

Ingeniería de Software II

Departamento de Computación
Facultad de Ciencias Exactas y Naturales
Universidad de Buenos Aires

Trabajo Práctico 1

Planificación

Integrante	LU	Correo electrónico
Laporte, Matías	689/09	matiaslaporte@gmail.com
Salegas, Matías	750/01	matias.salegas@gmail.com
Vallejo, Nicolás	500/10	nico_pr08@hotmail.com
Zanitti, Gastón	58/10	gzanitti@gmail.com

Índice

1. Introducción	3
2. Planificación	4
2.1. Product Backlog	4
2.2. Sprint Planning	5

1. Introducción

Esta primera etapa del trabajo consistió en la planificación, utilizando la metodología ágil Scrum, del desarrollo de un simulador de partidos de básquet de fantasía.

User Stories

Por las características del sistema pedido, donde hay una simulación -que lleva una porción importante de cómputo y representa una etapa del desarrollo bastante *pesada*-, quedaron pocas user stories en total, pues gran parte del sistema se concentra específicamente en ese punto. Esto fue algo que se habló con el tutor y estaba dentro de los parámetros esperables.

Roles

Otro punto donde hubo ciertas dudas acerca de si se estaba o no en uno de los muchísimos caminos correctos posibles, fue en cuanto a los roles. A primera vista, no parecería haber nadie más que participe del sistema más que el usuario final, a quien llamamos un *participante*.

Leyendo con un poco más de atención y por cómo se encontraban redactados algunos puntos específicos del enunciado, dejando algunas cosas abiertas para que sufran modificaciones a futuro, nos pareció propicio considerar un rol de alguien que se encarga de “mantener” y administrar el sistema -que seguramente no sea el *dueño*, aunque sí puede que esté dirigido por el mismo-. Ese sería el rol del *administrador*.

- **Participante:** es quien se encarga de crear equipos, desafiar a otros participantes y participar de las simulaciones. El *usuario final* del sistema.
- **Administrador:** es aquel que actualiza los datos de los jugadores, define las jugadas de cada técnico y las configuraciones de la simulación, tales como la cantidad de turnos de cada una. Es un supervisor del sistema, quien lo regula, el que realiza las acciones para hacerlo más atractivo para los participantes, y más equilibrado.

2. Planificación

2.1. Product Backlog

En la siguiente tabla se encuentran todos los user stories definidos para el proyecto.

ID	Descripción	Business Value	Effort
1	COMO participante QUIERO tener una cuenta PARA usar el sistema y tener asociada mi información	8	3
2	COMO participante QUIERO armar un equipo (jugadores, jugador estrella y técnico) PARA competir contra otros	13	8
3	COMO participante QUIERO tener una lista de mis equipos ya armados PARA ahorrar tiempo	1	3
4	COMO administrador QUIERO definir cuáles son los jugadores PARA que los participantes armen sus equipos	8	5
5	COMO administrador QUIERO poder actualizar las estadísticas y datos de los jugadores PARA ser fiel a la realidad	5	5
6	COMO administrador QUIERO poder actualizar los jugadores con datos reales utilizando algún servicio externo PARA que sea más fácil	5	13
7	COMO participante QUIERO conocer el libro de jugadas del técnico PARA saber como va a dirigir	5	3
8	COMO administrador QUIERO definir cuáles son los técnicos disponibles PARA que los participantes armen sus equipos	5	3
9	COMO administrador QUIERO poder definir las jugadas disponibles de los técnicos PARA enriquecer la simulación	5	5
10	COMO participante QUIERO poder crear y aceptar desafíos PARA medirme con otros participantes	13	5
11	COMO participante QUIERO apostar fichas PARA subir posiciones en la tabla	8	2
12	COMO administrador QUIERO que los participantes puedan simular partidas PARA que jueguen entre sí	21	21
13	COMO administrador QUIERO poder ajustar la duración (en turnos) de las simulaciones PARA que el sistema sea flexible	3	3
14	COMO administrador QUIERO poder modificar las fórmulas de resolución de acciones PARA ir ajustando el sistema a lo largo del tiempo	8	8
15	COMO administrador QUIERO que el primer turno de cada simulación sea al azar PARA hacerlo justo	2	1
16	COMO administrador QUIERO que quede un log y toda la información pertinente de cada simulación PARA que cualquier participante pueda consultarlo	8	5
17	COMO administrador QUIERO que se repartan las fichas adecuadamente después de terminado el partido PARA calcular la nueva tabla de posiciones	13	1
18	COMO participante QUIERO ver la tabla de posiciones PARA compararme con los otros jugadores	5	5
19	COMO administrador QUIERO que el presupuesto de cada equipo no supere el cap del participante PARA equilibrar los valores de los equipos.	1	1

2.2. Sprint Planning

En la siguiente tabla ilustramos las stories que se definieron para el sprint, ordenadas de acuerdo a la relación entre business value y esfuerzo:

ID	Descripción	Business Value	Effort
17	COMO administrador QUIERO que se repartan las fichas adecuadamente después de terminado el partido PARA calcular la nueva tabla de posiciones	13	1
11	COMO participante QUIERO apostar fichas PARA subir posiciones en la tabla	8	2
1	COMO participante QUIERO tener una cuenta PARA usar el sistema y tener asociada mi información	8	3
10	COMO participante QUIERO poder crear y aceptar desafíos PARA medirme con otros participantes	13	5
7	COMO participante QUIERO conocer el libro de jugadas del técnico PARA saber como va a dirigir	5	3
2	COMO participante QUIERO armar un equipo (jugadores, jugador estrella y técnico) PARA competir contra otros	13	8
16	COMO administrador QUIERO que quede un log y toda la información pertinente de cada simulación PARA que cualquier participante pueda consultarlo	8	5
19	COMO administrador QUIERO que el presupuesto de cada equipo no supere el cap del participante PARA equilibrar los valores de los equipos.	1	1
12	COMO administrador QUIERO que los participantes puedan simular partidas PARA que jueguen entre sí	21	21