

RubyTrick

Proceso

Grupo 3 - Proyecto de ingeniería de software

Instituto de computación
Facultad de ingeniería
Universidad de la República

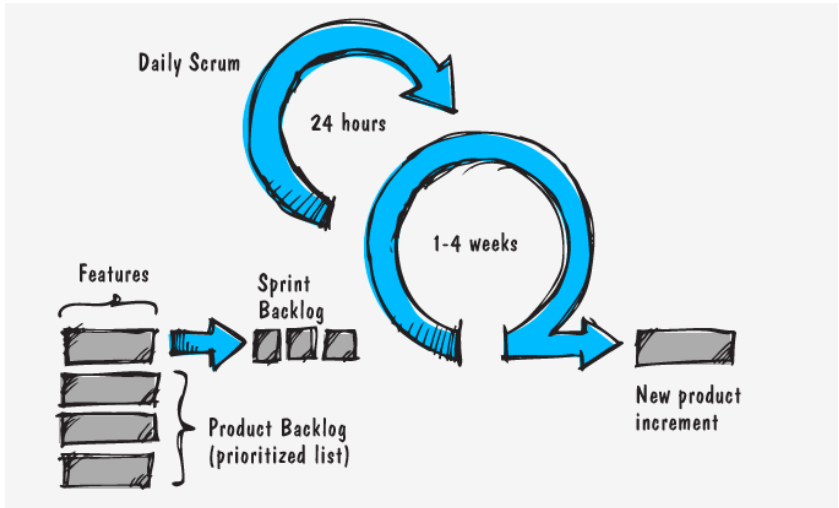
2 de diciembre de 2014



- 1 Scrum
- 2 Herramientas y requerimientos del cliente
- 3 Aplicación inicial de proceso
- 4 Inception
- 5 Sprint 1
- 6 Sprint 2
- 7 Sprint 3
- 8 Sprint 4
- 9 Sprint 5
- 10 SQA y verificación
- 11 Relación con el cliente
- 12 Conclusiones del proceso
- 13 Lecciones aprendidas
- 14 Sugerencias

- 1 Scrum
- 2 Herramientas y requerimientos del cliente
- 3 Aplicación inicial de proceso
- 4 Inception
- 5 Sprint 1
- 6 Sprint 2
- 7 Sprint 3
- 8 Sprint 4
- 9 Sprint 5
- 10 SQA y verificación
- 11 Relación con el cliente
- 12 Conclusiones del proceso
- 13 Lecciones aprendidas
- 14 Sugerencias

Scrum



- Grupos de 3-9 personas.
- Backlog de historias.
- División del desarrollo por sprints.
- Demo y sprint planing en cada iteración.
- Stand ups diarios.
- Retrospectivas al final de cada sprint.
- Roles: Scrum Master, Developer, Product Owner.

- 1 Scrum
- 2 Herramientas y requerimientos del cliente**
- 3 Aplicación inicial de proceso
- 4 Inception
- 5 Sprint 1
- 6 Sprint 2
- 7 Sprint 3
- 8 Sprint 4
- 9 Sprint 5
- 10 SQA y verificación
- 11 Relación con el cliente
- 12 Conclusiones del proceso
- 13 Lecciones aprendidas
- 14 Sugerencias

Herramientas y requerimientos del cliente



moove-it

- Producto 100 % funcional.
- Uso de Git/GitHub como repositorio y para el manejo de issues.
- Code reviews, mínimo 2 personas, style guide.
- Test coverage 90 %.

- 1 Scrum
- 2 Herramientas y requerimientos del cliente
- 3 Aplicación inicial de proceso**
- 4 Inception
- 5 Sprint 1
- 6 Sprint 2
- 7 Sprint 3
- 8 Sprint 4
- 9 Sprint 5
- 10 SQA y verificación
- 11 Relación con el cliente
- 12 Conclusiones del proceso
- 13 Lecciones aprendidas
- 14 Sugerencias

Aplicación inicial de proceso

- Sprint de 2 semanas.
- Demo y sprint planing los lunes con el cliente.
- 12 Desarrolladores.

- 1 Scrum
- 2 Herramientas y requerimientos del cliente
- 3 Aplicación inicial de proceso
- 4 Inception**
- 5 Sprint 1
- 6 Sprint 2
- 7 Sprint 3
- 8 Sprint 4
- 9 Sprint 5
- 10 SQA y verificación
- 11 Relación con el cliente
- 12 Conclusiones del proceso
- 13 Lecciones aprendidas
- 14 Sugerencias

Tareas:

- Duración 4 semanas.
- Aprender tecnologías a utilizar.
- Preparar el ambiente.
- Familiarizarse con la metodología.
- Experimentar estimaciones.
- Identificación y estimación de issues del backlog.

Inception



Errores:

- Poca dedicación de horas.
- Falta de aprendizaje y práctica sobre las tecnologías.
- No se realizó ninguna práctica de estimación.
- Falta de comunicación.

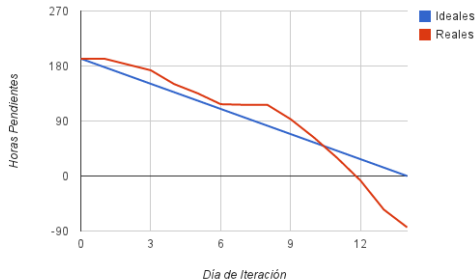
- 1 Scrum
- 2 Herramientas y requerimientos del cliente
- 3 Aplicación inicial de proceso
- 4 Inception
- 5 Sprint 1**
- 6 Sprint 2
- 7 Sprint 3
- 8 Sprint 4
- 9 Sprint 5
- 10 SQA y verificación
- 11 Relación con el cliente
- 12 Conclusiones del proceso
- 13 Lecciones aprendidas
- 14 Sugerencias

Inicio del desarrollo

- Las 12 personas desarrollando.
- Encargados de comunicación, verificación y SQA.
- Sin STAND UP.
- Sin PLANIFICACIÓN.
- Sin RETROSPECTIVA.

Sprint 1

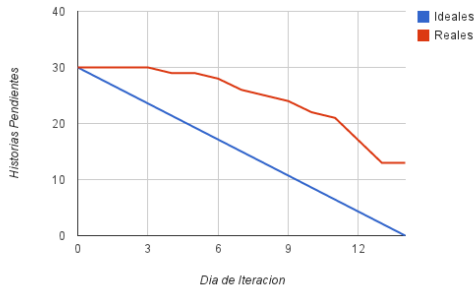
Burn Down - Por Horas



-90 horas

12 historias restantes

Burn Down - Por Historias



Conclusión

- Caos en la comunicación y organización.
- Estimación fallida.
- Falta de conocimiento sobre las herramientas.
- Test coverage cubierto.

- 1 Scrum
- 2 Herramientas y requerimientos del cliente
- 3 Aplicación inicial de proceso
- 4 Inception
- 5 Sprint 1
- 6 Sprint 2**
- 7 Sprint 3
- 8 Sprint 4
- 9 Sprint 5
- 10 SQA y verificación
- 11 Relación con el cliente
- 12 Conclusiones del proceso
- 13 Lecciones aprendidas
- 14 Sugerencias

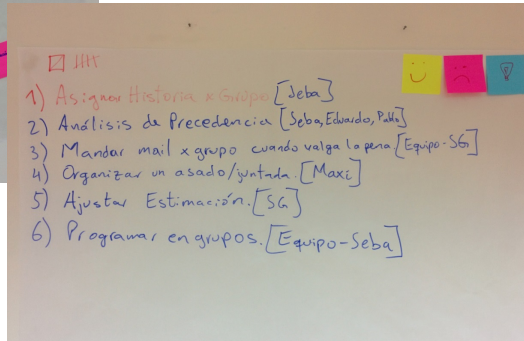
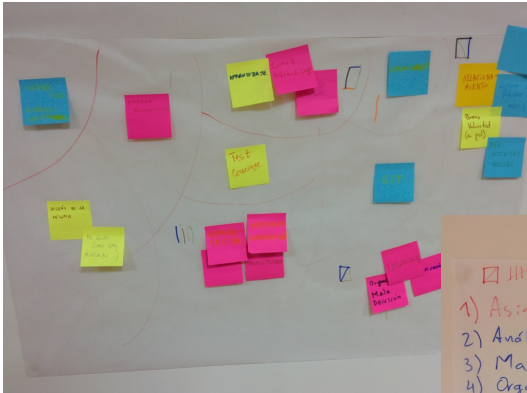
Cambios:

- Re-estimación.
- Rol exclusivo para la organización y comunicación.
- Stand up día por medio.
- Realización de retrospectiva.
- Planificación.
- División por grupos.
- Registro detallado de horas.

Registro detallado de horas

Nombre	Viernes						Sabado						Domingo						TSem
	Git	Com	Imp	Doc	Rn	TDia	Git	Com	Imp	Doc	Rn	TDia	Git	Com	Imp	Doc	Rn	TDia	
Sebastián Melgar		1				1						0		2		5		7	8
Maximiliano Maldonado	1				0.5	1						0				4		4	5
Pablo Carballo			2			2			1			1	1,5		1			2,5	4,5
Santiago Bertinat						0			5			5			3	3		6	6
Agustín Lerena			5			5						0			5			5	10
Santiago Gomez						0	1		5			6	1		1	3		5	5
Eduardo Garcia			4			4	2					2	2					2	6
Pablo Da Costa			3			3	3		5			8			4			4	7
Andrés Duarte						0			3			3			5			5	5
Mikołaj Zbiegień						0						0						0	0
Demian Ardus			1			1	0,5		5			5,5	0,5		4	0,5		5	6
Fabián Dávila						0						0			6			6	6
																			68,5

Retrospectiva



Sprint 2

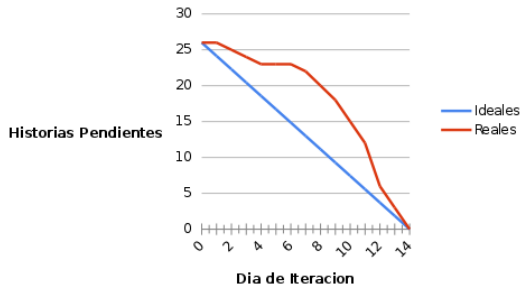
Burn Down - Por Horas



53,5 horas

0 historias restantes

Burn Down - Por Historias



- Mejora notable de la organización y comunicación.
- Estimación más acorde.
- Prácticas de scrum rindieron frutos.
- Dificultades con el registro de horas.
- No se cumplió con la planificación.
- Mal manejo de issues en GitHub.



- 1 Scrum
- 2 Herramientas y requerimientos del cliente
- 3 Aplicación inicial de proceso
- 4 Inception
- 5 Sprint 1
- 6 Sprint 2
- 7 Sprint 3**
- 8 Sprint 4
- 9 Sprint 5
- 10 SQA y verificación
- 11 Relación con el cliente
- 12 Conclusiones del proceso
- 13 Lecciones aprendidas
- 14 Sugerencias

Continuando con los cambios:



- Planificación más estricta.
- Registro de horas por issue.
- Estudio de precedencia de issues.
- Mejor división de tareas y planificación interna por grupos.
- Mejor administración de issues en GitHub.
- El encargado de organización y comunicación comenzó con testeo de integración.


Administración de issues

  **Demian-Ardus** was assigned by **sebamelgar** on 29 Oct

  **sebamelgar** added this to the **Current** milestone on 29 Oct

  **Demian-Ardus** was unassigned by **sebamelgar** 26 days ago

  **sebamelgar** self-assigned this 26 days ago

  **afast** was assigned by **sebamelgar** 23 days ago

  **sebamelgar** removed their assignment 23 days ago



afast commented 20 days ago



Como invito a mis amigos de facebook?



Demian-Ardus commented 20 days ago



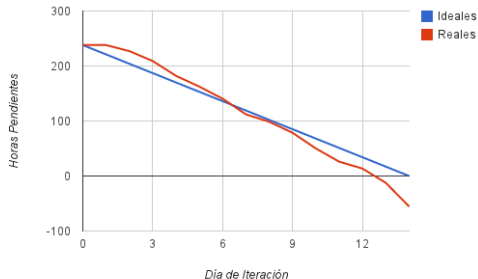
Si te logeas con face en el menu (donde aparece remove account) deberias tener un "invitar amigos".

Registro de horas por issue

HISTORIAS		Horas por persona												TOTAL	ESTIMACIÓN	
#	Nombre	SM	MM	PC	SB	AL	SG	EG	PDC	AD	MZ	DA	FD			
26	Ver notificaciones										29			29	10	-19
37	Cuenta corriente		3											3	6	3
6	Registro con Facebook		1		3									4	14	10
/	Inicio de sesión con Twitter													0	0	0
/	Inicio de sesión con Facebook				3									3	6	3
47	Unirse a campeonato											6		6	8	2
59	Ver partido de campeonato				6									6	8	2
32	Administración de usuarios								3					3	10	7
41	Ofertar por jugador			12				4						16	10	-6
42	Vender jugador												16	16	12	-4
7	Registro con Twitter													0	14	14
38	Crear campeonato público				3		3					5		11	14	3
40	Crear campeonato privado				2		1					8,5		11,5	14	2,5
43	Crear campeonato del sistema				5		2					3,5		10,5	10	-0,5
56	Ver fixture de campeonato							10						10	10	0
58	Ver tabla de resultados de campeonato							8						8	8	0
50	Ranking			8				4						12	14	2
34	Eliminar usuarios													0	10	10
44	Despedir jugador							13,5						13,5	8	-5,5
137	Recuperar contraseña					7								7	8	1
36	Ver estadísticas de partido										13,5			13,5	12	-1,5
45	Listar campeonatos				1		4							5	18	13
138	Rechazar partido			4										4	5	1
60	Elegir estrategia para partido de campeonato						6							6	6	0
/	Detalles anteriores			12,5	1								3	16,5	10	-6,5

Sprint 3

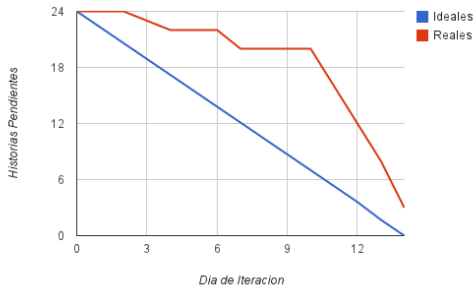
Burn Down - Por Horas



-55 horas

3 historias restantes

Burn Down - Por Historias



Conclusión:

- Se cumplió con la planificación pero a último momento.
- Mejoró la organización del equipo.
- Mayor control sobre las horas dedicadas.
- Faltó test de integración.
- Continuamos con fallas en la utilización de las herramientas.

- 1 Scrum
- 2 Herramientas y requerimientos del cliente
- 3 Aplicación inicial de proceso
- 4 Inception
- 5 Sprint 1
- 6 Sprint 2
- 7 Sprint 3
- 8 Sprint 4**
- 9 Sprint 5
- 10 SQA y verificación
- 11 Relación con el cliente
- 12 Conclusiones del proceso
- 13 Lecciones aprendidas
- 14 Sugerencias

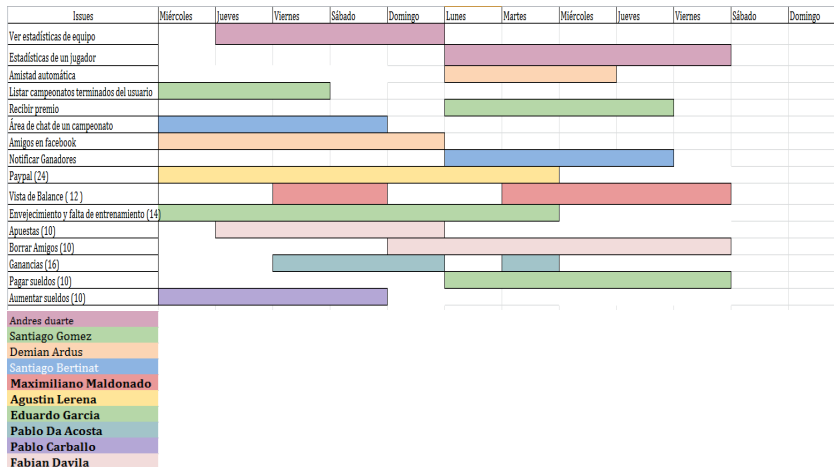
Afianzando el proceso:

- Se continuaron aplicando las buenas prácticas que dieron resultado en los sprints pasados.
- Se planificó para cumplir de forma anticipada el sprint.
- Más uniformidad sobre conocimiento de las herramientas.
- Registro de bugs y mejoras.

Registro de bugs

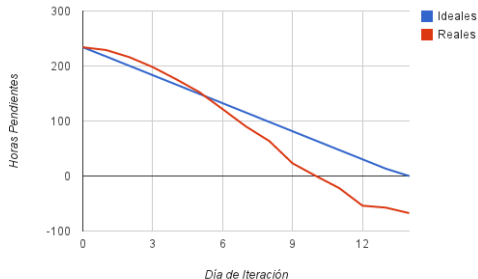
Issue	Bug	Responsable	Estado
Entrenamiento semanal	Luego de que pasa una semana y quiero volver asignar pts semanales	Carba	Realizado
Compra de jugadores	Posible error en el asignado de camisetas, tengo 3 jugadores con la 1	Fabian	No realizada
	No descuenta la plata al equipo comprador	Fabian	Realizado
Listar ofertas	La columna de listar ofertas está por encima de las estrategias	Carba/Edu	Realizado
Ofertas	No se debería poder ofertar por un jugador sin equipo, quizás no deb	Carba/Edu	Realizado
Listar campeonatos	Cuando un amigo mio crea un campeonato privado debo poder visua	Gomez	Realizado
Crear campeonato	No es intuitivo la información para crear un campeonato, agregar pla	Fino	No realizada
Traducción	Cuando se cambia de vista vuelve al idioma ingles	Maxi	Realizado
	Las instalaciones de mejorar entrenamiento no tienen traducción.	Maxi/Fino	En proceso
Ranking	Cuando hay un solo usuario en el sistema, el 1200 queda afuera del re	Edu/Pablito	Realizado
Listar Jugadores	La foto de los jugadores queda superpuesta al nombre, deberíamos q	Edu/Carba	Realizado
Botón logout	Al darle zoom (agrandar) , el botón logout se mueve de lugar , capaz	Todos.	No realizada
Chat	No está funcionando	Fino	No realizada
Menú	Se está perdiendo el menú que está seleccionado. Ejemplo toco Team	Todos.	Realizado
Unirse a campeonato	Me pude unir al campeonato publico que esta en Heroku ("Copa Mun	Demian	Testing
Banderas	Se ve un color negro al seleccionarl	Maxi	Realizado
Nombre de botones	Algunos nombres de botones quedan mal con la traducción en español	Todos.	No realizada
Menú	No queda seleccionada la opción en la cual estoy visualizando	Todos.	No realizada

Sprint 4



Sprint 4

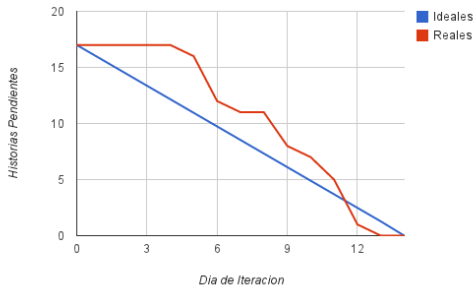
Burn Down - Por Horas



-67 horas

0 historias restantes

Burn Down - Por Historias



Conclusión:

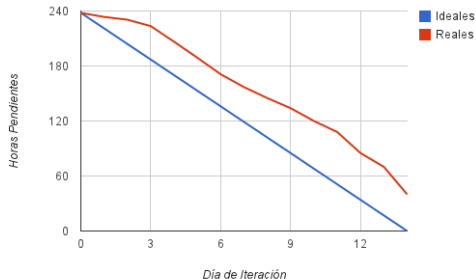
- Planificación óptima.
- Se realizó test de integración.
- A falta de un sprint se completó el Backlog.
- La falta de test de integración en los sprints pasados generó errores considerables.
- Falta de test unitario.

- 1 Scrum
- 2 Herramientas y requerimientos del cliente
- 3 Aplicación inicial de proceso
- 4 Inception
- 5 Sprint 1
- 6 Sprint 2
- 7 Sprint 3
- 8 Sprint 4
- 9 Sprint 5**
- 10 SQA y verificación
- 11 Relación con el cliente
- 12 Conclusiones del proceso
- 13 Lecciones aprendidas
- 14 Sugerencias

Afinando detalles:

- Corrección de bugs.
- Test unitario y de integración exhaustivo.
- Se agregaron issues no pertenecientes al Backlog inicial.
- Manejo de bugs como issues.
- Casos de prueba.

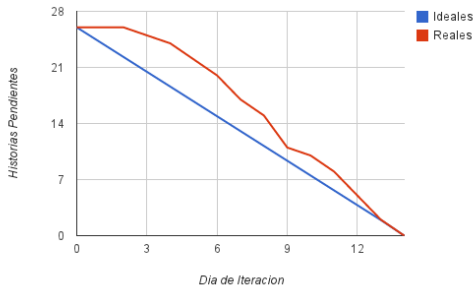
Burn Down - Por Horas



57 horas

0 historias restantes

Burn Down - Por Historias



Conclusiones:

- Se lograron corregir la mayoría de bugs.
- Cobertura de código de test por encima del 90 %.

- 1 Scrum
- 2 Herramientas y requerimientos del cliente
- 3 Aplicación inicial de proceso
- 4 Inception
- 5 Sprint 1
- 6 Sprint 2
- 7 Sprint 3
- 8 Sprint 4
- 9 Sprint 5
- 10 SQA y verificación**
- 11 Relación con el cliente
- 12 Conclusiones del proceso
- 13 Lecciones aprendidas
- 14 Sugerencias

SQA

- Revisión de documentos por parte del encargado de SQA.
- Corrección de errores de semántica y ortográficos en los documentos.
- Control de documentos faltantes.

Verificación

- Herramienta de test unitario Rspec.
- Test unitario realizado por cada desarrollador individualmente.
- Se realizaron pruebas de integración.
- Cantidad de errores detectados: 38.
- Cantidad de errores corregidos: 36.
- Cantidad de pruebas unitarias: 193.
- Cubrimiento de código: 90.25 %.

- 1 Scrum
- 2 Herramientas y requerimientos del cliente
- 3 Aplicación inicial de proceso
- 4 Inception
- 5 Sprint 1
- 6 Sprint 2
- 7 Sprint 3
- 8 Sprint 4
- 9 Sprint 5
- 10 SQA y verificación
- 11 Relación con el cliente**
- 12 Conclusiones del proceso
- 13 Lecciones aprendidas
- 14 Sugerencias

Relación con el cliente



- Reuniones semanales con el cliente.
- Comunicación por Skype, email y mediante las issues para dudas puntuales.
- El cliente viajó durante 3 semanas, se continuó comunicación vía Skype.
- Se logró una comunicación fluida y amena.
- El cliente evaluó el trabajo como satisfactorio.

- 1 Scrum
- 2 Herramientas y requerimientos del cliente
- 3 Aplicación inicial de proceso
- 4 Inception
- 5 Sprint 1
- 6 Sprint 2
- 7 Sprint 3
- 8 Sprint 4
- 9 Sprint 5
- 10 SQA y verificación
- 11 Relación con el cliente
- 12 Conclusiones del proceso**
- 13 Lecciones aprendidas
- 14 Sugerencias

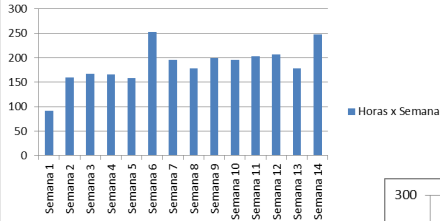
Conclusiones del proceso

- No se pudo aplicar Scrum **puro** para 12 personas.
- La aplicación de las prácticas básicas de Scrum mejoró notoriamente el proceso.
- Las modificaciones realizadas fueron fundamentales.
- Igualmente fueron notorios los beneficios de Scrum y todo el equipo quedó satisfecho con la metodología.

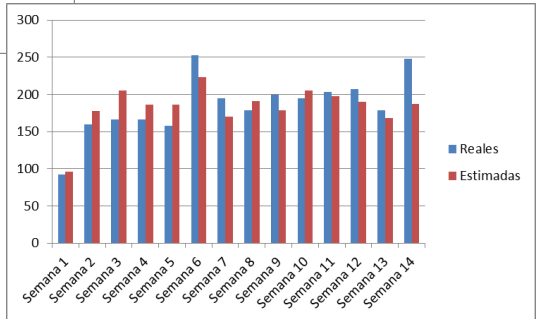
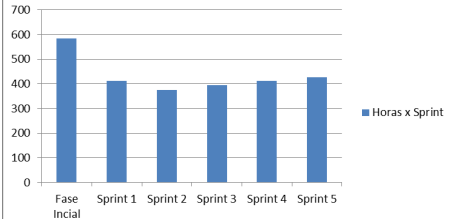
Conclusiones del proceso

Horas

Horas x Semana



Horas x Sprint



Sobre las herramientas:

- Muy conformes con las herramientas usadas.
- Por más que la curva de aprendizaje en algunos casos fue lenta.
- GitHub nos permitió un manejo de historias satisfactorio y fácil revisión del código.

Ventajas de Scrum:

- Contar con un producto tangible en cada sprint.
- Centrar esfuerzos en el desarrollo.
- Buena adaptación al cambio.
- Feedback temprano del cliente.

- 1 Scrum
- 2 Herramientas y requerimientos del cliente
- 3 Aplicación inicial de proceso
- 4 Inception
- 5 Sprint 1
- 6 Sprint 2
- 7 Sprint 3
- 8 Sprint 4
- 9 Sprint 5
- 10 SQA y verificación
- 11 Relación con el cliente
- 12 Conclusiones del proceso
- 13 Lecciones aprendidas**
- 14 Sugerencias

- Trabajar en un equipo numeroso.
- Adaptación del proceso a la realidad.
- Lo importante de estimar y planificar.

- 1 Scrum
- 2 Herramientas y requerimientos del cliente
- 3 Aplicación inicial de proceso
- 4 Inception
- 5 Sprint 1
- 6 Sprint 2
- 7 Sprint 3
- 8 Sprint 4
- 9 Sprint 5
- 10 SQA y verificación
- 11 Relación con el cliente
- 12 Conclusiones del proceso
- 13 Lecciones aprendidas
- 14 Sugerencias**

- Falta información para la metodología Scrum.
- Brindar una buena introducción a la metodología.

Preguntas