



Planificación y Seguimiento

CC62V Taller de Metodologías Ágiles de Desarrollo de Software

"If you can't plan well, plan often"

Agustín Villena M.
agustin.villena@gmail.com

Planificación XP

- Objetivos

- Unir al equipo en torno a la tarea común
- Decidir **alcance** y **prioridades**
- Estimar **costo** y **calendarización** de tareas
- Dar a todos la **confianza** de que el sistema **puede hacerse**
- Proveer una base para realizar la **retroalimentación**



Reglas para una relación sinérgica

	Cliente	Desarrollador
Desea maximizar	Valor recibido por cada semana de desarrollo	Calidad del trabajo realizado
Puede definir	Qué será implementado, y en qué prioridad, según las necesidades de su negocio	Cuánto se estima que demorará una tarea (idealmente)
Puede cambiar	Funcionalidades solicitadas por otras no implementadas de costo equivalente (canjear)	Sus estimaciones en base a nuevos descubrimientos

La tecnología es una decisión del cliente

- Basado en las **declaraciones de derechos** del cliente y del desarrollador

<http://www.xprogramming.com/products.htm>



Planificación XP

Principios

- **Asumir Simplicidad:** Sólo planificar en detalle hasta el próximo horizonte
- **Responsabilidad aceptada:** No hay asignación de tareas, sino auto compromiso con ellas
- La **persona responsable** es la que **estima**
- **Ignorar la dependencia entre las partes.**
 - Evitar diálogos como
 - *¿Cuánto vale el vaso de café?*
 - *\$300, pero puede rellenarlo gratis*
 - *Entonces déme una rellenada...*
- **Planificar para las prioridades del cliente,** antes que para la facilidad del desarrollo
 - La planificación del desarrollo requiere mucha más información para ser valiosa, que las prioridades del cliente

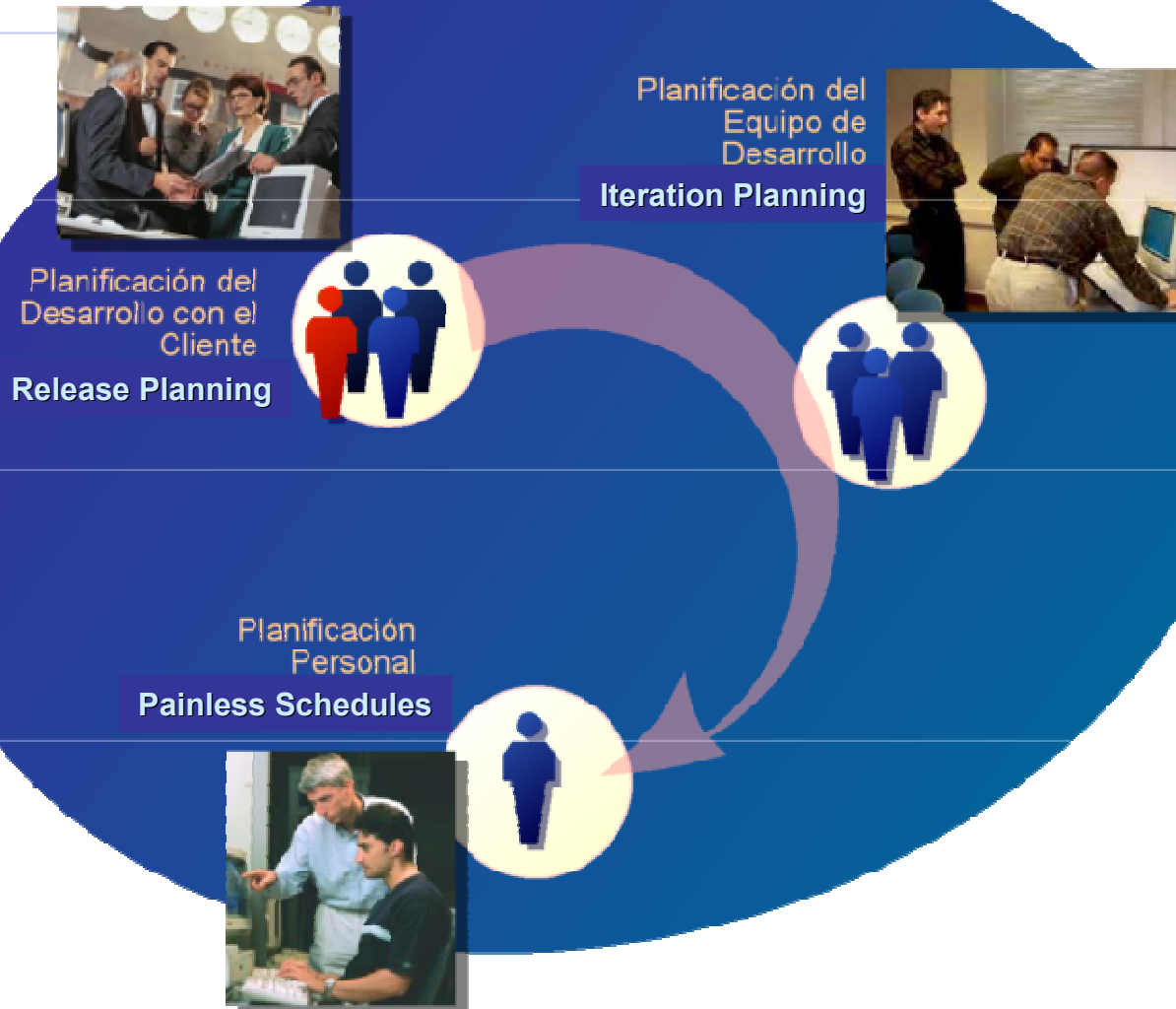


Planning Game

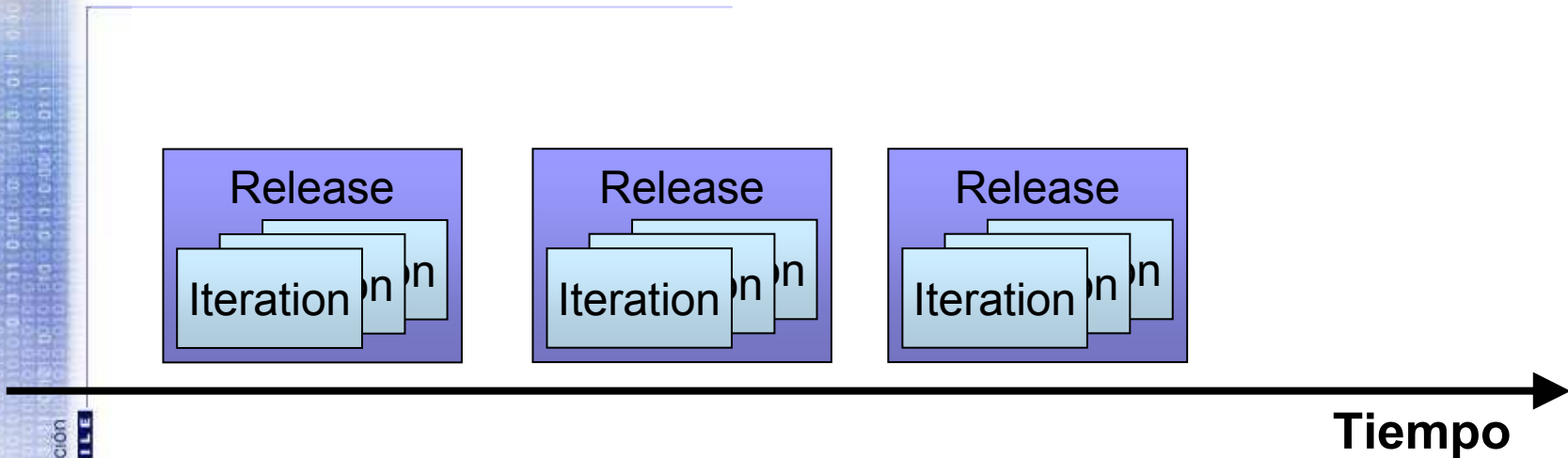
- Jugado por dos partes: **clientes y desarrolladores**
- Objetivo: **Maximizar el valor** del software producido por el equipo
- **Estrategia:**
 - **invertir lo menos posible** para
 - poner la **funcionalidad más valiosa** en producción
 - lo **antes posible**
 - ... junto con las estrategias de **Desarrollo y Prueba**



Planning Game en distintos niveles



Linea de Tiempo de un proyecto XP



Release

3 a 4 meses

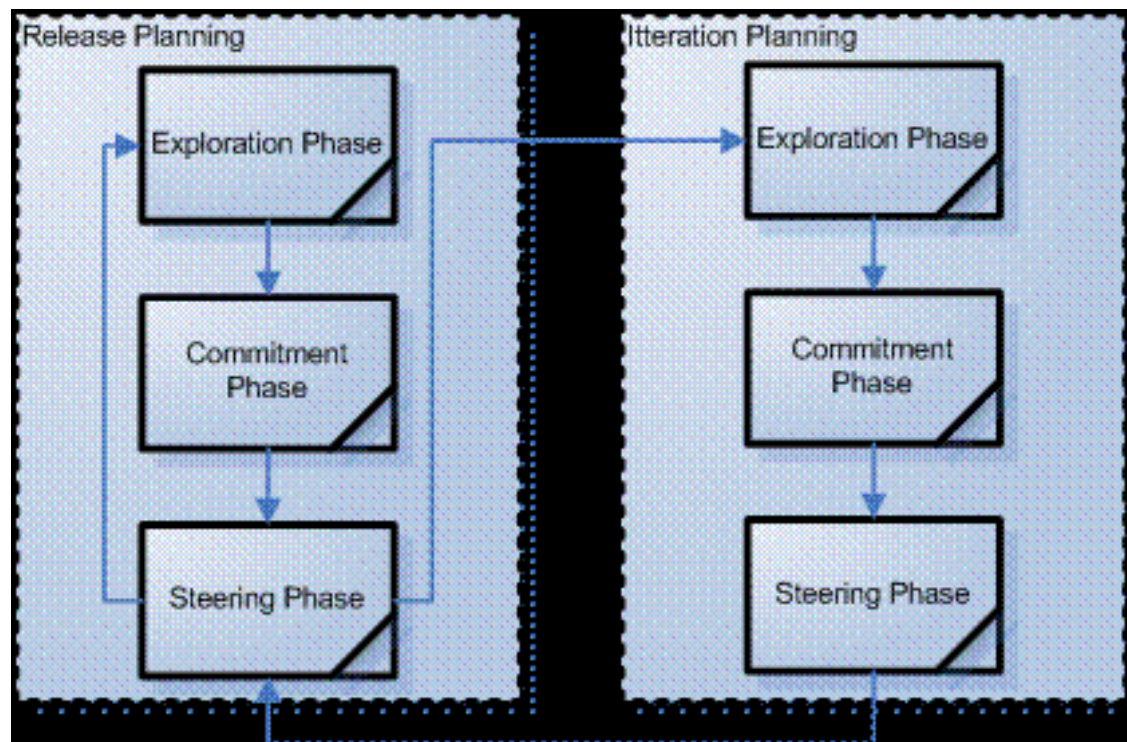
Iteration

2 a 3 semanas



Planning Game

Modelo General



Planning Game

Fases del Juego

- **Exploración** – Determinar nuevas cosas que el sistema hará
 - Escribir una historia
 - Estimar una historia
 - O dividirla si no se puede estimar
- **Compromiso** – Determinar que subconjunto de requerimientos se hará primero Sort by value
 - Ordenar por
 - Valor
 - Riesgo
 - Determinar Velocidad
 - Escoger el alcance, fijando una fecha objetivo, o fijando un conjunto de historias
- **Ajuste** – Guiar el desarrollo a medida que la realidad moldea el plan
 - Iteration
 - Recovery
 - New story
 - Re-estimate





Planning Game User Story

- Es un "elemento" de una funcionalidad del producto
- Es una promesa de que el cliente nos dirá todo lo que necesitamos sobre ello
- Se escriben en tarjetas
- Debe ser **estimable**, **verificable** y **relacionada** con el cliente
 - En horas "ideales de ingeniería"

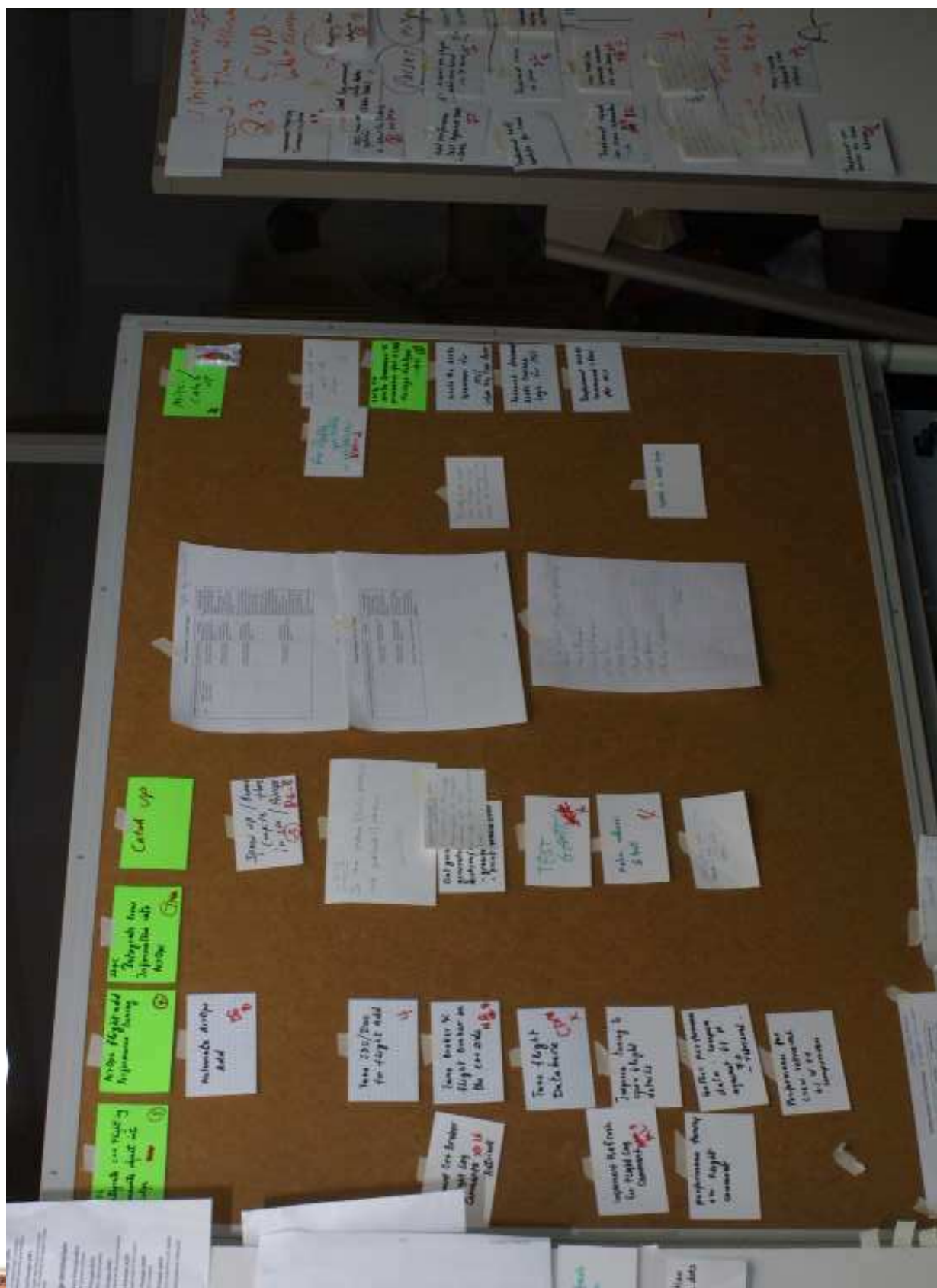
[illegible]



- Una **tarea** es una acción concreta para completar una historia
- Tiene un tamaño no mayor a un día de trabajo

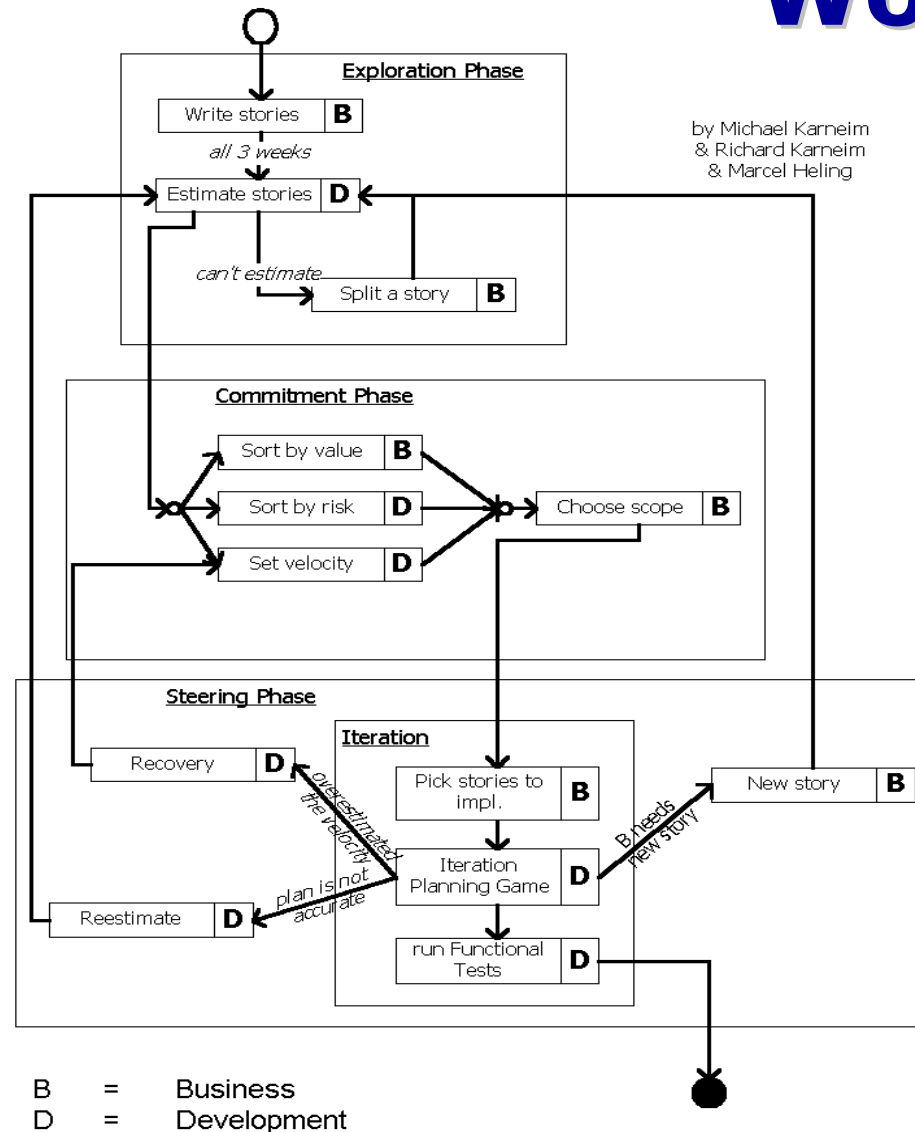
Planning Game Task Card

Task Title:	Servlet for Track Numbers	End Date:	11/3/00
Card No.:	11.7.1	IED Plan:	3
Start Date:	11/1/00	IED Actual:	3.5
Description: Create new servlet for assigning track numbers and modify Add/UpdateTrack to include track number and partner track name.			
To do:			Done:
Up-date Newdb.cmd to create track id			Y
Create new servle to get unique track id			Y
Up-date DTD for AddTrack			Y
Up-date AddTrack and ChangeTrack related classes			Y
Run all tests			Y
Up-date weblogic & deploy properties			Y
" API documentation & Sourcesafe			Y
Release code, send completion email, enter metrics			Y



Planning Game Workflow

by Michael Karneim
& Richard Karneim
& Marcel Heling



Prácticas relacionadas **Stand Up Mettings**

- Ocurre al comienzo de la jornada
- MUY cortas (5 minutos menos)
- Todos los desarrolladores participan (el cliente es bienvenido)
- Cada miembro describe brevemente
- Each team member briefly describes
 - Status de una tarea
 - Asunto a resolver
 - Lecciones aprendidas
 - Plan para el día
- Se discute brevemente técnicas y sugerencias para mejorar el desarrollo





Prácticas relacionadas Tracking

- Cada finalización de tarea es registrada
 - y celebrada!
- El estado del proyecto es claramente visible
 - Las métricas son actualizadas y colocadas en una pared común
 - User Stories terminadas
 - Velocidad actual del desarrollo
 - Cada equipo define las **métricas que más le sirvan**
- Herramienta sugerida "Painless Schedules"
 - Planilla simple donde se registra lo planificado y trabajado
 - Publicada en U-Cursos

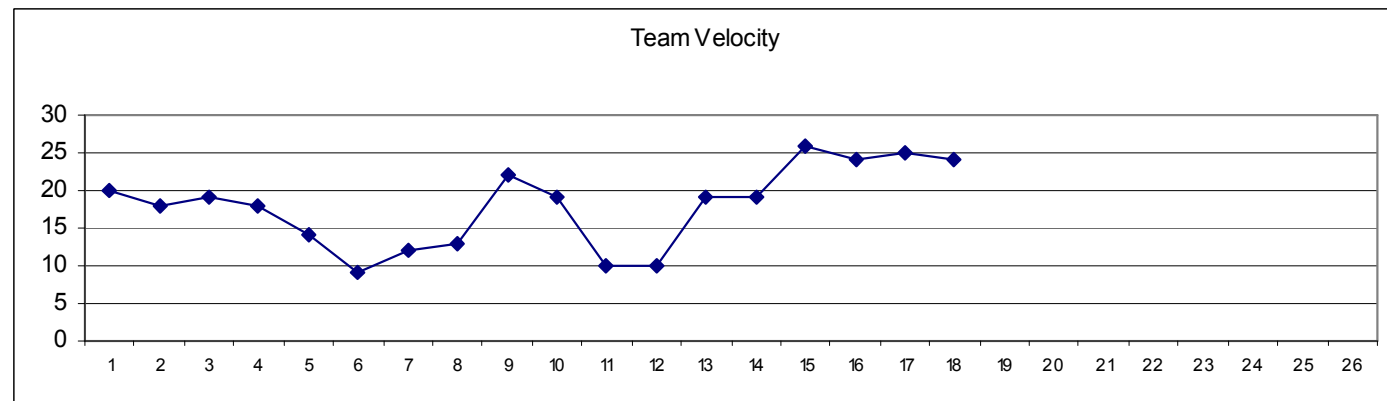
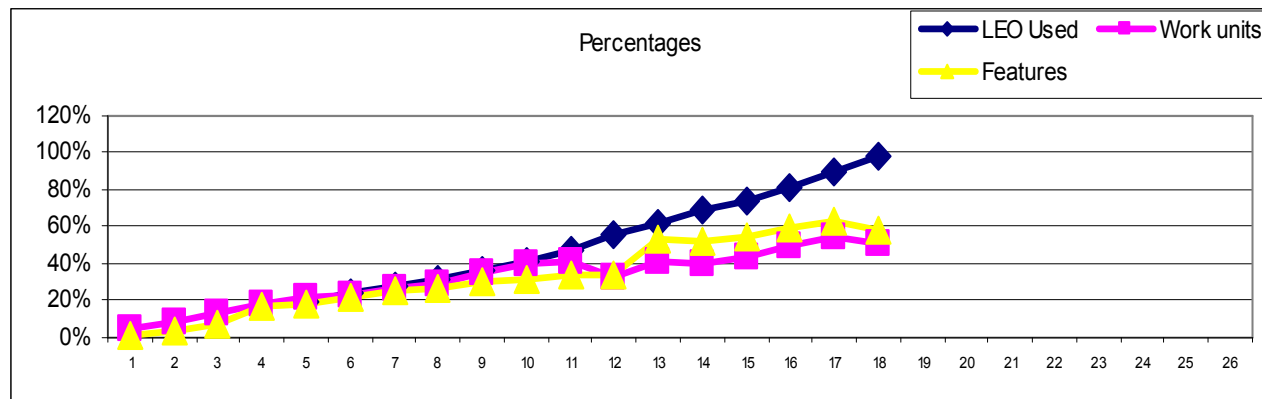


Prácticas relacionadas **Evaluación del trabajo**

- Métricas del proyecto y gráficos de tendencias son generados e incluyen
 - N° de historias completadas
 - Horas de trabajo realizadas (global y por desarrollador)
 - N° de clases generadas
 - N° de Unit Tests generados
 - N° de Tests de Cliente pasados



Prácticas relacionadas Evaluación del trabajo



Prácticas relacionadas

Evaluación del trabajo

