

# Metodologías de desarrollo ágil

## *Relación de problemas 5*

Alumno: Raúl Rodríguez Pérez

### 1. El problema básico del desarrollo del software es el riesgo, ¿Cómo trata XP el riesgo ante estas situaciones?:

- **Retrasos de planificación:** llega el día de la entrega, y le decimos al cliente que el software no estará disponible.

En las reuniones para planificar cada iteración, si hay problemas con las entregas/planificación, se deberá volver a estimar y/o eliminar tareas si es necesario. Además con los Daily Meetings se podrá conocer el seguimiento del grupo antes de las reuniones correspondientes.

- **Proyecto cancelado:** después de numerosos retrasos, el proyecto se cancela sin haber entrado nunca en producción.

Por cada vez que se termine una iteración, debe existir un entregable/prototipo que presentar al cliente

- **El sistema se deteriora:** el software se pone satisfactoriamente en producción, pero después de un par de años, los costes de hacer cambios o la tasa de defectos crecen tanto que el sistema debe ser reemplazado.

Existe la fase de mantenimiento, además de que siempre se intenta buscar el diseño más simple posible que cumpla con la funcionalidad exigida por el cliente.

- **Tasa de defectos:** el software se pone en producción, pero la tasa de defectos es tal alta que no se usa.

Pruebas constantes en prototipos y entregables, además de realizar pruebas de integración y control de calidad.

- **Requisitos mal comprendidos:** el software se pone en producción, pero no resuelve el requisito planteado inicialmente.

Mejor y más frecuente, diálogo entre los miembros del equipo.

- **Cambios en el negocio:** el software se pone en producción, pero el problema de negocio para el que se diseñó la solución inicial fue reemplazado hace seis meses por otro problema más acuciante.

El cliente puede añadir más HU y además siempre nos quedamos con el diseño más simple que cumpla con la funcionalidad que nos piden.

- **Falsa riqueza de características:** el software tiene un montón de características potencialmente interesantes, todas las cuales fueron divertidas de programar, pero ninguna hace que el cliente gane dinero.

Nuestro cliente define el valor de negocio que queremos implementar, y luego prioriza las HU.

- **Cambios de personal:** después de dos años, todos los buenos programadores del proyecto, comienzan a odiar el programa y se marchan.

Programación y creación de código en parejas, además de realizar una supervisión del código entre todos los miembros del equipo.

## **2. Comenta brevemente las diferencias principales entre XP y Scrum.**

Las principales diferencias entre XP y Scrum son las siguientes; en primer lugar, la prioridad de los requisitos son marcadas por distintos organismos, en XP lo hacen los clientes y en Scrum lo realiza el Product Owner. Por otro lado, podemos observar que XP está muy orientado a realizar pruebas y realizando un trabajo por parejas, mientras que en Scrum se trabaja individualmente. Por último, las duraciones de los sprints son distintas, siendo de 2 a 4 semanas en Scrum, y de 1 a 3 semanas en XP.

## **3. Compara los roles de XP con los roles de Scrum.**

**XP** → Programador, Cliente, Encargado de pruebas (Tester), Encargado de seguimiento (Tracker), Entrenador (Coach), Consultor, Gestor (Big boss).

**Scrum** → Product Owner, Scrum Master, Scrum Team, stakeholders.

Como se puede apreciar en XP hay nuevos roles que no están presente en Scrum, aunque algunos desarrollan funciones parecidas. Por ejemplo, en Scrum el Scrum Master es el encargado del seguimiento de las iteraciones, ayudando luego a que el equipo trabaje eficientemente. Mientras que estas funciones en XP las realiza tanto el tracker (seguimiento iter), como el gestor (ayudar al equipo). Por otro lado, el Product Owner es quien representa al cliente y se comunica con el equipo, además es el encargado de priorizar las HU. Mientras que en XP esta función la realiza el gestor, siendo el propio cliente quien prioriza las HU.

## **4. Relacionar los 14 principios de XP2 con las prácticas propuestas en XP.**

- **Ciclo trimestral.**

Mejora

- **Historias de usuario.**

Humanidad

- **Sentarse juntos.**

Responsabilidad

- **Sensación de equipo.**  
Responsabilidad
- **Metáfora.**  
Beneficio Mutuo
- **Cliente In-situ.**  
Oportunidad, mejora, beneficio mutuo y flujo
- **Propiedad colectiva del código.**  
Responsabilidad
- **Aflojar.**  
Calidad y flujo
- **Programación en parejas.**  
Redundancia y calidad
- **Ten minutes build.**  
Calidad y flujo.
- **Diseño incremental**  
Pasos de bebé
- **Refactoring.**  
Calidad
- **Estándares de programación**  
Auto similitud, mejora y calidad
- **Espacios de trabajos informativos.**  
Responsabilidad
- **Trabajar a pleno rendimiento.**  
Calidad
- **Ciclo semanal.**  
Pasos de bebé
- **Integración continua**  
Pasos de bebé

- **Pruebas antes de implementarlo**

Flujo y pasos de bebé.

**5. Clasifica las prácticas de XP que hemos comentado en el tema 4 en las siguientes categorías:**

- **Planificación y análisis de requisitos.**

- Historias de usuario
- Ciclo trimestral

- **Factores humanos y equipo.**

- Sentarse juntos
- Sensación de equipo
- Metáfora
- Cliente In-situ
- Propiedad colectiva del código
- Ciclo trimestral
- Aflojar
- Metáfora

- **Diseño.**

- Programación en parejas
- Ten minutes build
- Diseño incremental
- Refactoring

- **Codificación del software y entrega.**

- Estándares de programación
- Espacios de trabajos informativos
- Trabajar a pleno rendimiento
- Ciclo semanal
- Integración continua
- Pruebas antes de implementar

**6. ¿Para qué se utiliza WIP (Work in progress) en Kanban?**

WIP se utiliza para limitar el número de tareas que puede estar en una misma columna en la herramienta de Kanban.

**7. Comenta brevemente las diferencias entre Kanban y Scrum.**

La principal diferencia es que Kanban es una herramienta mientras que Scrum es una metodología. Por otro lado, el WIP en scrum viene impuesto por la carga que le hemos asignado al sprint más la velocidad del equipo. Pero en Kanban como hemos comentado anteriormente, cada columna puede tener su propio WIP.