

# **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.

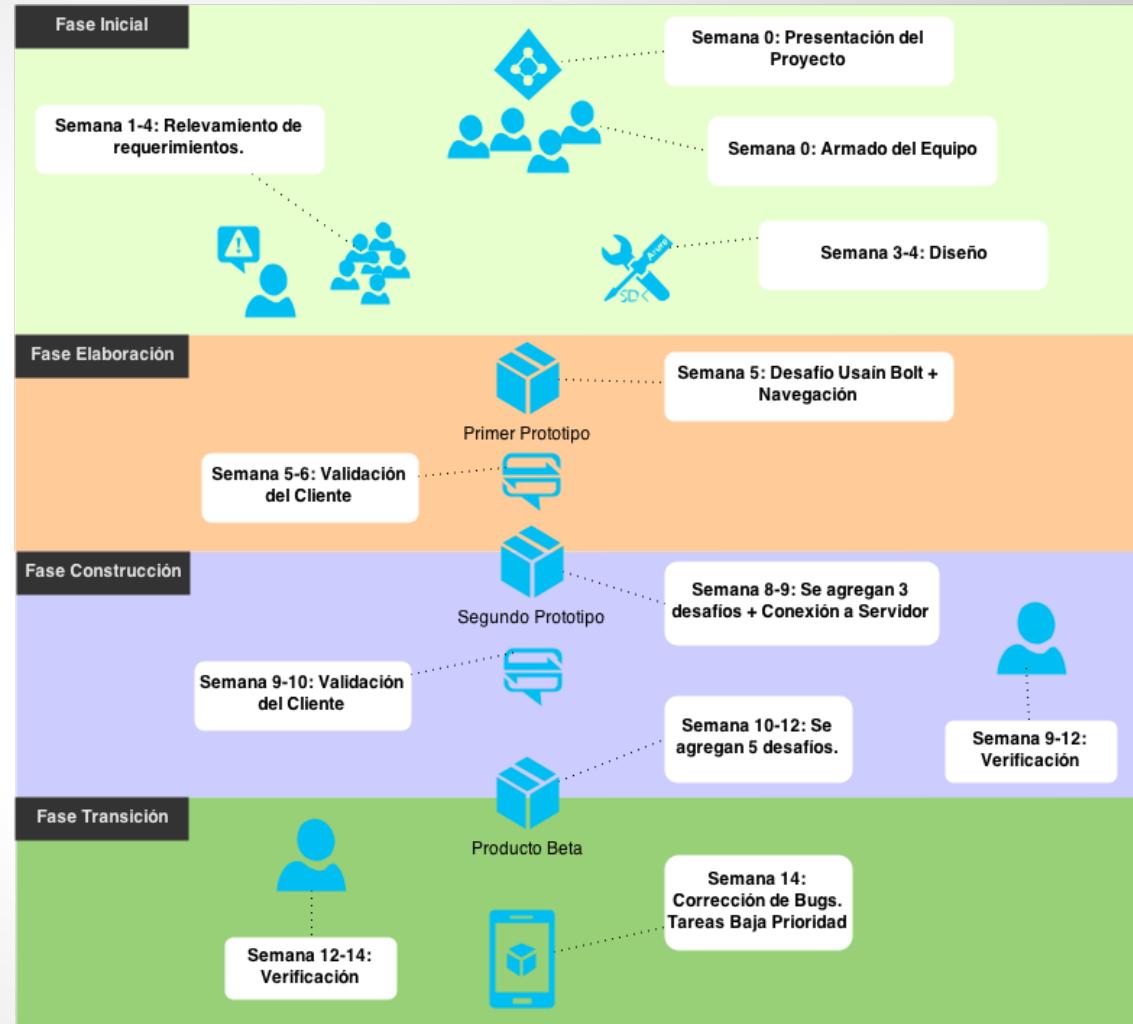
# Objetivos de la Fase

## 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 integrante 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:

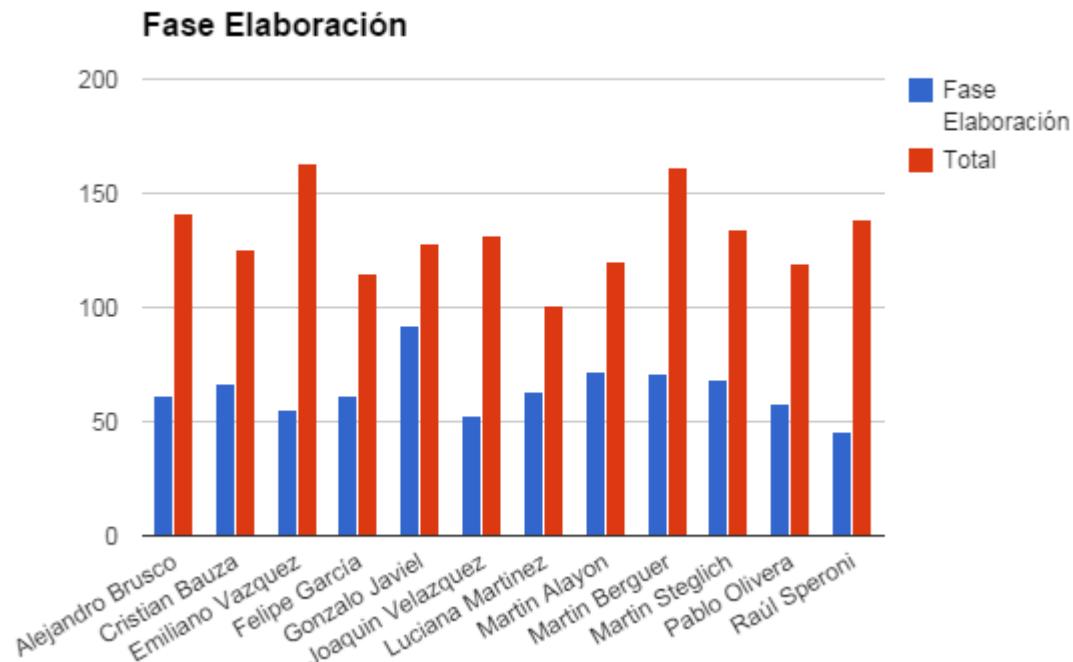
**766.8 hs.**

promedio por persona:

**15.9 hs** *por semana.*

por implementador:

**16.4 hs** *por semana.*



# Conclusiones de la Fase

Esfuerzo Total:

**766.8 hs.**

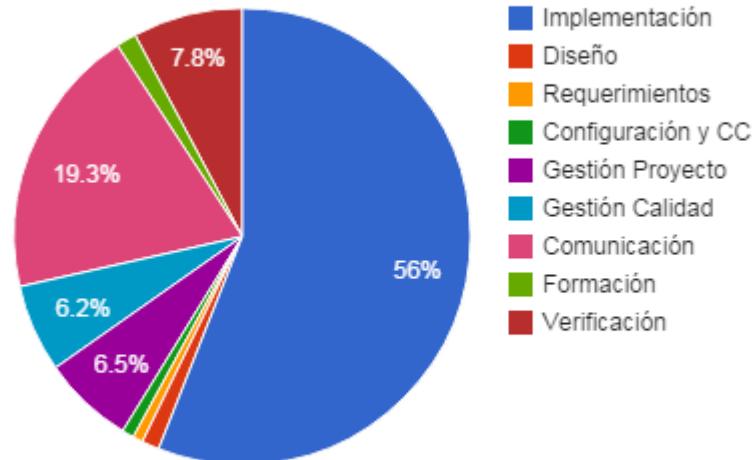
promedio por persona:

**15.9 hs** *por semana.*

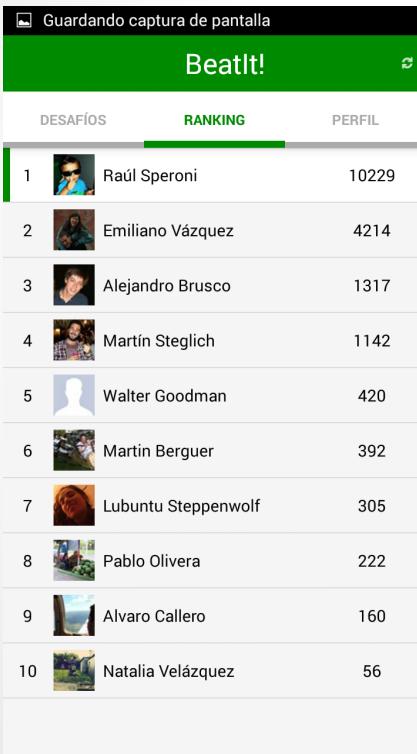
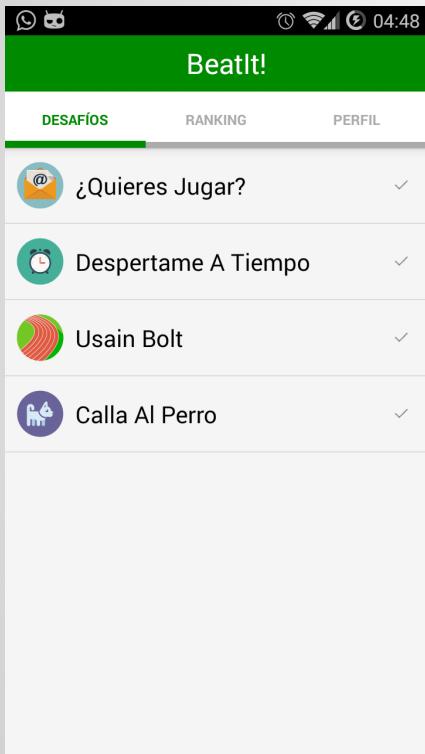
por implementador:

**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 Ra

BeatIt!

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

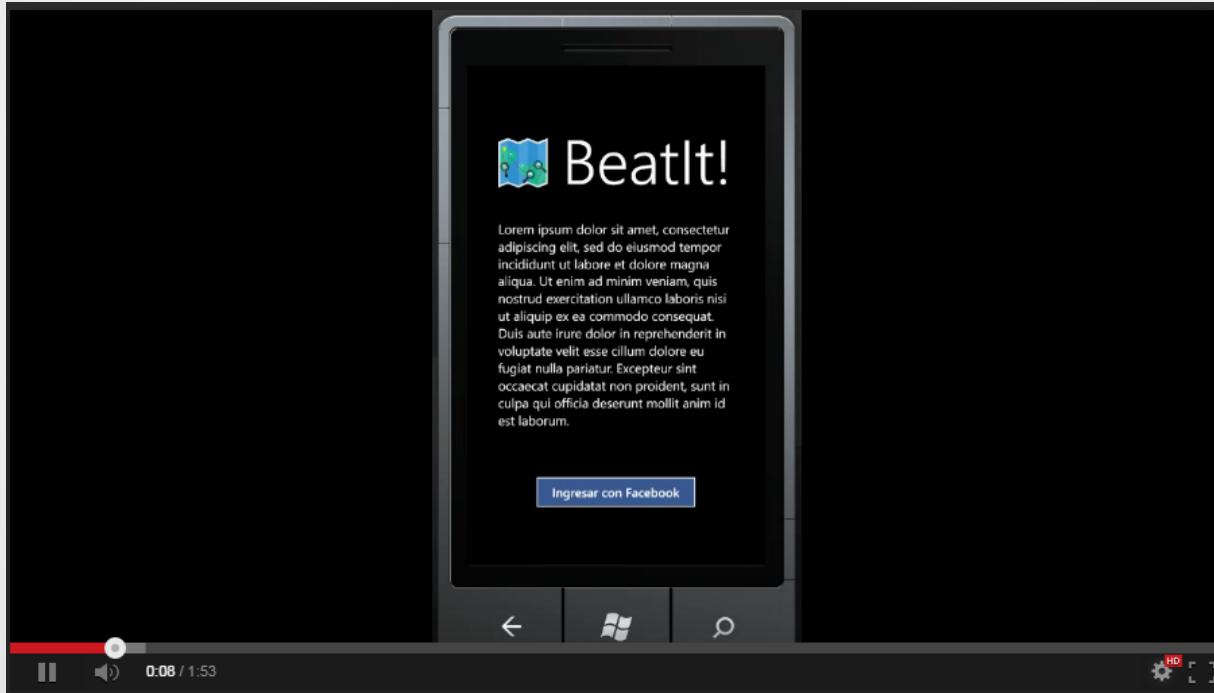
**Description**

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.

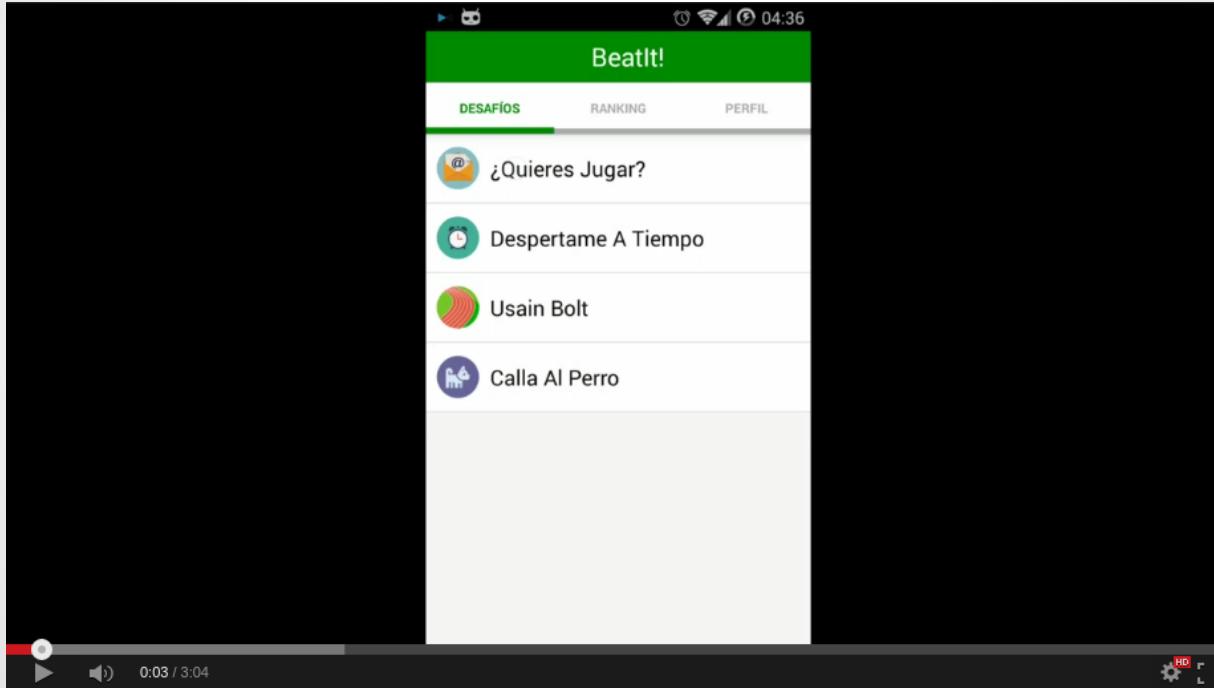
Time Left (s)

**Wake Me Up!**

# Prototipo BeatIt! / Windows



# Prototipo BeatIt! / Android





# BeatIt!