

Trabajo Práctico Nro. 4

Artefactos de Scrum

Lista de Conceptos Tratados:

Product Backlog; Sprint Backlog; Increment; User Story.

Ejercicio 1

Para cada una de las siguientes afirmaciones discuta e indique si esta es Verdadera o Falsa.

	Verdadera	Falsa
Los artefactos de Scrum son el product backlog, el Sprint backlog, el Increment y las user stories.		
La priorización del product backlog es responsabilidad del equipo de desarrollo.		
Los elementos del product backlog deben tener un grado similar de detalle.		
El Sprint Backlog es el conjunto de items del Product Backlog seleccionados para el Sprint.		
Increment es la suma de todos los items del Product Backlog completados durante un Sprint.		

Ejercicio 2 (Caso de Estudio: Telecompras)

La empresa *TeleShopping* desea desarrollar un sistema web para el soporte de compras a distancia, de los productos que la empresa ofrece, por parte de sus clientes. Se prevé que con este sistema, los clientes podrán, fundamentalmente: realizar consultas del catálogo de productos que se ofrecen, para obtener información acerca de un producto particular (código, descripción, precio, cantidad disponible, etc.); solicitar le envíen periódicamente y por correo electrónico dicho catálogo de productos; ingresar una orden de compra, para que se le envíe un conjunto de productos, ajustándose a un tipo de pago para la misma (actualmente sólo tarjeta de crédito); presentar una queja (por demoras en la entrega de los productos, por ejemplo); y cancelar una orden.

Adicionalmente, se pretende que los agentes del depósito de la empresa utilicen el nuevo sistema, consultando las órdenes de compra confirmadas, para armar y empaquetar los productos pedidos en dichas órdenes de compra. Asimismo, se debe proveer soporte a estos agentes para determinar la logística para la entrega de cada pedido armado, seleccionando una empresa de transporte apropiada, y delegando a esta la entrega del pedido correspondiente. Por otra parte, es destacable que la empresa ya posee un sistema de inventario para el control de stock de productos. El nuevo sistema deberá interactuar con este para, por ejemplo: consultar descripción y precio de productos al tomar órdenes de compra, o bien para actualizar la disponibilidad de productos al armar pedidos. Por otra parte, las quejas recibidas por parte de los clientes son derivadas inmediatamente al gerente de relaciones con la comunidad.

- **Especifique las user stories para las narrativas. Identifique los roles involucrados. En caso de identificar épicas, refínelas hasta tener user stories listas para un sprint.**

Ejercicio 3 (Caso de Estudio: Biblioteca)

La biblioteca *Libraccio* desea informatizar su operatoria básica en lo referente a: préstamos de ejemplares de libros a sus socios, las respectivas devoluciones de estos, y consultas acerca de la disponibilidad de los ejemplares.

Los socios de la biblioteca pueden ser de 3 tipos: docente, no docente y estudiante. Cada tipo de socio tiene diferentes condiciones de préstamo en cuanto a la duración y al número de ejemplares que puede retirar en préstamo. El número de días de suspensión, ante una devolución tardía de un ejemplar, también es diferente para cada tipo de socio. Cada libro tiene un isbn y un título, está escrito por uno o más autores, y es publicado por un editorial en una fecha de edición. Cada ejemplar de libro tiene un código único que lo identifica, y se conoce si está o no en mantenimiento por un eventual deterioro.

- **Especifique las user stories para las narrativas. Identifique los roles involucrados. En caso de identificar épicas, refínelas hasta tener user stories listas para un sprint.**

Ejercicio 4 (Caso de Estudio: Cajero Automático)

Los cajeros automáticos permiten a sus usuarios realizar operaciones sobre las cuentas bancarias que estos poseen. Los usuarios son clientes de diferentes bancos de una red bancaria o consorcio, la cual es propietaria de dichos cajeros automáticos. Las operaciones que los clientes pueden realizar en los cajeros incluyen, fundamentalmente: consultas de saldos y de últimos movimientos, depósitos y extracciones de dinero, de sus respectivas cuentas en los bancos de la red bancaria. Además, es posible que un cliente pueda realizar transferencias entre cuentas propias de un mismo banco.

Para poder utilizar un cajero automático sus usuarios deben identificarse previamente como clientes válidos de uno de los bancos de la red. Usualmente, para identificarse como cliente válido, un usuario ingresa una tarjeta magnética en el cajero. Dicha tarjeta posee un código que identifica unívocamente a un banco en el consorcio. Además, la tarjeta posee un número, el cual determina las cuentas con las que un cliente puede realizar operaciones en dicho banco. Una vez ingresada la tarjeta al cajero, este solicita al usuario una clave o contraseña la cual está asociada con la tarjeta. Se permiten, usualmente, hasta 3 errores en el ingreso de la contraseña, luego de lo cual el cajero retiene la tarjeta. Si la contraseña se ingresó correctamente, el cajero identifica al usuario como un cliente válido y, permite entonces seleccionar y realizar operaciones sobre las cuentas asociadas a la tarjeta.

En cada operación el cajero interactúa con el cliente y el sistema central del consorcio bancario, para obtener la información necesaria y poder realizar la operación. Particularmente, para todas las operaciones se necesita el número de cuenta respectivo sobre la que se va a operar. En los depósitos y extracciones se necesita, además, obtener el monto involucrado. En el caso de una extracción, dicho monto no debe exceder el saldo de la cuenta sobre la que se está operando y debe ser múltiplo del valor de los billetes que el cajero posee. Si esto se cumple, el cajero entrega el dinero al cliente siempre que tenga el dinero suficiente. En el caso de una transferencia, el saldo en la cuenta de origen debe ser mayor o igual que la cantidad a transferir. Luego de cada operación el cajero registra la operación en el sistema central del consorcio, y emite un recibo para el usuario.

- **Especifique las user stories para las narrativas. Identifique los roles involucrados. En caso de identificar épicas, refínelas hasta tener user stories listas para un sprint.**
- **Detalle los criterios de aceptación de cada user story.**

Ejercicio 5

Se nos ha pedido crear una aplicación online para la serie Games of Thrones®. La aplicación deberá brindar diferentes tipos de recursos adicionales a los fans de la serie.

Por cada capítulo, se brindará su nombre, una sinopsis del mismo y se acompañará con una o más fotos del capítulo, uno o más videos promocionales del capítulo y la lista de personajes que aparecen. Si el fan lo desease, podrá acceder a información detallada de cada personaje. Específicamente, la información de un personaje consta de su biografía, el nombre y escudo de la casa a la que pertenece y una o más fotos del mismo. La aplicación deberá además proveer una lista completa de todos los personajes que han aparecido en la serie, listando los nombres de los capítulos en los que aparece el personaje. Por cada personaje se detallará su biografía, el nombre y escudo de la casa a la que pertenece y una o más fotos del mismo.

Los fans podrán suscribirse para recibir alertas antes de cada capítulo. Para ello deberán ingresar su email y/o su número de teléfono móvil. Las alertas se enviarán 1 hora antes de la emisión de cada capítulo al email y/o teléfono de los suscriptores.

- **Especifique las user stories para las narrativas. Identifique los roles involucrados. En caso de identificar épicas, refínelas hasta tener user stories listas para un sprint.**
- **Detalle los criterios de aceptación de cada user story.**

Ejercicio 6

El diario “La Pulga” nos ha pedido el desarrollo de una aplicación móvil para el mundial Rusia 2018.

La aplicación contará con una sección “calendario de partidos”. Los partidos se listarán en orden cronológico. Para cada partido se indicará la hora, el estadio y la ciudad donde se desarrollará el partido. También se indica el resultado en caso de que ya se haya realizado. Con este objetivo la aplicación deberá chequear cada 30 minutos si finalizó algún encuentro consultado con el sistema “MatchesScores” de la FIFA.

Adicionalmente, el usuario podrá solicitar a la aplicación que se lo notifique del resultado de un partido cuando este haya finalizado mediante una nueva sección. Para esto, la aplicación se conectará con el sistema

“MatchesScore” de la FIFA cada 30 minutos para chequear la finalización de los encuentros. Al detectar la finalización de un partido, la aplicación notificará a los usuarios que hayan solicitado que se les informe del resultado de ese partido.

Por último, la aplicación también deberá contar con una sección de noticias en las que se mostrarán todas las noticias relacionadas con el mundial que se publiquen en el sitio web de “La Pulga”.

- **Especifique las user stories para las narrativas. Identifique los roles involucrados. En caso de identificar épicas, refínelas hasta tener user stories listas para un sprint.**
- **Detalle los criterios de aceptación de cada user story.**

Bibliografía de Apoyo Sugerida

[1] Schneider, G., & Winters, J. P. (2001). Applying use cases: a practical guide. Pearson Education.

[2] Rubin, K. S. (2012). Essential Scrum: A practical guide to the most popular Agile process. Addison-Wesley.