

LEJOS	
Primera Iteración	Fecha: 16/03/16

LEJOS Iteration Plan

1. Key milestones

Milestone	Date
Iteration start	08/Marzo/2016
Lectura de la Tesis	10/Marzo/2016
Lectura de los artículos relacionados con Age2000	12/Marzo/2016
Correr el programa en NETBEANS o en Eclipse	15/Marzo/2016
Análisis de fallos durante la corrida	15/Marzo/2016
Documentar los planes de iteración, proyecto, etc.	16/Marzo/2016
Aprender JavaFx	18/Marzo/2016
Aprender GIT	18/Marzo/2016
Encontrar los errores de la implementación del código	26/Marzo/2016
Documentar el avance del proyecto	29/Marzo/2016
Casos de usos	30/Marzo/2016
Reportes de la IDE y GIT	05/Marzo/2016
Iteration stop	06/Abril/2016

2. High-level objectives

Los objetivos de alto nivel durante la primera iteración del proyecto son:

- Aprender a JavaFx para el entendimiento del código y la implementación del mismo
- Correr el programa en NETBEANS o en Eclipse
- Encontrar los errores de la implementación del código
- Administrar el proyecto
- Documentar el avance del proyecto
- Entrega de los Reportes de la IDE y GIT

3. Work Item assignments

Name or key words of description	Priority	Size estimate (points)	State	Reference material	Target iteration	Assigned to (name)	Hours worked	Estimate of hours remaining
JavaFX	5	5	Activo	Internet	1 ^a	Fabian	8	3
Simulación	5	1	Pendiente	BricxCC	1 ^a	Equipo	3	4
Documentos	3	3	Terminado	Tesis, Documentación	1 ^a	Equipo	6	6

LEJOS	
Plan de Iteracion	Fecha: 16/03/16

4. Issues

Issue	Status	Notes
El codigo no compila.	Sin resolver	Intentar arreglar el código, si no simplemente realizar una emulación del Proyecto en otra interfaz
Baja de un miembro	Resuelto	El compañero se tuvo que retirar aun así aportará en medida si le es posible.
Retraso de entregas	Resuelto	Si nos retrasamos debemos entregar lo antes posible y reacomodarnos en tiempo.

5. Evaluation criteria

Tener los documentos rellenos al 100% con información precisa.

Lograr que corra sin problemas el programa InAge.

El modelo de casos de uso debe ser preciso y completo.

Los casos de usos muestran paso a paso la interacción con el sistema

Entender el funcionamiento de GIT y usarlo.

Programar algún código en JavaFx.

6. Assessment

Assessment target	Artefactos Completos
Assessment date	12 de abril del 2016
Participants	Equipo
Project status	Finalizado

Assessment target	Reportes IDE y GIT
Assessment date	12 de abril del 2016
Participants	Fabian y Rodrigo
Project status	Finalizado

Assessment target	Simulación del Entorno
Assessment date	12 de abril del 2016
Participants	Equipo
Project status	En curso

LEJOS	
Plan de Iteracion	Fecha: 16/03/16

Assessment target	Primera Iteración
Assessment date	12 de abril del 2016
Participants	Equipo
Project status	Finalizado

Assessment against objectives

Lectura de la Tesis: debemos informarnos acerca de los avances y errores del sistema, de los cuales podamos hacernos una idea para saber dónde empezar, entender el funcionamiento del lenguaje y especificar qué nos compete.

Aprender JavaFx para el entendimiento del código y la implementación del mismo: El análisis y comprensión del programa tiene una cierta base en JavaFx el cual debemos aprender al menos en lo más mínimo para tener una idea de cómo modificarlo y entender el código en sí mismo.

Correr el programa en NETBEANS o en Eclipse: Es necesario ver gráficamente cómo funciona el programa para tener una idea de que casos son los que necesita implementar así como qué casos son en los que fallan. De esta manera también podemos comprender la función del oráculo, el actor y los casos de acción de cada uno de los momentos de la simulación.

Encontrar los errores de la implementación del código: Una vez encontrados los errores del código y con el anterior punto el cual es aprender JavaFx, dispondremos el buscar soluciones que arreglen los diferentes problemas y probarlo nuevamente. Este punto de la iteración realizaría iteraciones continuas durante cada parte del proyecto ya que como bien se sabe cada paso y cuestión que arreglemos puede que interfiera con otras funciones o simplemente tengamos nuevos errores que no se habían detectado, por lo tanto el mantenimiento del mismo será continuo.

Documentar el avance del proyecto: La documentación del proyecto es básica para tener un control ordenado de los pasos a seguir durante el proyecto así como tener una forma de respaldarnos en caso de errores o necesidad de retroceder en algún punto, además que esto da una idea más clara de la forma de trabajo y sirve de guía para terceros, los cuales tengan que continuar con el trabajo o mantenerlo.

Entrega de los Reportes de la IDE y GIT: Los reportes a entregar son para explicar la forma de usar las herramientas con las cuales contamos y hacer uso de ellas, además de ser una forma de información y control para entender el funcionamiento del entorno y poder trabajar mejor.

Work Items: Planned compared to actually completed

Se abordaron casi todos los elementos del plan de iteración a excepción de los relacionados con la prueba del programa como lo son la visualización de la simulación y el análisis de los fallos durante ésta. Además, debido a esto, es más difícil verificar el código paso a paso, ya que existen muchas partes de código que aun no entendemos.

Una propuesta fue utilizar un simulador que nos permitiera al menos probar partes y entender cómo se codifica en NetBeans y llevarlo a LeJOS para poder simularlo en un lego NTX, de esta manera tendríamos una forma de comprender y entender un poco más el código.

Mientras tanto se sigue intentando correr el programa original y realizar ahí las pruebas así que se está posponiendo.

LEJOS	
Plan de Iteracion	Fecha: 16/03/16

1.Assessment against Evaluation Criteria Test results

La mayor parte de los criterios de evaluación se cumplieron, la pequeña exposición del avance del proyecto realizada durante una de las clases dio a conocer nuevos modos de cumplir con algunos de los fallos e inconvenientes durante el proyecto, como son la utilización de otro medio para poder simular el entorno y entenderlo.

Tener los documentación completa con información precisa, se cumplió.

El programa InAge ya fue compilado, por lo tanto este criterio ya está cumplido.

Los compañeros los cuales realizaron el análisis y el entendimiento de GIT y JavaFx realizaron pequeños programas los cuales se llevaron al GIT para probar el uso de este y de esta forma ver su funcionamiento y realizar la actividad asignada.

2.Other concerns and deviations

Algunas de las áreas a evaluar durante la primera iteración en el ámbito monetario son los precios de los robots LEGOS a los cuales no tenemos acceso por el momento y se busco acerca del precio que podrían tener y el cómo conseguirlo, al final se optó por realizar una simulación y esperar a que funcionara tal como debe de ser

La evaluación de finanzas nos dio como resultado un precio medianamente alto teniendo en cuenta que pese a nuestro presupuesto inicial quedaríamos a deber al proyecto, de esta manera se buscará la forma de normalizar el capital y continuar con el proyecto.

Además de tener en cuenta los ámbitos de finanzas normales como son equipo, oficina, materiales, impuestos al proyecto y algunos otros criterios. De acuerdo con nuestro cliente durante la primera iteración, al tener problemas con el código fuente original se nos permitió tomar algunas otras salidas para realizar algunas pruebas que solo se podrían hacer en el programa, de esta forma podemos avanzar con la menor demora.