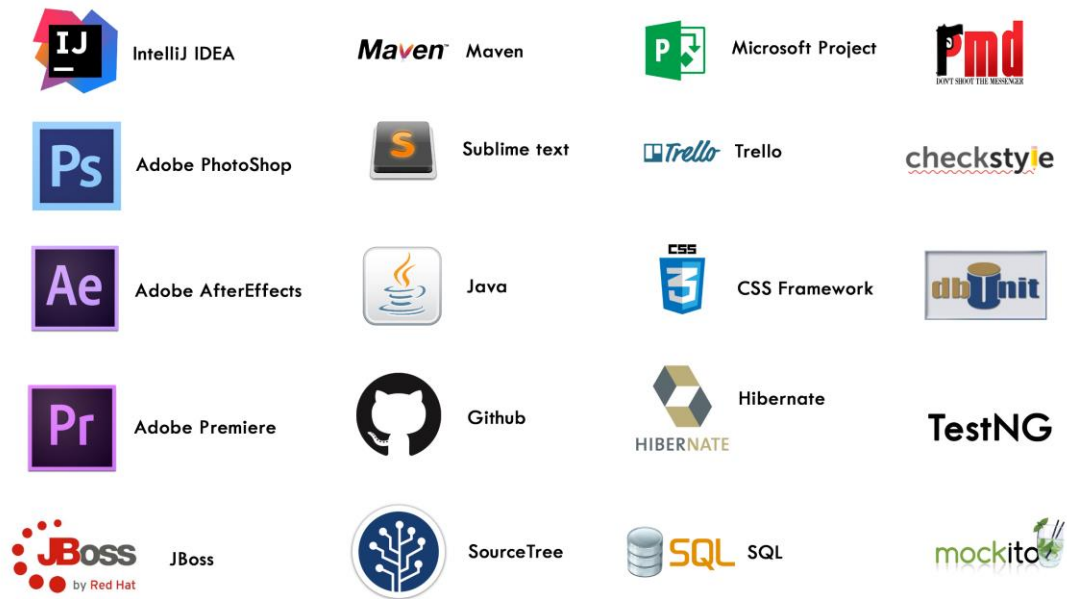


ELEMENTOS Y TECNOLOGÍAS A UTILIZAR

EN LA PRODUCCIÓN Y
DESARROLLO DE LA
APLICACIÓN “ALPHA SCHOOL”

CERBERUS



IntelliJ IDEA	Ambiente de desarrollo integrado (IDE) para la programación de la aplicación en Java.
Adobe Photoshop	Para diseñar logos, carteles y elementos gráficos de la aplicación.
Adobe AfterEffects	Para la postproducción del vídeo publicitario de la aplicación.
Adobe Premiere	Para el montaje del vídeo publicitario.
JBoss	Servidor de aplicaciones Java.
Maven	Gestor POM para la creación y gestión de proyectos Java.
Sublime Text	Editor de texto, para la edición y visualización de código.
Java	Lenguaje de programación en que se desarrollará la aplicación.
Github	Para el repositorio del proyecto.
SourceTree	Parte cliente e interfaz gráfica para el manejo del repositorio del proyecto.
Microsoft Project	Gestor del proyecto offline para repartir y definir tareas.
Trello	Gestor de tareas online.
CSS Framework	Entorno que utilizaremos para el diseño CSS de la aplicación (Por definir)
Hibernate	Herramienta para mapear atributos entre la base de datos y el modelo de objetos de la aplicación.
SQL	Lenguaje a utilizar para declarar la base de datos.
PMD	Para detectar código duplicado, código muerto y complejidades de métodos.

Checkstyle	Automatiza el proceso de revisar el código java para cumplir el estándar de codificación.
TestNG	Framework de pruebas para el código java.
DBUnit	Tests unitarios para la base de datos.
Mockito	Ayuda a individualizar los tests unitarios

OTRAS HERRAMIENTAS

- *Google Guice o Spring*: framework de inyección de dependencias.
 - La probabilidad de que no utilizemos esta herramienta es reducida, pero es difícil de determinar, pues se utilizaría en una fase bastante avanzada del proyecto.
- *Cucumber*: transforma en código sentencias en lenguaje natural.
- *Selenium*: entorno de pruebas de software para aplicaciones web.
- *SonarQube*: evalúa la calidad del código.
 - Estas 3 herramientas no serán utilizadas por falta de tiempo para aprender a utilizarlas.

TÉCNICAS AVANZADAS DE GRÁFICOS

Las herramientas que se utilizarán para completar los objetivos de la asignatura TAG aún no las hemos decidido completamente, pero el lenguaje de programación será *WebGL*.