

TP - TALLER - PACMAN						Blanco - Di Giacomo - Martin - Miranda			
ANALISIS Y DISCUSION EN GRUPO						RESUMEN			
Estimado	Inicio	Fin	Real			Líneas de Código (LOC)		4402	
0:45	10:20	11:40	1:20			Tiempo de Análisis		3.20%	
DESARROLLO DE LA PRUEBA						Tiempo de Preparación de Prueba		2.20%	
Estimado	Inicio	Fin	Real			Tiempo de Ejecución de Prueba		8.11%	
1:00	23:00	23:55	0:55			Tiempo Resolución Errores Lógicos		21.37%	
EJECUCION DE LA PRUEBA						Tiempo Efectivo de Desarrollo		65.12%	
Estimado	Inicio	Fin	Real			Tiempo Total		41:43	
2:00	0:00	3:23	3:23						
#	TAREA			ESTIMADO		REAL		ERRORES	
				LINEAS	TIEMPO	LINEAS	TIEMPO	CANTIDAD	TIEMPO
1	Arquitectura	Model		10	1:30	8	1:40	0	0
2		View		50		58			
3		Presenter		50		51			
4		BaseFrame		50		41			
5		Bus		50		33			
6	Comunicacion	Eventos		300	1:45	421	2:10	6	1:30
7		Mensajes		105	1:00	288	1:30	7	1:30
8		Sockets Client/Server		150	1:00	272	1:30	1	0:30
9	Server	Acceso a Datos (DAO)		80	1:00	86	0:40	1	0:15
10		Logica de Negocio (Servicio)		80	1:00	78	1:10	0	0
11	Client	Envio de mensajes al Servidor		100	1:00	69	1:00	2	0:35
12		Login		100	0:20	357	0:25	1	0:20
13		Registro		100	0:20	182	0:25	1	0:15
14		Menu principal		100	0:20	255	0:20	0	0
15		Jugada		100	0:20	111	0:20	0	0
16		Resultado		100	0:20	163	0:20	0	0
17		Estadísticas		100	0:20	173	0:20	0	0
18		Launcher		80	1:00	44	0:20	0	0
19	Juego	Personaje		400	12:00	346	15:00	20	4:00
20		Pacman		150		143			
21		Fantasma		150		168			
22		Tablero		500		795			
23	Utils	Constantes, enums, etc.		150	1:00	260	0	0	0
TOTALES				3055	24:15	4402	27:10	39	8:55