# RESUMEN EJECUTIVO

## Resumen

El presente documento recoge información sobre las fases finales y el cierre del proyecto, incluyendo una evaluación del estado actual de los trabajos, seguimiento de la programación, cuestiones pendientes y lecciones aprendidas.

Este informe estaba previsto y definido en el Plan de Proyecto. Dicho informe abarca desde el día 31 de agosto hasta la entrega del proyecto.

A continuación, se presentarán los siguientes puntos:

* **Estado actual de los trabajos**: Se especificarán las tareas que quedaban por terminar y desviaciones sufridas.
* **Cuestiones pendientes**: Se recogerán una lista con las tareas pendientes.
* **Lecciones aprendidas:** Se recogerán las lecciones aprendidas durante el desarrollo del proyecto.

## Alcance del Sistema

El objetivo del proyecto era desarrollar un sistema de información que ayude a la resolución de los enfrentamientos de un juego de rol. Este objetivo implica:

* El aprendizaje en profundidad de las herramientas tecnológicas que más se adecúan a la situación.
* Realizar todas las tareas necesarias para este desarrollo: plan de proyecto, análisis, diseño, implementación, pruebas.
* Redacción de una memoria que sintetice, además de la documentación generada en el proceso anterior, otros detalles importantes sobre este desarrollo, como, por ejemplo, la metodología empleada y las herramientas utilizadas, así como una introducción y conclusión.

El alcance del sistema queda resumido por los objetivos a alto nivel definidos al inicio del proyecto:

|  |  |
| --- | --- |
| OBJETIVO 01 | Cálculo del resultado de los enfrentamientos |
| Versión | 01 |
| Autores | Manuel Ridao Pineda |
| Fuente | Reunión con los interesados |
| Descripción | El sistema deberá calcular el resultado de las batallas entre los países participantes de manera automática, tomando todas las variables y opciones posibles detalladas en las reglas del juego en consideración |
| Importancia | Alta |
| Estado | En espera |
| Comentarios | -- |

|  |  |
| --- | --- |
| OBJETIVO 02 | Carga de datos desde fichero |
| Versión | 01 |
| Autores | Manuel Ridao Pineda |
| Fuente | Reunión con los interesados |
| Descripción | El sistema deberá cargar los ficheros con la información de cada jugador desde un fichero Excel o CSV para trabajar con ella |
| Importancia | Alta |
| Estado | En espera |
| Comentarios | -- |

|  |  |
| --- | --- |
| OBJETIVO 03 | Persistencia de datos |
| Versión | 01 |
| Autores | Manuel Ridao Pineda |
| Fuente | Reunión con los interesados |
| Descripción | El sistema deberá guardar la información sobre jugadores, partidas y batallas de manera permanente, mediante ficheros y base de datos, para poder pausar y reanudar las sesiones de juego |
| Importancia | Alta |
| Estado | En espera |
| Comentarios | -- |

|  |  |
| --- | --- |
| OBJETIVO 04 | Visualización de datos |
| Versión | 01 |
| Autores | Manuel Ridao Pineda |
| Fuente | Reunión con los interesados |
| Descripción | El sistema deberá permitir visualizar las estadísticas que se extraen de las partidas sobre el rendimiento de los jugadores y sus países mediante gráficos |
| Importancia | Media |
| Estado | En espera |
| Comentarios | -- |

|  |  |
| --- | --- |
| OBJETIVO 05 | Visualización de los enfrentamientos por parte de los jugadores |
| Versión | 01 |
| Autores | Manuel Ridao Pineda |
| Fuente | Manuel Ridao Pineda |
| Descripción | El sistema deberá permitir la visualización (pero no interacción) de los enfrentamientos en curso, en tiempo real, de los países que controle el usuario registrado |
| Importancia | Baja |
| Estado | En espera |
| Comentarios | No es un requisito del cliente, sino una aportación propia del desarrollador |

|  |  |
| --- | --- |
| OBJETIVO 06 | Creación de escenarios |
| Versión | 01 |
| Autores | Manuel Ridao Pineda |
| Fuente | Manuel Ridao Pineda |
| Descripción | El sistema deberá permitir la creación de distintos escenarios, que sigan las mismas reglas que el escenario original. Esta incorporación de los escenarios nuevos con las reglas establecidas debe ser completamente transparentes para los jugadores. Así, se le aporta más diversidad temática al mismo juego |
| Importancia | Baja |
| Estado | En espera |
| Comentarios | No es un requisito del cliente, sino una aportación propia del desarrollador |

## Satisfacción del cliente

Se ha realizado la entrega y se han revisado los entregables y los criterios de aceptación con el cliente, y cierre del proyecto, y se han cumplido los criterios de aceptación.

También se ha recibido la notificación de la aceptación formal de la investigación por parte del cliente, mediante un informe favorable del tutor.

## Revisión del Proyecto

A continuación, se detalla el análisis de los resultados del proyecto a alto nivel, y de forma general. En un principio, se habían definido varios objetivos que se han cumplido:

* **Objetivo 1: Cálculo del resultado de los enfrentamientos**. El sistema calcula y muestra el resultado de las batallas según los datos y variables proporcionadas.
* **Objetivo 2: Carga de datos desde fichero**. El sistema permite a los usuarios proporcionar los datos de sus países mediante un fichero.
* **Objetivo 3: Persistencia de datos:** El sistema almacena el estado de las partidas y los países para proporcionar un historial, permitir jugar varias partidas simultáneamente, y abandonar y retomar partidas más adelante.
* **Objetivo 4: Visualización de datos:** El sistema permite visualizar el estado de las partidas mediante gráficos y tablas.
* **Objetivo 5: Visualización de los enfrentamientos por parte de los jugadores:** El sistema permite a los jugadores consultar en tiempo real el estado de sus partidas.
* **Objetivo 6: Creación de escenarios:** El sistema permite a la comunidad de jugadores crear y compartir escenarios.

De forma general, se ha entregado correctamente la documentación solicitada por el cliente y se han cumplido con los plazos establecidos. También se realizado una presentación de los resultados obtenidos y conclusiones de la investigación.

# ESTADO FINAL DE LOS TRABAJOS

## Resumen de las actividades realizadas

Ya que la implementación se terminó completamente antes de realizar el anterior Informe de Seguimiento 2, las actividades realizadas corresponden a la etapa de cierre, y son las relacionadas con la entrega de la memoria:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre** | **Trabajo** | **Nombre de resumen de tarea** |
| Conclusiones | 2 horas | Memoria |
| Anexos y bibliografía | 2 horas | Memoria |
| Presentación | 16 horas | Memoria |
| Informe de Cierre | 4 horas | Cierre |
| Solicitud de documentación para la defensa | 1 hora | Cierre |
| Preparación de documentación | 3 horas | Cierre |
| Entrega de documentación | 1 hora | Cierre |

## Productos Entregados

La lista de productos entregados hasta el momento es la siguiente:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Entregable** | **ID.** | **Fecha Entrega** | **Comentarios** | **Fecha Aceptación** | **Nombre de la persona que acepta la entrega** |
| Aplicación en hosting | APP-H | 03-09-2018 | Realizar correcciones según las instrucciones del profesor | 05-09-2018 | Ángel Francisco Tenorio Villalón |
| Aplicación versión local | APP-L | 03-09-2018 | Realizar correcciones según las instrucciones del profesor | 05-09-2018 | Ángel Francisco Tenorio Villalón |
| Aplicación versión portátil | APP-P | 03-09-2018 | Realizar correcciones según las instrucciones del profesor | 05-09-2018 | Ángel Francisco Tenorio Villalón |
| Memoria | MEM | 03-09-2018 | Realizar correcciones según las instrucciones del profesor | 05-09-2018 | Ángel Francisco Tenorio Villalón |

# LECCIONES APRENDIDAS

Las lecciones aprendidas más importantes son:

|  |  |
| --- | --- |
| **Origen de la Lección Aprendida**: Cuestiones Generales del Proyecto |  |
| **DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA**: Debido a la inexperiencia en la Planificación de Proyectos del desarrollador, el desarrollo de la tarea de implementación ha excedido el tiempo previsto. | |
| **MEJORAS RECOMENDADAS**: Seguir afinando la precisión de las estimaciones en los próximos proyectos, teniendo en cuenta esta tendencia. | |
| **MEJORAS PROPUESTAS EN HERRAMIENTAS O ARTEFACTOS**: Emplear y probar distintas metodologías de estimación de esfuerzo, como *Wideband Delphi* y *Planning Poker*. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Origen de la Lección Aprendida:**  Cuestiones Técnicas |  |
| **DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA**: El desarrollador ha tenido algunas dificultades usando las funcionalidades de Spring, y en alguna ocasión se ha tenido que rehacer trabajo ya hecho por haber empleado herramientas obsoletas. | |
| **MEJORAS RECOMENDADAS**: Adquirir más experiencia en el uso de la herramienta, haciendo uso del material más reciente posible. | |
| **MEJORAS PROPUESTAS EN HERRAMIENTAS O ARTEFACTOS**: | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Origen de la Lección Aprendida**: Cuestiones relacionadas con los riesgos |  |
| **DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA**: La panificación de riesgos ha sido fundamental para el correcto desarrollo del proyecto, ya que varios de ellos se han materializado. | |
| **MEJORAS RECOMENDADAS**: Tener siempre en cuenta los riesgos en la planificación. | |
| **MEJORAS PROPUESTAS EN HERRAMIENTAS O ARTEFACTOS**: Emplear herramientas como las matrices de análisis (cuantitativos y cualitativos) de riesgos para los próximos proyectos. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Origen de la Lección Aprendida**: Cuestiones relacionadas con el desarrollo |  |
| **DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA**: En algunos casos, las tareas no se han concluido correctamente y alguna se ha tenido que terminar más tarde de lo que se debía, aunque sin llegar a exceder demasiado la fecha de su finalización. | |
| **MEJORAS RECOMENDADAS**: Los desarrolladores deben tener claro cuál es el alcance de cada caso de uso y qué condiciones este debe cumplir para dar por concluida su implementación. | |
| **MEJORAS PROPUESTAS EN HERRAMIENTAS O ARTEFACTOS**: Se pueden emplear herramientas de planificación como *Trello* o *Wunderlist* para enumerar las condiciones que una tarea debe cumplir antes de darse por concluida | |