

# **Grupo 6 - PIS**

Evaluación Fase Elaboración

Producto: **BeatIt!**



# Objetivos de la Fase

## 1. Especificar y validar completamente los Requerimientos

El objetivo se cumplió a cabalidad al finalizar la fase anterior.

# Objetivos de la Fase

## 2. Definir completamente el alcance

Cumplido, alcance definido en nueve desafíos por plataforma y cinco criterios de aceptación:

1. La aplicación está disponible para instalar en el store?
2. No existen bugs de prioridad 0 (crashes) en el producto
3. La cantidad de bugs de prioridad 1 (caídas recuperables, muy mala experiencia de usuario) son pocos, alrededor de 5
4. La cantidad de bugs de baja prioridad (problemas menores, temas de lenguaje, etc.) es baja, alrededor de 15-20

# Objetivos de la Fase

## **3. Estabilizar la arquitectura, obtener una versión ejecutable de la misma y haberla evaluado**

Se realizaron la verificaciones pertinentes para la funcionalidad y la integración, pudiendo validar el diseño de la arquitectura. Este objetivo se logró cumplir pudiendo validar casos de usos críticos en lo que refiere a la arquitectura, los más representativo de estos puntos son Iniciar Sesión, “Listar Ranking” y “Completar Desafío”

# Objetivos de la Fase

## 4. Definir e instalar todo el ambiente de desarrollo basado en la arquitectura del sistema

En este punto se optó por cambiar la plataforma seleccionada Microsoft Azure, por una alternativa similar como lo es el servicio Cloud de RedHat OpenShift.

# Objetivos de la Fase

## **5. Establecer el cronograma del proyecto.**

Cumplido, se establecieron los grandes hitos que corresponden a los entregables para el cliente, como hitos internos específicos del desarrollo.

# Objetivos de la Fase

## 6. Establecer la estrategia de seguimiento del proyecto.

Este es quizá el objetivo que costó más.

El esfuerzo administrativo ha sido estable desde el principio del proyecto y no es necesario un seguimiento muy cercano de los informes y documentos.

El esfuerzo de implementación fue el que requirió medir con otro nivel de detalle el esfuerzo. Se agregó al principio de ésta fase el *esfuerzo restante estimado*. Con esta nueva medida se puede calcular el desvío de las estimaciones y tomar las medidas necesarias.



# Objetivos de la Fase

## 7. Definir el plan de desarrollo

El plan de desarrollo está definido desde la fase anterior, sin embargo en esta fase se describieron y estimaron en mayor detalle cada una de las tareas de desarrollo dentro de cada plataforma, distribuyéndolas en el tiempo y en los prototipos a entregar y estimando su esfuerzo de implementación, testing y retrabajo.

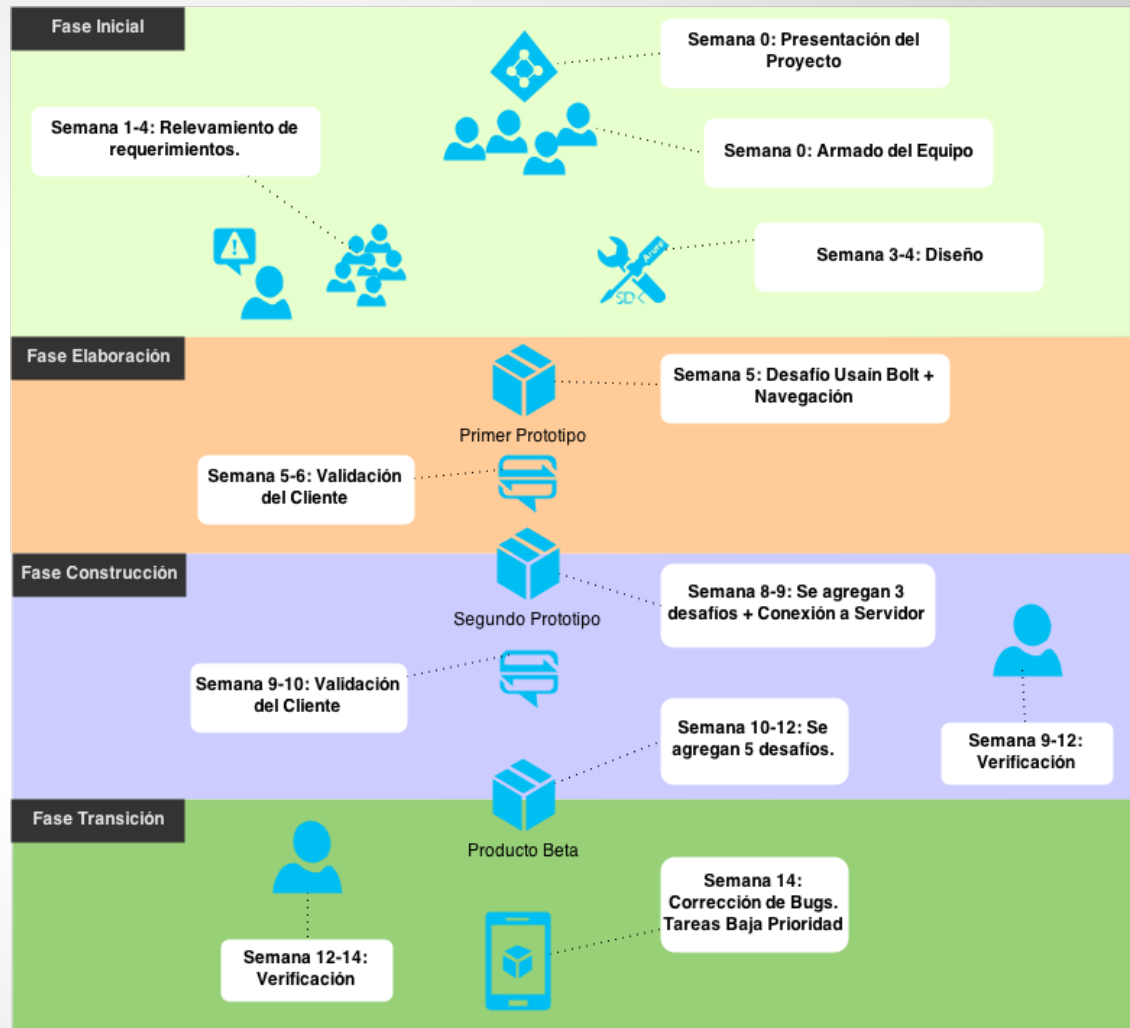
# Objetivos de la Fase

## **8. Definir completamente la línea base del proyecto.**

La selección de los productos que la conforman se hizo tomando en cuenta el valor que le agregaban directamente al producto final (software) a desarrollar, esto es, todo aquello que defina sus características y modelo. No se han reportado problemas con el uso de la línea base ni con su definición.

# BeatIt!

## Cronograma definitivo.



# BeatIt!

## Cronograma definitivo.

| Identificación Entregable | Descripción Entregable   | Fecha de entrega | Lugar de entrega                          | Condiciones satisfacción       |
|---------------------------|--|------------------|---|--------------------------------|
| Lista desafíos.           | 15 desafíos factibles.   | 12/09/2014       | Email                                     |                                |
| Primer Prototipo          | Aplicación cliente con un desafío.                                   | 18/09/2014       | Videos por Email. Apk.                    | Ambas plataformas. Un desafío. |
| Segundo Prototipo         | Aplicación cliente con interacción con el servidor. 4 desafíos.      | 16/10/2014       | Google Play / Windows Phone Store + video | Ver documento de alcance.      |
| Producto Final Beta       | Aplicación cliente con interacción con el servidor. 9 desafíos. Beta | 6/11/2014        | Google Play / Windows Phone Store         | Ver documento de alcance.      |
| Producto Final            | Aplicación cliente con interacción con el servidor. 9 desafíos.      | 20/11/2014       | Google Play / Windows Phone Store         | Ver documento de alcance.      |

# **Evaluación de la Fase**

## **Evaluación Global:**

En general se cumplieron todos los objetivos de la Fase de Elaboración, en particular se cumplieron los objetivos específicos de cada iteración y con los entregables.

# Evaluación de la Fase

## Estado Actual del Proyecto:

**El objetivo global de fase:** Estabilizar requerimientos, arquitectura, diseño y planes, mitigar riesgos más altos y determinar el costo para la realización del desarrollo.

**CUMPLIDO.**

# Evaluación de la Fase

## Acciones a tomar:

- Gestionar correctamente los desvíos que ocurran en las estimaciones del desarrollo.
- Estimar correctamente el retrabajo que surja del feedback con el cliente.
- Seguir gestionando riesgos, principalmente los relacionados a parciales y exámenes de fin de año.

# Conclusiones de la Fase

- Grupo consolidado y sin problemas de relacionamiento.
- Esfuerzo parejo entre los integrantes medido en horas.
- 100% de entregas previstas realizadas prácticamente todas ellas en tiempo.
- Comunicación satisfactoria con el cliente, logrando validación positiva por parte del mismo a los diferentes artefactos.
- Alcance definido, Cronograma definido.
- **Segundo Prototipo Implementado.**
- **Podemos comenzar la Fase de Construcción.**



# Conclusiones de la Fase

Esfuerzo Total:

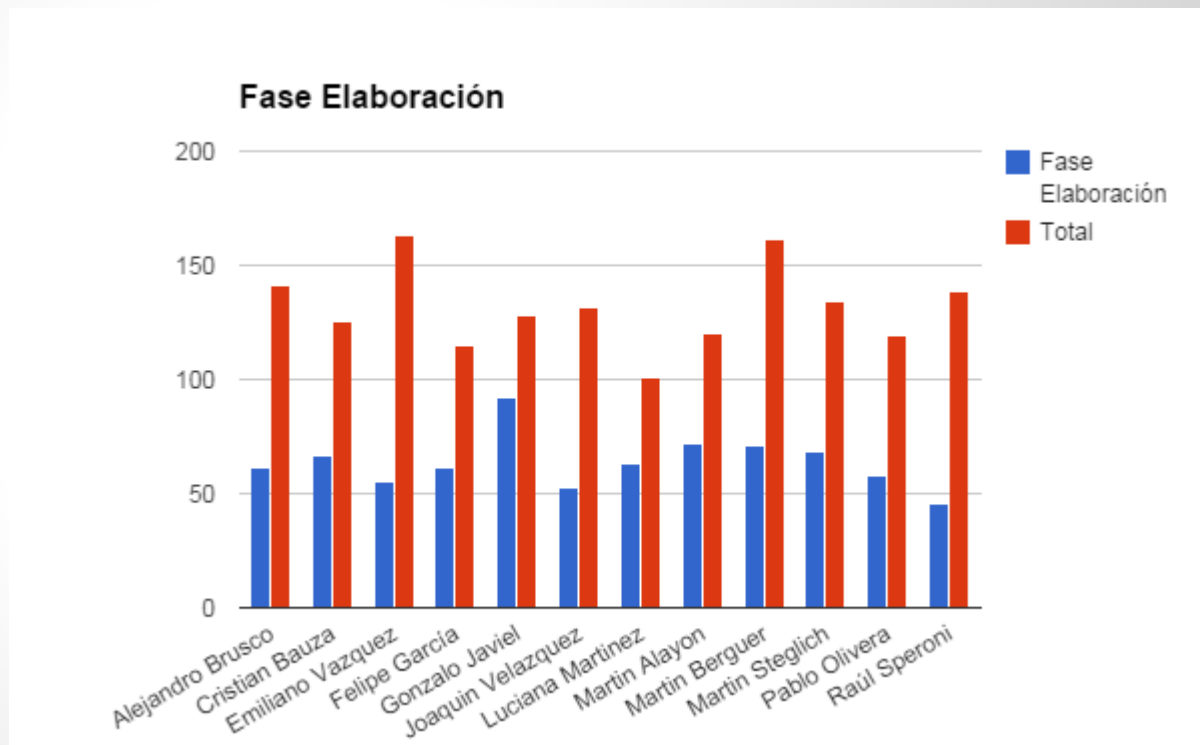
**766.8 hs.**

promedio por persona:

**15.9 hs** *por semana.*

por implementador:

**16.4 hs** *por semana.*



# Conclusiones de la Fase

Esfuerzo Total:

**766.8 hs.**

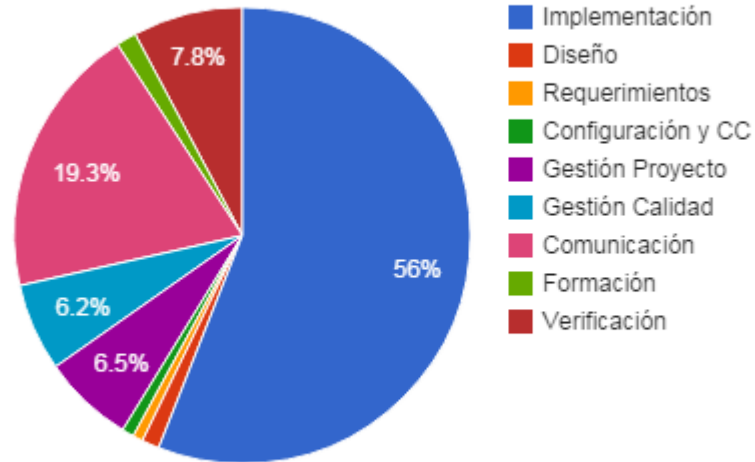
promedio por persona:

**15.9 hs** *por semana.*

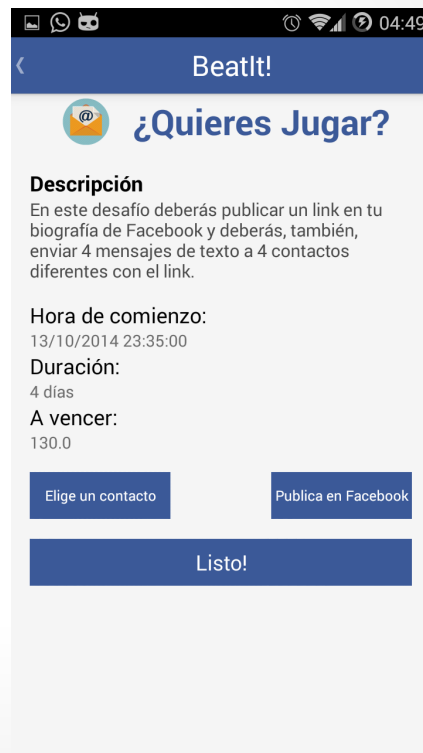
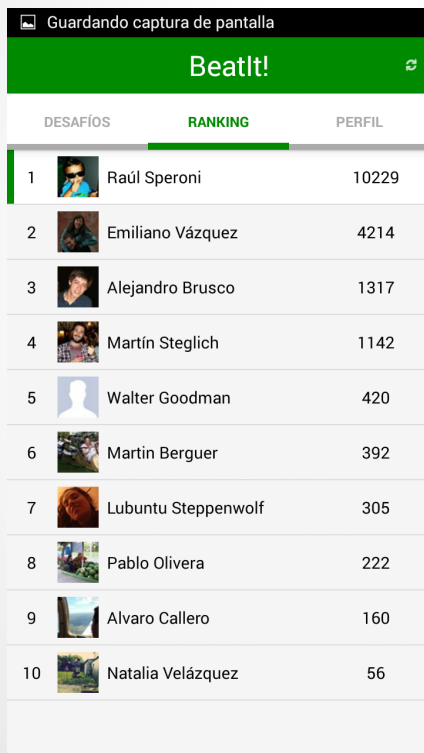
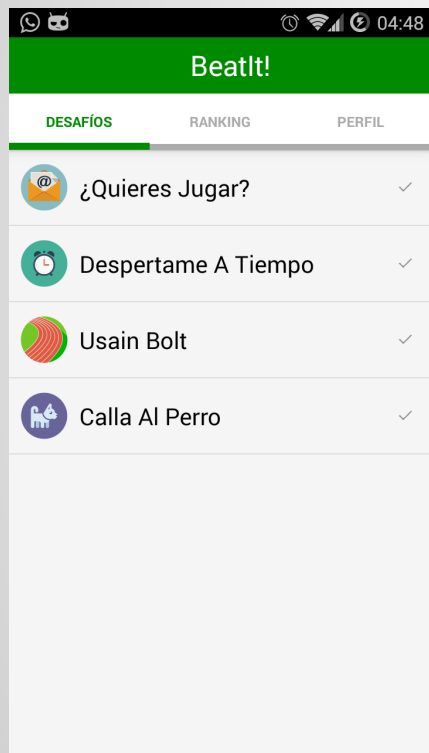
por implementador:

**16.4 hs** *por semana.*

Fase Elaboración











# Prototipo BeatIt! / Android



# Prototipo BeatIt! / Windows

BeatIt!





## Ranking Profile

|   |   |                     |       |
|---|---|---------------------|-------|
| 1 |  | Raúl Speroni        | 10229 |
| 2 |  | Emiliano Vázquez    | 4214  |
| 3 |  | Alejandro Brusco    | 1317  |
| 4 |  | Martín Steglich     | 1142  |
| 5 |  | Martin Berguer      | 392   |
| 6 |  | Lubuntu Steppenwolf | 305   |
| 7 |  | Pablo Olivera       | 222   |
| 8 |  | Natalia Velázquez   | 56    |

...


BeatIt!

## Challenges Ranking

|   |   |
|---|---|
|  |  |
|  |  |

BeatIt!

## Shut the dog!



**Details**  
Start Time:  
10/16/2014 07:19:43  
Duration:  
4 Days  
To Beat:  
0 pts


### Description

In this challenge you need to shut up the dog as quickly as you can by pressing the red button. The dog will bark three times.

**Start!**

BeatIt!

## Wake Me Up!



**Details**  
Start Time:  
10/16/2014 07:19:43  
Duration:  
4 Days  
To Beat:  
0 pts

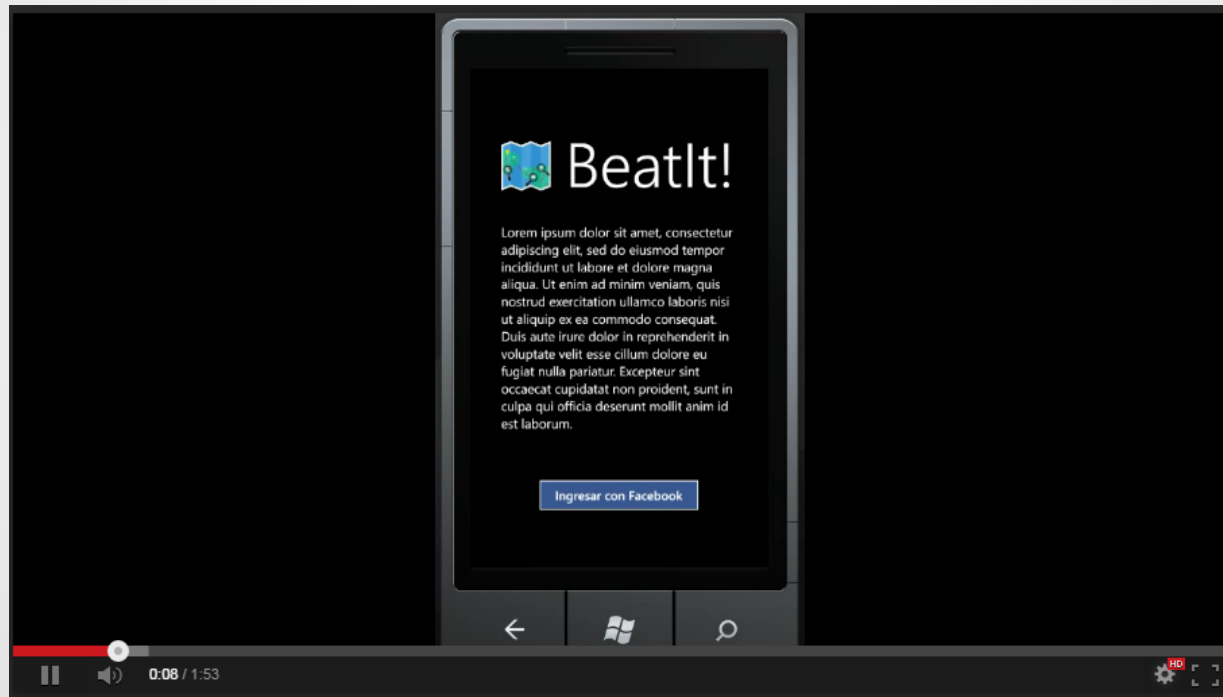
### Description

In this challenge you have to shake your cellphone when you think the timer reaches 0, the timer will hide 3 times so pay attention.

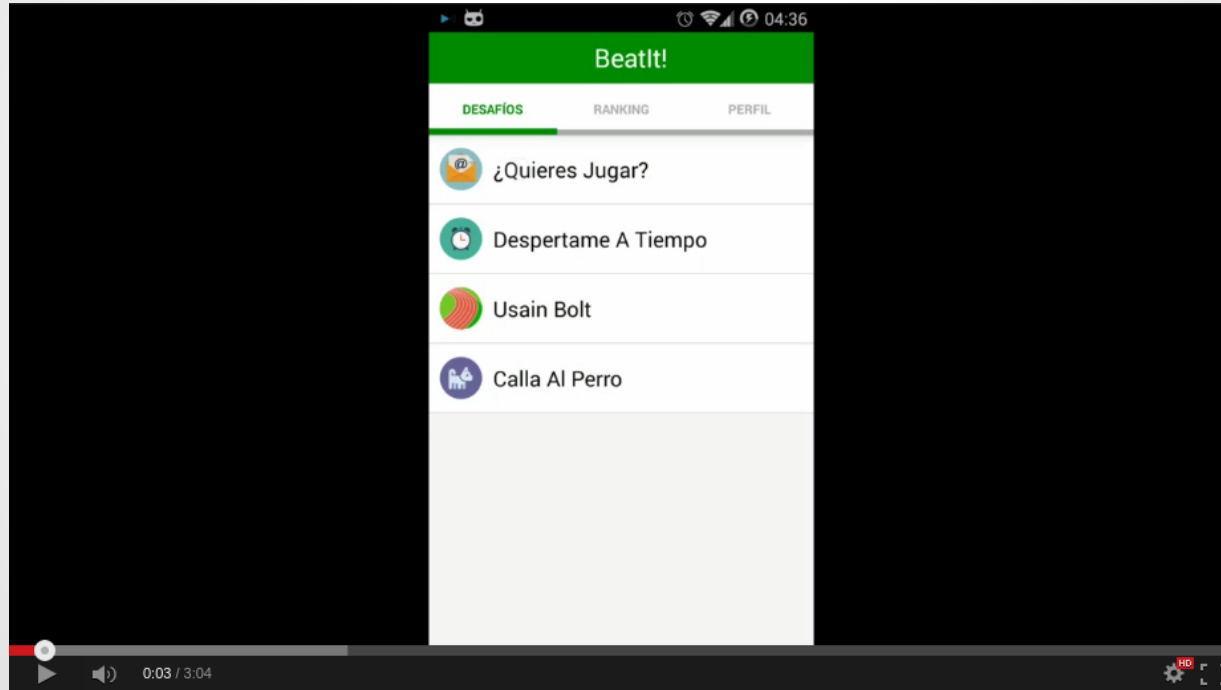
Time Left (s)

**Wake Me Up!**

# Prototipo BeatIt! / Windows



# Prototipo BeatIt! / Android





**BeatIt!**