

Jogo Rubynho

Documento de Validación con el Cliente

Versión 1.0

Historia de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
05/10/2014	1,0	Versión inicial. Se presenta un listado de las historias a realizar durante el sprint y si fueron o no validadas.	Jorge Artave

Contenido

1.PRODUCTOS DE LA VALIDACIÓN.....	3
1.1.H1 – DISEÑO DE ARQUITECTURA.....	3
1.2.H2 – DISEÑO/MODIFICACIÓN DE GUI.....	3
1.3.H3 – DEFINIR ESTRATEGIA POR DEFECTO.....	3
1.4.H4 – ELEGIR CUADRO EQUIPO PRECARGADO EN EL SISTEMA PARA ENTRENAMIENTO.....	3
1.5.H5 – VER TRANSCURSO DE PARTIDO.....	3
1.6.H6 – VER RESULTADO DE PARTIDO SIMULADO.....	3
1.7.H7 – AGREGAR A LA SIMULACIÓN LA OPCIÓN DE CAMBIAR FORMACIÓN EN EL TRANSCURSO DEL PARTIDO (EVENTOS: CAMBIOS DE RESULTADO DEL PARTIDO, CAMBIO DE TIEMPO).....	3
1.8.H8 – SIMULACIÓN BÁSICA, SOLAMENTE INGRESAR FORMACIONES.....	4
1.9.H9 – DEFINIR ESTRATEGIA POR DEFECTO DEL EQUIPO.....	4
1.10.H10 – CREAR ESTRATEGIA NUEVA Y GUARDARLA COMO PRECARGADA.....	4
2.MÉTRICAS DE LA VALIDACIÓN.....	4

1. Productos de la Validación

1.1. H1 – Diseño de Arquitectura

Esta historia fue tomada como valida por el cliente y no se agregan modificaciones al mismo.

1.2. H2 – Diseño/Modificación de GUI

Esta historia fue tomada como valida por el cliente y se solicita quitar las animaciones del fondo de pagina y la animación del logo. Contemplar vistas de usuario final y de backend.

1.3. H3 – Definir estrategia por defecto

Esta historia fue tomada como valida por el cliente, sin embargo se realizaron las siguientes observaciones, las cuales aplican para las futuras historias a realizar/modificar:

- En esta en particular cambiar el combobox por un listado de estrategia con nombre, descripción y una vista rápida del código.
- Lo que requiera intervención del usuario quiere hacerlo en pocos pasos, para este y todas las historias que vengán tener cuidado con la "User Experience"

1.4. H4 – Elegir cuadro equipo precargado en el sistema para entrenamiento

Esta historia fue tomada como valida por el cliente y se realizaron las siguientes observacionesH4: Poner un botón gigante que lleve directamente al simulador.

1.5. H5 – Ver transcurso de partido

Esta historia fue rechazada por el cliente, pasando la misma a formar parte del siguiente sprint.

1.6. H6 – Ver resultado de partido simulado

Esta historia fue tomada como valida por el cliente y no se realizan observaciones sobre la misma.

1.7. H7 – Agregar a la simulación la opción de cambiar formación en el transcurso del partido (Eventos: Cambios de resultado del partido, cambio de tiempo)

Esta historia fue rechazada por el cliente, pasando la misma a formar parte del siguiente sprint. Además se agregan las siguientes observaciones:

- Poder definir un cambio de estrategia cada cierto tiempo.
- Poder definir un cambio de estrategia en momentos fijos.
- No brindarle unicamente al usuario un único método central con parámetros y lógica anidada.

1.8. H8 – Simulación básica, solamente ingresar formaciones

Esta historia fue tomada como valida por el cliente y no se realizan observaciones sobre la misma.

1.9. H9 – Definir estrategia por defecto del equipo

Esta historia fue tomada como valida por el cliente y se agrega la siguiente observación:

- No cargarla de archivo sino que mostrarla solo en pantalla.

1.10. H10 – Crear estrategia nueva y guardarla como precargada.

Esta historia fue tomada como valida por el cliente y se agrega la siguiente observación:

- No cargarla de archivo sino que mostrarla solo en pantalla.

2. Métricas de la validación

Para el primer sprint nos habíamos comprometidos a realizar 79 puntos, de los cuales fueron aceptados 45 puntos.