir acciones para abordar los problemas identificados y mejorar el proceso de trabajo.

Aplicaciones:

- 1. Google meet
- 2. Google drive
- 3. github

Trello:

https://trello.com/b/ltc3mYrt



22/05/2023 4