

Establecer Balanceo



English



Entradas

- Tareas Historias versión X Programador Y



Salidas

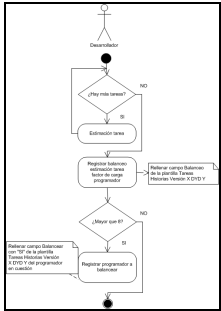
- Tareas Historias versión X Programador Y



Solución



Proceso



Tiempo de Desarrollo

- ♦ Para adquirir el conocimiento necesario para desarrollar el producto software:
- ♦ Para crear el Patrón de Producto: 45 minutos.
- ♦ Para aplicar el Patrón de Producto:



Video Explicación

- No aplica



Patrones Relacionados

- Patrón Establecer Factor de Carga
- Patrón Escribir Casos de Prueba



Controladores de Calidad

- Ninguno



Plantillas

- Tareas_Historias_Ver_X_DyD_Y.doc



Ejemplos

- Ninguno



Herramientas de Soporte

- Será necesario un editor de texto como [OpenOffice Writer](#) o [Microsoft Word](#).
- Además de una herramienta como [Visual Paradigm for UML](#) para la realización de los diagramas expuestos.



Contexto Inicial

Este producto puede usarse en cualquier proyecto en el que se haya observado que hay programadores con un factor de carga demasiado elevado.



Contexto Resultante

Los desarrolladores obtienen ellos mismo la valoración de lo ocupados que están en el desarrollo del proyecto.



Problema

Los desarrolladores deben ser capaces de saber si están demasiado ocupados o por el contrario si están demasiado ociosos.



Restricciones (*Forces*)

- **Características de las organizaciones:** Este patrón puede utilizarse en los proyectos existentes en cualquier tipo de compañía.
- **Tipo de sistema a desarrollar:** Este producto puede utilizarse en proyectos en los que los requerimientos de usuario sean cambiantes.
- **Tipo de Cliente:** Debe existir, o debe conseguirse, que el área de negocio destinataria del desarrollo se implique en la consecución del mismo.
- **Heurísticas de uso:** Si se necesita disponer urgentemente del aplicativo o de algunas de sus funcionalidades.



Roles

- Desarrolladores (2 a 12)



Lecciones Aprendidas

- Los programadores que se comprometen demasiado (el resultado de sumar las estimaciones de las tareas que les fueron encomendadas por su factor de carga es elevado con respecto al de los demás miembros del equipo) deben ser liberados de algunas tareas para establecer el equilibrio en el equipo de trabajo. Si todo el equipo está demasiado comprometido debe encontrarse la forma de volver al equilibrio. Todos los programadores deben tener tiempo para realizar sus tareas y para ayudar a sus compañeros a realizar las suyas.
- Los desarrolladores deben sumar las estimaciones de todas sus tareas y multiplicarlas por su factor de carga.
- En el documento de salida Tareas Historias versión X Programador Y se rellena la cabecera del documento con el balanceo establecido por el programador en cuestión.



Nivel de Madurez

- Este Patrón de Producto no se relaciona con ningún nivel de madurez(N/A).



Conocimientos y Habilidades Básicos



Conocimientos

- Conocimiento del estándar de codificación que define la propiedad del código compartido así como las reglas para escribir y documentar el código y la comunicación entre diferentes piezas de código desarrolladas por diferentes equipos. Los programadores las han de seguir de tal manera que el código en el sistema se vea como si hubiera estado escrito por una sola persona.
- Conocimiento de la visión común de cómo funciona el programa en el que se desarrollan las actividades.



Habilidades

- Capacidad de trabajo en grupo. Todos en un equipo XP contribuyen de la manera que pueden.
- Predicción de qué se habrá terminado para la fecha de entrega, y determinación de qué hacer después.
- Capacidad de programación de a pares. Además de generar mejor código y pruebas, sirve para comunicar el conocimiento a través de los equipos.



Recursos de Información

- Álvarez, José R. y Arias Manuel. Método Extreme programming. Recuperado el 2010-03-05 de <http://www.ia.uned.es/ia/asignaturas/adms/GuiaDidADMS/node61.html>
- Anaya Villegas, Adrian. A proposito de programación extrema XP(extreme Programming). Recuperado el 2010-02-10 de <http://www.monografias.com>
- Beck, K.(2000), Una explicación de la programación extrema. Aceptar el cambio. Ed. Addison Wesley.
- De Seta, Leonardo. Una introducción a Extreme Programming. Recuperado el 2010-03-02 de <http://www.dosideas.com/noticias/metodologias/822-una-introduccion-a-extreme-programming.html>
- Extreme Programming: A gentle introduction. Recuperado el 2010-03-15 de <http://www.extremeprogramming.org/>
- Jorskowicz, José. Reglas y prácticas en Xtreme Programming. Recuperado el 2010-03-15 de <http://iie.fing.edu.uy/~josej/docs/XP%20-%20Jose%20Jorskowicz.pdf>
- Letelier, Patricio y Panadés M^a Carmen. Metodologías Ágiles en el desarrollo de software: extreme programming. Recuperado el 2010-03-15 de <http://www.willydev.net/descargas/masyxp.pdf>
- Newkirk, James y Martin, Robert C.(2001), La programación Extrema en la Práctica. Ed Addison Wesley.