

HISTORIAS DE USUARIO

Es la descripción de la funcionalidad del sistema, desde el punto de vista de un usuario:

Como <persona>
quiero <función>
para <objetivo>

Framework QUS (Quality User Story)

Calidad Sintáctica	Bien formadas	Atómicas
	Mínimas	
Calidad Semántica	Conceptualmente Acertadas	Orientadas al Problema
	Sin Ambigüedades	Sin Conflictos
Calidad Pragmática	Usan Oraciones Completas	Estimables
	Únicas	Uniformes
	Independientes	Completas

Épicas

Son historias de usuario que se pueden descomponer en más historias de usuario.

- Como estudiante, quiero inscribirme en materias para el cuatrimestre para...
 - ... quiero saber cuando me corresponde inscribirme ...
 - ... quiero saber en qué cursos puedo inscribirme ...
 - ... quiero saber qué materias hay en mi plan de estudios ...
 - ... quiero saber qué materias tengo aprobadas ...
 - ... quiero saber qué cursos tienen cupo disponible para cada materia ...
 - ... quiero inscribirme en cursos ...

Se recomienda que las tareas del backlog cumplan con los criterios *INVEST*.

I	ndependent	Separable de otras tareas
N	egotiable	No es innecesariamente rígido
V	aluable	Aporta valor al cliente/usuario
E	stimable	Posible aproximar su costo
S	mall	Desarrollable en una iteración
T	estable	Verificable (al menos en principio)

Malas historias de usuario

- Mal formadas
- Orientada a la solución (con detalles de implementación)
- Demasiado grande

3Cs (Card, Conversation, Confirmation)

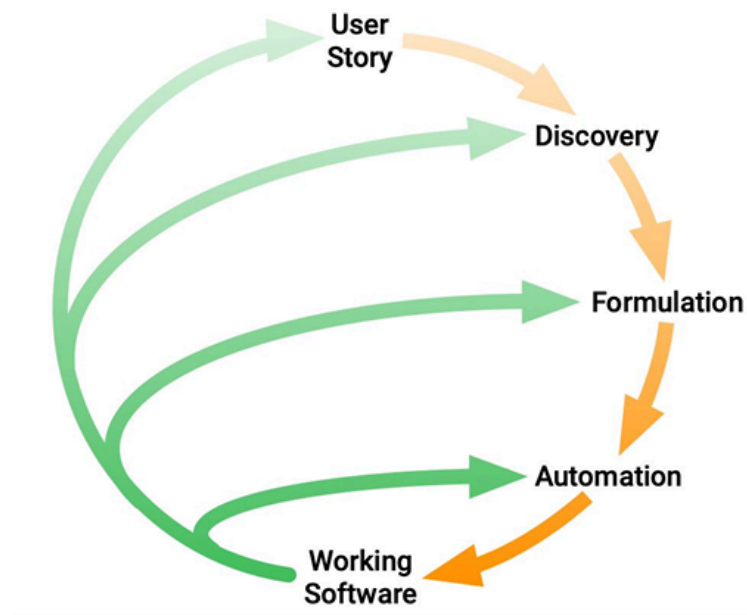
- Card: describe la intención del usuario.
- Conversation: los interesados se comunican para refinar las historias, descubriendo y documentando requisitos.
- Confirmation: criterios de aceptación.

Criterios de aceptación

Condiciones específicas que deben cumplirse para aceptar el trabajo realizado.

- Lista de condiciones
- Escenarios

Dado que <contexto>
cuando suceda <evento>
entonces <consecuencia>



Casos de uso

Es la descripción de una serie de acciones realizadas por un sistema que generan un resultado observable de valor para un actor en particular.

Consultar Precio de un Producto	
El cliente obtiene información del precio de un producto	
Precondiciones	

Cliente	Sistema
1. Ingresar el código de producto	
	2. Informa el precio del producto
Postcondiciones	

Escenarios alternativos	
2.1: Si el código de producto no corresponde a un producto registrado, el sistema informa que desconoce el producto	

ARQUITECTURA DE SOFTWARE

“Conceptos o propiedades fundamentales de un sistema en su entorno encarnado en sus elementos, relaciones y en los principios de su diseño y evolución.”

“Representa la estructura o estructuras del sistema, que consta de componentes de software, las propiedades visibles externamente y las relaciones entre ellas.”

Documento de arquitectura

¿Cómo podríamos escribir un único documento o diagrama que pueda explicar la arquitectura propuesta para resolver cierto problema?

MODELO DE VISTAS 4+1 - KRUTCHEN



VISTA LÓGICA (Cómo se resuelven los problemas)

Principalmente para los requisitos funcionales (lo que debe brindar de servicio el sistema). Se aplica abstracción, encapsulamiento y herencia para identificar mecanismos y elementos de diseño comunes a diversas partes del sistema.

VISTA DE PROCESOS (Cómo usamos los componentes para resolver)

Toma en cuenta requisitos no funcionales como el rendimiento y la disponibilidad. Se enfoca en asuntos de concurrencia y distribución, integridad del sistema, tolerancia a fallas.

VISTA DE DESARROLLO (O DE COMPONENTES) (Cómo se comunican los distintos procesos en el sistema)

Se centra en la organización real de los módulos de software en el ambiente de desarrollo.

La vista de desarrollo tiene en cuenta los requisitos internos relativos a la facilidad de desarrollo, administración del software, reutilización y elementos comunes, y restricciones impuestas por las herramientas o el lenguaje de programación que se use.

VISTA FÍSICA (O DE DESPLIEGUE) (Mantención y componentes físicos que se usan)

Toma en cuenta primeramente los requisitos no funcionales del sistema tales como la disponibilidad, confiabilidad (tolerancia a fallas), rendimiento (throughput), y escalabilidad.

VISTA DE ESCENARIOS (Los problemas)

Abstracción de los requisitos más importantes.

Decisiones de arquitectura

Abordan requisitos significativos desde el punto de vista arquitectónico; se perciben como difíciles de hacer y/o costosos de cambiar.