



CLASS CONTROL

PLAN 2ª ITERACIÓN CONSTRUCCIÓN FINAL, VERSIÓN 1.0

Desarrollo de una aplicación para la plataforma social educativa *edmodo*.

TFG1314-40



31 DE MAYO DE 2014

ALUMNO: CRISTIAN TEJEDOR GARCÍA

TUTORA: YANIA CRESPO GONZÁLEZ-CARVAJAL



Escuela Técnica Superior
de **Ingeniería Informática**

<i>Class Control</i>	Versión: 1.0
Plan 2ª Iteración Construcción Final	31/05/2014

Historial de Revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
31/05/2014	1.0	Primera versión del documento.	Cristian T.G.

ILUSTRACIÓN 1: HISTORIAL DE REVISIONES

<i>Class Control</i>	Versión: 1.0
Plan 2ª Iteración Construcción Final	31/05/2014

Contenido

1. Hitos principales	4
2. Objetivos principales	4
3. Asignación de actividades y artefactos	4
4. Evaluación.....	5

Índice De Ilustraciones

Ilustración 1: Historial de revisiones	2
Ilustración 2: Hitos de la 2ª Iteración de la fase de Construcción	4
Ilustración 3: Asignaciones de actividades y artefactos	5

Class Control	Versión: 1.0
Plan 2ª Iteración Construcción Final	31/05/2014

1. Hitos principales

Se definen los hitos claves como fin de las diferentes tareas que se realizan durante la 2ª iteración de la Fase de Construcción.

Hito	Fecha inicio	Fecha fin
Inicio de la iteración	16/05/14	25/05/14
Desarrollar planes de pruebas de unidades usando las especificaciones del producto	25/05/14	26/05/14
Revisar el código modular	26/05/14	27/05/14
Probar si los módulos de los componentes se ajustan a las especificaciones del producto	27/05/14	28/05/14
Identificar anomalías y anotarlas en las especificaciones del producto	28/05/14	29/05/14
Modificar código en función a las pruebas y tests de usuarios realizados	29/05/14	30/05/14
Probar código modificado	30/05/14	31/05/14
Documento de Plan de 1ª Iteración de Transición Inicial	31/05/14	31/05/14
Documento de Plan de 2ª Iteración de Construcción Final	31/05/14	31/05/14
Fin de iteración	31/05/14	31/05/14

ILUSTRACIÓN 2: HITOS DE LA 2ª ITERACIÓN DE LA FASE DE CONSTRUCCIÓN

2. Objetivos principales

Los objetivos principales a conseguir en esta segunda iteración de la fase de Construcción son:

- Desarrollar los planes de pruebas necesarios para garantizar que el sistema cumple con los requisitos acordados.
- Llevar a cabo dichos planes de prueba y localizar, si los hubiera, los errores y defectos que contenga el sistema.
- Corregir, si los hubiera, dichos errores y defectos.
- Repetir el proceso las veces que sea necesario para obtener un producto acorde a las especificaciones y con una calidad aceptable.

3. Asignación de actividades y artefactos

Ha habido un pequeño aumento de horas invertidas en las actividades 27 a la 33 debido a que las pruebas han sido mayores de las esperadas en la planificación

Id	Nombre/Descripción	Asignado	Duración	Predecesoras
27	Desarrollar planes de pruebas de unidades usando las especificaciones del producto	Cristian T.G.	14 horas	26
28	Revisar el código modular	Cristian T.G.	5 horas	27
29	Probar si los módulos de los componentes se ajustan a las especificaciones del producto	Cristian T.G.	6 horas	28
30	Identificar anomalías y anotarlas en las especificaciones del producto	Cristian T.G.	5 horas	29
31	Modificar código en función a las pruebas y tests de usuarios realizados	Cristian T.G.	8 horas	30
32	Probar código modificado	Cristian T.G.	10 horas	31

<i>Class Control</i>	Versión: 1.0
Plan 2ª Iteración Construcción Final	31/05/2014

33	Elaboración del documento de Plan de 1ª Iteración de Transición Inicial	Cristian T.G.	1 hora	32
34	Elaboración del documento de Plan de 2ª Iteración de Construcción Final	Cristian T.G.	1 hora	33
50 horas				

ILUSTRACIÓN 3: ASIGNACIONES DE ACTIVIDADES Y ARTEFACTOS

4. Evaluación

En este apartado se detallarán los criterios a tener en cuenta a la hora de evaluar la situación del proceso de desarrollo y del producto al finalizar esta iteración:

- Elaboración de un sistema de funcionalidad completa.
- Desarrollo de plan de pruebas con el fin de garantizar la calidad del sistema y establecer un plan de comprobación de corrección para futuras modificaciones.
- El *software* que se presenta es la versión final de la aplicación: versión 1.0-INITIAL. Se ha intentado ser lo más riguroso siguiendo todos los requisitos validados al principio con el cliente para la correcta funcionalidad de la aplicación, así como la prueba de ésta mediante usuarios externos para probar la usabilidad y funcionalidad generando incidencias.