

# Challenge Accepted

## Documento de Validación con el Cliente

### Versión 3.1

#### Historia de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
30/08/2014	1.0	Version inicial del documento.	Lucas Bouissa.
30/08/2014	1.1	Revision final de SQA.	Federico Blumetto.
30/08/2014	1.2	Verificación de Documento.	Gonzalo Sintas.
13/09/2014	2.0	Luego del Feedback.	Lucas Bouissa.
13/09/2014	2.1	Revision de SQA.	Federico Blumetto.
26/09/2014	3.0	Actualización del documento.	Lucas Bouissa.
27/09/2014	3.1	Revision de SQA.	Federico Blumetto.

## **Contenido:**

1. [Productos de la Validación](#)
  - 1.1. [Nombres](#)
  - 1.2. [Requerimientos](#)
  - 1.3. [Bosquejo de Interfaz](#)
  - 1.4. [Desafíos](#)
  - 1.5. [Desafíos Finales](#)
  - 1.6. [Criterios de Aceptación](#)
  - 1.7. [Fijación de Landscape](#)
  - 1.8. [Hitos](#)
  - 1.9. [Cubrimiento de Código](#)
2. [Conclusiones de la Validación](#)
  - 2.1. [Nombre](#)
  - 2.2. [Requerimientos](#)
  - 2.3. [Bosquejo de la Interfaz](#)
  - 2.4. [Desafíos](#)
  - 2.5. [Desafíos Finales](#)
  - 2.6. [Criterios de Aprobación](#)
  - 2.7. [Fijación de Landscape](#)
  - 2.8. [Hitos](#)
  - 2.9. [Cubrimiento de Código](#)
3. [Métricas de la validación](#)

# 1. Productos de la Validación

## 1.1. Nombres

Se le enviaran al cliente, una lista de posibles nombres para que el mismo pueda ver y devolvernos aquel que le pareció más acorde a sus necesidades.

## 1.2. Requerimientos

Se enviarán la lista de requerimientos recabados hasta el momento para que el cliente pueda evaluar aquellos requerimientos que no considera importantes y también sugerirnos algún requerimiento que hayamos pasado por alto.

## 1.3. Bosquejo de Interfaz

Se nos planteó la necesidad por parte del cliente de enviarle un bosquejo de las interfaces más importantes o aquellas que en este momento nos parecían de mayor importancia.

## 1.4. Desafíos

Se enviarán en un principio 5 desafíos al cliente, para que, si bien el mismo dió cierta libertad de elección, pueda darnos un rango de importancia de implementación de cada uno, o sea, cuáles le parece que sería interesante poner en práctica.

## 1.5. Desafíos Finales

Se replanteó el tema de la cantidad de desafíos a realizar, ya que el grupo concluyó que no se iban a poder realizar 10 desafíos por lo que se le planteó al cliente hacer 7 desafíos.

## 1.6. Criterios de Aceptación

Se trató el tema del criterio de aceptación que permitiría el cliente para la aplicación.

## 1.7. Fijación de Landscape

Luego de hablar del desafío de orientar la imagen, surgió la posibilidad de que toda la aplicación estuviera basada en una sola orientación.

### **1.8. Hitos**

También se trató el tema de los hitos y las fechas para los mismos.

### **1.9. Cubrimiento de Código**

Se tratará el cubrimiento de código que el cliente quiere ver reflejadas en las pruebas.

## **2. Conclusiones de la Validación**

### **2.1. Nombre**

De los nombres enviados el cliente validó aquel que el grupo le marcó como primera opción, se trata del nombre: Challenge Accepted.

### **2.2. Requerimientos**

El cliente se mostró de acuerdo con los requerimientos recabados hasta el momento y se le dijo que se le enviará un nuevo documento con todos los requerimientos asociados a cada desafío en breve.

### **2.3. Bosquejo de la Interfaz**

Relacionado a la primera interfaz que se le mandó al cliente, el feedback del mismo fue bastante bueno, le gustó mucho los íconos presentados, pero hizo una sugerencia con respecto a los colores, sugirió hacerlo con otra paleta de colores, algo con menos contraste.

### **2.4. Desafíos**

Al final se le presentaron 8 desafíos, de los cuales eligió los 5 que más le gustaron y dio su parecer sobre los demás. En una siguiente entrevista con el cliente, se lograron explicar aquellos desafíos que no había entendido y se le propuso alguno nuevo logrando llegar a un total de 8 desafíos validados.

### **2.5. Desafíos Finales**

El cliente aprobó la idea del grupo de realizar un total de 7 desafíos, los mismos serán: carrera, laberinto, código QR, veo veo, orientar imagen, música y simon.

## **2.6. Criterios de Aprobación**

Se puso un tope de 5 errores críticos de la aplicación, que corresponderían a que se caiga la aplicación, 5 errores medios que serían errores que no afectan la integridad de la aplicación pero no reflejan la realidad del momento y por último se nos dijo que la cantidad de errores leves o pequeños, por ejemplo tener un error de interfaz, no es acotada, lo que el grupo valoró ya que si bien se buscará la total correctitud, al menos deja una ventana para algún fallo que se nos pueda pasar.

## **2.7. Fijación de Landscape**

El cliente no tuvo problemas en permitir esto, por lo que la aplicación tendrá fijación de landscape o lo que es lo mismo, estará orientada en una sola posición.

## **2.8. Hitos**

Si bien no quedaron establecidas las fechas exactas para cada hito, si quedó establecido que se debe hacer una aplicación para subir al store con un solo desafío, luego una con la mitad de los desafíos y por último la aplicación completa con 7 desafíos.

## **2.9. Cubrimiento de Código**

Se debe cubrir un 70% del código, dejando de lado la interfaz.

# **3. Métricas de la validación**

9 de 9.