	Diseño y Pruebas 2 Documentación de la entrega D02
	Documento de Análisis

Universidad de Sevilla

Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática

Documentación de la entrega D02

Documentación de Análisis



Grado en Ingeniería Informática – Ingeniería del Software


Diseño y Pruebas 2

Curso 2023 – 2024

Fecha	Versión
8/3/2024	v1r1


Grupo de prácticas: C1.033		
Autores por orden alfabético	Rol	Correo electrónico
Aguayo Orozco, Sergio - 25604244T	Desarrollador, Manager	ahydul1@gmail.com
García Lama, Gonzalo - 47267072W	Desarrollador, Tester	gongarlam@alum.us.es
Huecas Calderón, Tomás - 17476993Y	Desarrollador	tomhuecal@alum.us.es
Fernández Pérez, Pablo - 54370557Y	Desarrollador	pablofp.33@gmail.com
Yousaf Benichikh, Karim -28823709V	Desarrollador, Operador	karyouben@alum.us.es

Repositorio: <https://github.com/Ahydul/Acme-SF-D01>

	<p>Diseño y Pruebas 2 Documentación de la entrega D02</p>
	<p>Documento de Análisis</p>

Índice de contenido

1. Resumen ejecutivo	2
2. Tabla de versión	2
3. Introducción	2
4. Contenido	3
5. Conclusiones	6
6. Bibliografía	7

	Diseño y Pruebas 2 Documentación de la entrega D02
	Documento de Análisis

1. Resumen ejecutivo


Este informe aborda los desafíos que enfrentamos al comprender los requisitos del proyecto de la asignatura Diseño y Pruebas II. Identificamos nueve requisitos específicos que nos generaron confusiones respecto a lo que el cliente realmente desea.

2. Tabla de versión

Fecha	Versión	Descripción
6/3/2024	v1r0	Inicialización del documento
8/3/2024	v1r1	Finalización del documento

3. Introducción

En este documento hablaremos sobre los problemas encontrados a la hora de comprender los diferentes requisitos que conforman el proyecto de la asignatura Diseño y Pruebas II. Para ello, vamos a realizar un análisis detallado de aquellos en los que se hayan encontrado alguna incompletitud, ambigüedad, contradicción o inexactitud. Para cada requisito que suponga un problema, se va a explicar el contexto de la situación y se va a detallar la solución elegida con la ayuda del cliente

	Diseño y Pruebas 2 Documentación de la entrega D02
	Documento de Análisis

4. Contenido

·Claim Entity:

A claim is an opposition or contradiction posted by anyone that is made to something considered to be unjust. The system must store the following data about them: a code (pattern "C-[0-9]{4}"), not blank, unique), an instantiation moment (in the past), a heading (not blank, shorter than 76 characters), a description (not blank, shorter than 101 characters), the department to which it is addressed (not blank, shorter than 101 characters), an optional email address, and an optional link.


Tras revisar el requisito, no surgieron dudas en cuanto a la creación de la entidad y la definición de sus atributos.

·Objective Entity:

An objective allows an authenticated principal to define a goal or end towards which the actions or operations of a specific project are directed. The system must store the following data about them: an instantiation moment (in the past), a title (not blank, shorter than 76 characters), a description (not blank, shorter than 101 characters), a priority ("Low", "Medium", "High"), a status to indicate whether it is critical or not, a duration (must start at any moment after the instantiation moment), and an optional link with further information.

Tras revisar detenidamente el requisito, todo parece bastante claro: se requiere la creación de un enum para la prioridad, un booleano para la criticalidad, entre otros aspectos. Sin embargo, nos encontramos con cierta dificultad al abordar la propiedad de duración, que implica el tiempo transcurrido entre la instancia y la finalización del objetivo. Para solucionar este problema, podríamos haber evaluado diferentes opciones:

1. Se planteó la opción de emplear la clase "Duration" de Java, aunque su funcionamiento no estaba completamente claro.
 2. Se planteó tratar a duration como un entero que indique el número de días hasta la fecha de finalización del objetivo, con el objetivo de mantener la sencillez del código y evitar dedicar tiempo a aprender una nueva clase al detalle.
- Finalmente, se ha optado por la segunda opción para mantener la simplicidad y evitar el uso de una nueva clase.

	Diseño y Pruebas 2 Documentación de la entrega D02
	Documento de Análisis

•Risk Entity:

A risk, positive or negative, is a fact that has a certain impact on the development of a project and must be considered by the administrator. The system must store the following data about them: a reference (pattern “R-[0-9]{3}”), not blank, unique), an identification date (in the past), an impact (positive real number), a probability, a value (result of the multiplication of impact and probability), a description (not blank, shorter than 101 characters), and an optional link with further information.

Para cumplir con este requisito, fue necesario realizar un análisis para comprender las restricciones y los conceptos generales. Posteriormente, se completó la tarea individual de UML mencionada más adelante para ejecutarla correctamente. Se ajustaron los atributos junto con sus anotaciones después de entender completamente la magnitud del modelo.

•Notice Entity:


A notice is a message posted by an authenticated principal. The system must store the following data about them: an instantiation moment (in the past), a title (not blank, shorter than 76 characters), an author (not blank, shorter than 76 characters), a message (not blank, shorter than 101 characters), an optional email address, and an optional link. The author must be computed as follows: “{username} - {surname, name}”, where “{username}” denotes the username of the principal who has posted the note and “{surname, name}” denotes his or her full name.

El requisito estaba claramente establecido y no requirió un análisis detallado.

•Banner Entity:

A banner allows administrators to advertise products, services, or organisations. The system must store the following data about them: an instantiation/update moment (in the past), a display period (must start at any moment after the instantiation/update moment and must last for at least one week), a link to a picture that must be stored somewhere else, a slogan (not blank, shorter than 76 characters), and a link to a target web document.

El requisito estaba claramente establecido y no requirió un análisis detallado.

	Diseño y Pruebas 2 Documentación de la entrega D02
	Documento de Análisis

•SystemConfiguration Entity:

The system configuration must include the following initial data:

- A system currency, which must be initialised to “EUR”.
- A list of accepted currencies, which must be initialised to “EUR”, “USD”, and “GBP”.

El requisito estaba claramente establecido y no requirió un análisis detallado.

•Administrator DashBoard:

The system must handle administrator dashboards with the following indicators: total number of principals with each role; ratio of notices with both an email address and a link; ratios of critical and non-critical objectives; average, minimum, maximum, and standard deviation of the value in the risks; average, minimum, maximum, and standard deviation of the number of claims posted over the last 10 weeks.

Tras leer el requisito la única duda que había era la de cómo realizar la parte de los objetivos críticos y no críticos, se podrían haber realizado dos propiedades de tipo double, pero también estaba la opción de hacer un Map en el que se contengan esas opciones con sus respectivos valores, para reducir la cantidad de líneas de código se optó por la segunda opción.

•Analysis Report:


Produce an analysis report.

Se requiere elaborar un informe de análisis de acuerdo con las instrucciones proporcionadas en el documento de Anexos. Este requisito es explícito y no necesita ser examinado en detalle.

•Planning and Progress Report:

Produce a planning and progress report.

Se requiere generar un informe de planificación y avance siguiendo las indicaciones proporcionadas en el documento de Anexos. Este requisito es explícito y no necesita una evaluación adicional.

	Diseño y Pruebas 2 Documentación de la entrega D02
	Documento de Análisis

·UML Domain Model:

Produce a UML domain model

Este requerimiento implicó realizar un análisis previo para entender las conexiones entre las entidades, sus características y las limitaciones asociadas. Asimismo, fue necesario comprender el funcionamiento de la herramienta UMLet, utilizada para crear los diagramas UML.

5. Conclusiones

Después de finalizar las actividades asignadas en el proyecto, se ha notado que la mayoría de los requerimientos estaban bien definidos y precisos. Esto facilitó la planificación del tiempo para cada tarea. Además, en situaciones donde surgieron preguntas o confusiones, el uso del foro y la opción de consultar a los compañeros posibilitaron mantener un flujo de trabajo eficaz.

6. Bibliografía

No procede actualmente