

Metodología scrum trabajo final

Diagrama de caso de uso

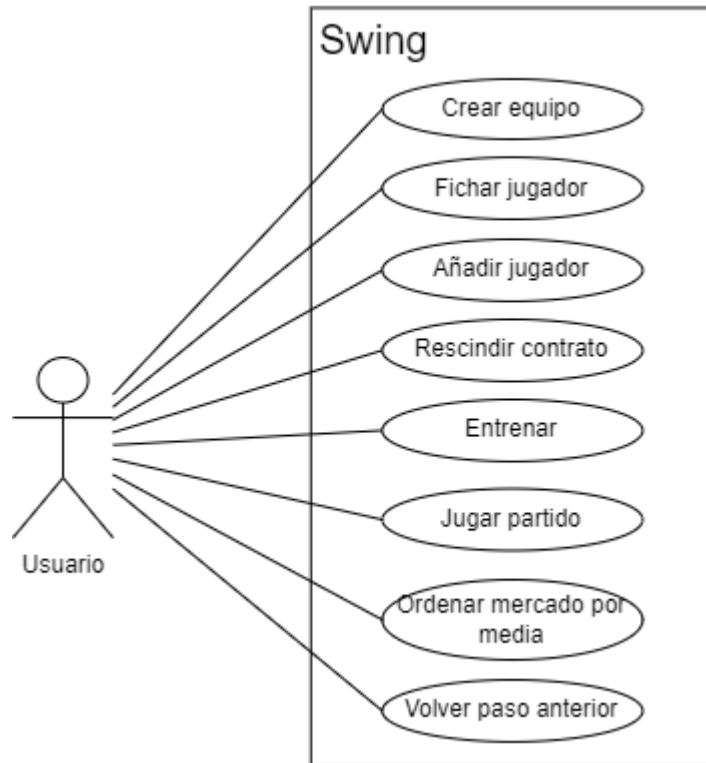


Diagrama de clase

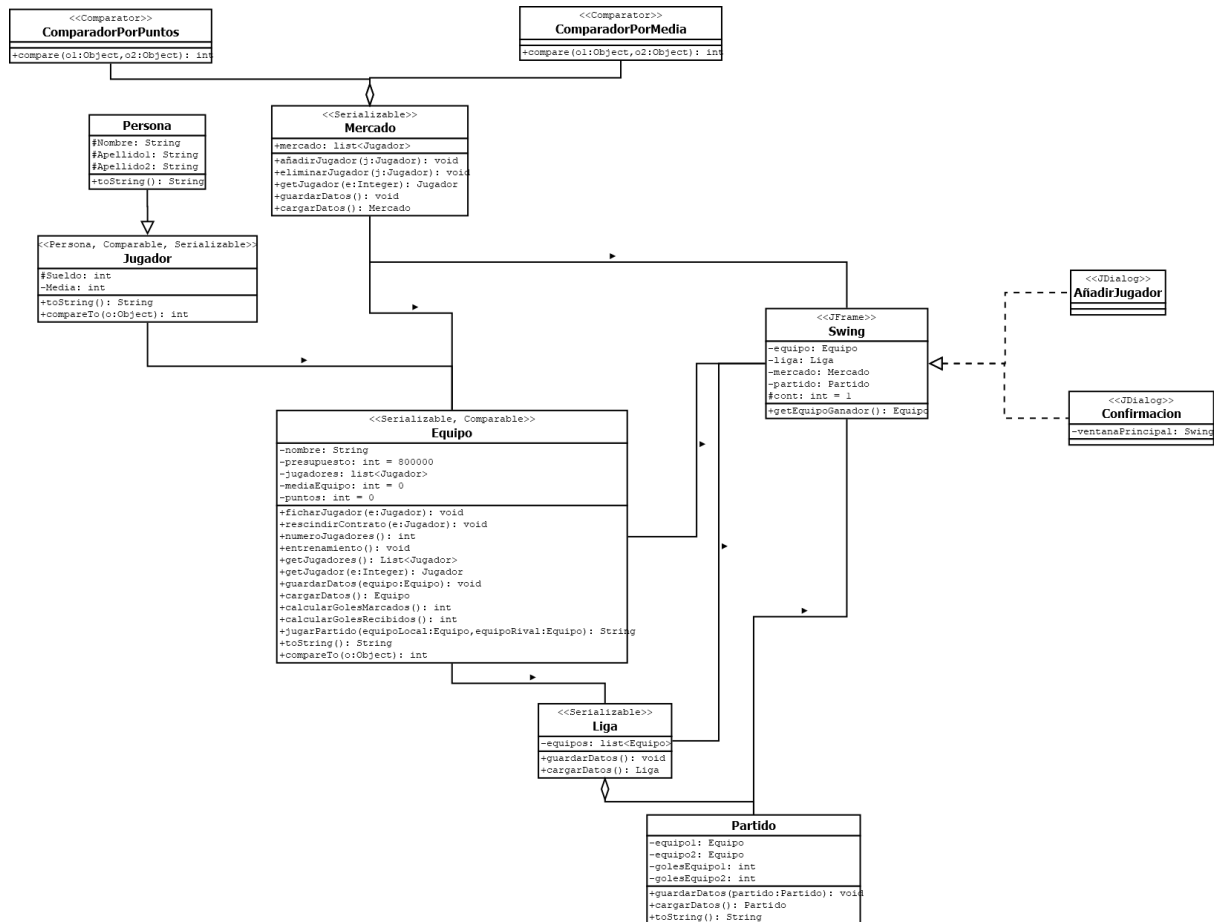


Diagrama de Gantt

	Task Name	Duration	Start	ETA	8 Mayo 23							15 Mayo 23							22 Mayo 23									
					L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D			
1	Ejecución completa del proyecto	15 días	08.05.23	22.05.23																								
2	producción	15 días	08.05.23	22.05.23																								
3	Creación diagrama de Gantt	1 día	08.05.23	9.05.23																								
4	Creación diagramas de caso de uso	1 día	09.05.23	10.05.23																								
5	Creación diagramas de clases	1 día	10.05.23	11.05.23																								
6	Creación clases principales	2 días	11.05.23	13.05.23																								
7	Creación interfaz gráfica	2 días	13.05.23	15.05.23																								
8	Creación de métodos de implementación gráfica	1 día	15.05.23	16.05.23																								
9	Pruebas	1 día	16.05.23	17.05.23																								
10	Solución y revisión de errores	1 día	17.05.23	18.05.23																								
11	Implementación gestión de errores	1 día	18.05.23	19.05.23																								
12	Ampliación de características	2 días	19.05.23	21.05.23																								
13	Revisión	2 días	21.05.23	22.05.23																								

Documentación

Objetivos:

Sistema de gestión de modo carrera de FIFA

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:
 - Demostrar y revisar las funcionalidades desarrolladas durante el Sprint.
 - Obtener feedback de los usuarios.
 - Revisar y ajustar el Backlog del Producto en función de los cambios o nuevas ampliaciones.
- Retrospectiva del Sprint:
 - Evaluar el rendimiento del equipo durante el Sprint.

- 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:

