



---

# CLASS CONTROL

---

## PLAN 1ª ITERACIÓN CONSTRUCCIÓN FINAL, VERSIÓN 1.0

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

---

TFG1314-40

---



16 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 1ª Iteración Construcción Final	16/05/2014

## Historial de Revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
01/04/2014	1.0	Primera versión del documento.	Cristian T.G.

ILUSTRACIÓN 1: HISTORIAL DE REVISIONES

<i>Class Control</i>	Versión: 1.0
Plan 1ª Iteración Construcción Final	16/05/2014

## 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 1ª Iteración de la fase de Construcción .....	4
Ilustración 3: Asignaciones de actividades y artefactos .....	4

Class Control	Versión: 1.0
Plan 1ª Iteración Construcción Final	16/05/2014

## 1. Hitos principales

Se definen los hitos claves como fin de las diferentes tareas que se realizan durante la 1ª iteración de la Fase de Construcción.

Hito	Fecha inicio	Fecha fin
Inicio de la iteración	01/04/14	15/04/14
Revisar especificaciones de funcionamiento	01/04/14	01/04/14
Identificar parámetros de diseño modular y de componentes separados	02/04/14	03/04/14
Desarrollo del código	03/04/14	04/05/14
Pruebas de código	04/05/14	15/05/14
Documento de Plan de 2ª Iteración de Construcción Inicial	15/05/14	15/05/14
Documento de Plan de 1ª Iteración de Construcción Final	16/05/14	16/05/14
Fin de iteración	16/05/14	16/05/14

ILUSTRACIÓN 2: HITOS DE LA 1ª ITERACIÓN DE LA FASE DE CONSTRUCCIÓN

## 2. Objetivos principales

Los objetivos principales a conseguir en esta primera iteración de la Fase de Construcción son:

- Construcción de una primera versión del sistema que disponga de parte de la funcionalidad expresada en el Documento de Requisitos basándose en los documentos de los modelos de análisis, de diseño y de datos.
- Creación de una batería de pruebas inicial para velicar el funcionamiento tanto funcional como unitario de la versión definitiva del sistema, así como la redacción del correspondiente documento de casos de prueba.

## 3. Asignación de actividades y artefactos

Ha habido un gran número de horas realizadas en la actividad 23, en comparación con lo estimado en la planificación inicial, debido a que el alumno no sabía bien cuantas horas iba a llevarle desarrollar el código. Además se han invertido 5 horas más en la actividad 24.

Id	Nombre/Descripción	Asignado	Duración	Predecesoras
21	Revisar especificaciones de funcionamiento	Cristian T.G.	2 horas	20
22	Identificar parámetros de diseño modular y de componentes separados	Cristian T.G.	6 horas	21
23	Desarrollar el código	Cristian T.G.	220 horas	22
24	Pruebas de código	Cristian T.G.	25 horas	23
25	Elaboración del documento de Plan de 2ª Iteración de Construcción Inicial	Cristian T.G.	1 hora	24
26	Elaboración del documento de Plan de 1ª Iteración de Construcción Final	Cristian T.G.	1 hora	25
			255 horas	

ILUSTRACIÓN 3: ASIGNACIONES DE ACTIVIDADES Y ARTEFACTOS

<i>Class Control</i>	Versión: 1.0
Plan 1ª Iteración Construcción Final	16/05/2014

## 4. Evaluación

Por último se enumeran los criterios que han de ser tenidos en cuenta a la hora de evaluar la situación del proceso de desarrollo y del producto al analizar esta iteración:

- Conformidad entre los modelos de análisis, de diseño y de datos generados en las iteraciones anteriores y la implementación real del producto.
- Creación de una batería de pruebas suficientemente grande que permita validar el funcionamiento de la aplicación y detectar posibles errores.
- Respuesta favorable por parte del cliente de todos los artefactos creados en esta iteración.
- Seguimiento de los posibles riesgos que hayan podido tener lugar en esta iteración.