

Universidad Tecnológica Nacional

Facultad Regional Córdoba

Ingeniería en Sistemas de Información

Cátedra: Ingeniería de Software

Trabajo Práctico Número 6

Requerimientos Ágiles - Implementación de user stories

Curso: 4K1

Grupo 2:

78330, Ballester Savulsky Diego

79200, Guell Facundo Martin

79197, Hick Lucas MK

78771, Kahn Tomas Manuel

80215, Sala Lorenzo

79472 Zallocco Facundo

Docentes:

Meles, Silvia Judith (Titular)

Boiero Rovera, Gerardo Javier (JTP)

Crespo, María Mickaela (Ayudante 1ra)

Fecha de Presentación: 14/09/2021



Índice

Enunciado	3
Desarrollo	4
User story	4
Tecnología de desarrollo	4
Implementación de buenas prácticas	4
Documento de buenas prácticas seleccionado	4



Enunciado

Unidad:	Unidad Nro. 3: Gestión del Software como producto
Consigna:	Implementar una User Story determinada usando un lenguaje de programación elegido por el grupo respetando un documento de reglas de estilo.
Objetivo:	Que el estudiante comprenda la implementación de una User Story como una porción transversal de funcionalidad que requiere la colaboración de un equipo multidisciplinario.
Propósito:	Familiarizarse con los conceptos de requerimientos ágiles y en particular con User Stories en conjunto con la aplicación de las actividades de SCM correspondientes.
Entradas:	Conceptos teóricos sobre el tema desarrollados en clase. Definición completa de las User Stories correspondientes al Trabajo Práctico 2 "Requerimientos Ágiles – User Stories y Estimaciones". Las US pueden encontrarse en la Guía de Prácticas Evaluables
Salida:	Implementación de la User Story correspondiente en un programa ejecutable Documento de estilo de código
Instrucciones:	<ul style="list-style-type: none">- Seleccionar una User Story a implementar de entre las siguientes opciones:<ul style="list-style-type: none">• <i>Realizar Pedido a Comercio adherido</i> (grupos pares)• <i>Realizar un Pedido de "lo que sea"</i> (grupos impares)- Seleccionar el conjunto de tecnologías para implementar la funcionalidad elegida.- Buscar y seleccionar un documento de buenas prácticas y/o reglas de estilo de código para el lenguaje de programación a utilizar.- Implementar la US siguiendo las reglas de estilo determinadas.



Desarrollo

User story

Como grupo de número par, la tarea que nos tocó fue la de “*Realizar Pedido a Comercio adherido*”.

Link del repositorio:

https://github.com/newera24/ISW_G2_4K1/tree/main/trabajos/practicos/implementacion/flutter_app

Tecnología de desarrollo

Para el presente trabajo se ha decidido llevar a cabo el desarrollo del mismo utilizando tecnología mobile. Para ello, aplicamos Flutter como SDK de desarrollo, utilizando Visual Studio Code como editor de código.

Implementación de buenas prácticas

Dentro de Flutter, se ha utilizado la librería Lint, para respetar buenas prácticas en la escritura del código y facilitar la comprensión del código.

Documento de buenas prácticas seleccionado

Referencia:

- <https://pub.dev/packages/lint>
- <https://dart.dev/guides/language/effective-dart/style>