

Laboratorio de Ingeniería del Software

Práctica Nro. 1

Captura de Requerimientos

Prof. Solazver Solé
Prep. Yenifer Ramírez
Semestre B-2018

1. Introducción

- Reglas del Laboratorio
- Normas de la preparaduría
 - Horario
 - Estructura de la preparaduría
- Enlaces de interés
 - <https://github.com/yeniferramirez11/Ingenieria-Software-ULA>

2. Lectura

El cuento de Paco y la Ingeniería del Software

¹ Paco no era un chico normal, para nada. Cuentan que antes de aprender a hablar castellano, aprendió C puro, fantaseo con cosas prohibidas como fueron un Windows XP pirata, y toda una pandilla de endemoniados programas privativos. En los estudios para Paco las asignaturas de letras siempre fueron para fracasados, y una vez que terminó su bachillerato se enfrascó en una, para él apasionante, carrera de cinco años llamada Ingeniería Informática, lo cual, desde su simplista punto de vista, le dio total legitimidad para sentirse superior

¹Relato completo: <https://papeldeperiodico.com/2013/01/el-cuento-de-paco-y-la-ingenieria-del-software/>

ante sus compañeros. Pero Paco no contó con que la carrera de informática es una carrera que, básicamente, comienza por el final y acaba por el principio (no queremos decir con esto que todas las asignaturas de último curso deban de ser de primero). Si al principio la asignatura más importante era la que trataba más sobre informática, al final es la que trata más sobre economía, organización del trabajo, diagramas, metodologías de trabajo, documentación, ... Todo un cumulo de cosas que a Paco le dejó la boca abierta, y mientras la malvada asignatura reía y reía sobre él. El gran enemigo de Paco se llamaba Ingeniería del Software, y le persiguió durante toda su vida. Porque cuando Paco creía que ya había acabado con Ingeniería del Software, ella está estaba allí, desde el proyecto final de carrera de Paco, hasta todo trabajo que pisó. Él decía que sólo quería ser un programador por tal de no saber nada de Ingeniería del Software. Sin embargo, el resto de compañeros suyos sí optaron por subir de categoría, estando cada vez más y más en contacto con la Ingeniería del Software, hasta llegar a Jefe de Proyecto, que era para Paco como declararse un esbirro de la Ingeniería del Software. Pero un día le tocó a él. La vida adulta le obligó a comportarse bien, a enderezarse, y tomar la senda de la Ingeniería del Software, cuando llegó ese día, la Ingeniería del Software y él se sentaron en una misma habitación para firmar las paces. En el contrato ponía un nombre temible para Paco, y era 'Analista'. Así que la Ingeniería del Software se sentó delante suya, con traje, corbata y zapatos. Los dos bandos extremos alcanzarían un pacto final. Y se reprodujo el siguiente dialogo entre ellos:

– IS: Te estoy dando una bonita oportunidad, Paco. De una vez debes de reconocer la verdad.

– Paco: ¿Qué verdad?

– IS: No lo notas, ¿verdad? – y le miró a los ojos – ¿Aún no eres consciente del gran daño que has hecho? A tus propios compañeros de universidad, a tus compañeros de trabajo, a tus superiores, todos ellos lo saben Paco. Saben que nunca cumpliste las reglas. Saben lo que haces para seguir en tu puesto, pero ellos, idiotas, piensan que se debe todo a que no les comprendes. Les da vergüenza decirte la verdad.

– Paco: No sé a qué te refieres. Yo programo perfectamente. Mi código está tabulado correctamente, no tengo errores de programación, y siempre las cosas funcionan a la primera. Además si estoy aquí, apunto de tener un aumento de puesto y sueldo, será por algo.

– IS: Claro que sí, rata del conocimiento. Dime Paco, ¿cuándo fue la última vez que dejaste un comentario en el código? ¿Sabes que ayer otro becario más rogó a los pies de los de recursos humanos: 'por favor, sáquenme de este proyecto, no puedo más', tras intentar entender una sola línea de un programa hecho por ti? El pobre, él sólo quería comenzar su carrera laboral tras terminar la universidad. Pero claro, resulta que, tras tantos años que has estado como programador, más del 80 % del código de esta empresa ha sido creado por ti, lo que está causando un gasto enorme en personal cualificado. Además de un código complicado y difícil de entender, ni un misero comentario explicando qué haces. Han habido tantos que no han soportado las pruebas, Paco, tantos.

– Paco: Eso es mentira.

– IS: Ah, sí. Con que ésas tenemos. Ahora verás. – Y la Ingeniería del Software le pasó a Paco una hoja con un subprograma – Venga, valiente, adivina qué hace eso.

– Paco: Pues ya lo dije aquí, en el título “eliminaUsuarioConContraseña50 EnEstadoErroneo9586”.

– IS: ¿Y eso significa el qué?

– Paco: Pues, déjame que mire un poco el código. Y ... Pasó media hora hasta que Paco se dio por rendido. ¿Pero quién demonios hizo este código?

– IS: Tú fuiste Paco. Tú, nada más llevas dos meses trabajando en esta empresa. Y éste es sólo un ejemplo del gran mal que has dejado aquí. Al contrario que tus compañeros, nunca quisiste usar ni siquiera el más mínimo de mis fundamentos: comentar el código y dejar las cosas claras para que otro programador cualquiera las comprenda con tan sólo echar una ojeada. Sí, eres un gran programador y eres capaz de resolver problemas muy difíciles, y por eso eres útil para esta empresa, y por esto es por lo que te quieren ascender. Pero antes de ascender debes pensar que nunca hiciste caso. Pienso que ahora te aplicarás como todos, estoy seguro. Cuando tengas que organizar un proyecto con diagramas, cuando tengas que pensar en que el cliente quiere un producto de calidad, ajustado a lo que él quiere, e intentando siempre inferir lo que él intenta decir qué quiere, pero no te lo dirá explícitamente (pues poca gente sabe lo que realmente quiere cuando va a comprar algo). Y también tendrás problemas. Puede que tengas que hacer el esfuerzo de escribir documentación de análisis, mientras los programadores hacen sus tareas, también tendrás que sacar requisitos casi de la nada en más de una ocasión. Sin contar la documentación de cada cosa que harás, pues todo debe quedar perfectamente detallado, desde la funcionalidad hasta las pruebas. Y de seguro te alejarás de la programación progresivamente, hasta llegar a Jefe de Proyecto, puesto en el cual tendrás que ocuparte más de la planificación del proyecto, la documentación de calidad, las largas reuniones, el contacto directo con el cliente, y de viajes. Porque esto es realmente lo que aceptaste ser al elegir una ingeniería informática.

Con esto Paco firmó el contrato, aceptando su nueva vida.

3. Presentación de Caso de Estudio

A continuación un cliente presentará la idea de un producto que desea desarrollar, se deberá hacer la captura de requerimientos de este producto, si desea tome en cuenta estas preguntas:

- ¿Quién usará el sistema?
- ¿Quién está detrás de la solicitud de este proyecto?
- ¿Cuál es el beneficio económico de una solución exitosa?
- ¿Cuáles problemas debería atacar el sistema?

- ¿Podría describir el ambiente de negocios en el que se usará el sistema?
- ¿Cómo se espera presentar el producto?