

# 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

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.

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.

Asimismo, solo determinamos dos roles en el sistema, pues en principio no parecería haber más agentes que participen e influyan directamente en el mismo.

- **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**

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