

JuegoStore	Modelo: 3	4,5
Pablo Alapont, Samuel A. Eugercios, Manuel Gómez, Diego Laguna, Arturo Marino, Jorge Merino	Código: 6	

Ejecución

- Lista clientes: lectura sucia.
- Número de clientes: con errores.
- Lista videojuego: queda colgado al modificar un juego dado de baja.
- Número de videojuegos: no muestra nada cuando la compra está desactivada/vacía.
- Eliminar artículo compra: no refresca información en pantalla.
- Añaden un par de funciones que no estaban en la SRS

Memoria

- Deberían:
 - o Haber descrito la arquitectura software y principales patrones.
 - o Haber enumerado los diagramas que han hecho.
 - o Incluir repositorios y acceso.

Dominio

- No definen la línea de compra como clase asociación.

Casos de uso

- Deberían haber agrupado los casos de uso por paquetes.
- Incluyen los diagramas de actividades en el modelo de diseño.
- Alta producto
 - o La reactivación no actualiza los datos.
 - o ¿Cómo comprueban la existencia?
- Modificar cliente
 - o Sería más bien “buscar por id” que “comprobar si existe id”.
- Cerrar venta
 - o Es demasiado sencillo.
 - o La comprobación de existencia no debería hacerse en añadir producto.

Diseño

- Hay varias cosas importantes que están mal con respecto a la organización en modelos/paquetes:
 - o En el modelo de diseño ponen los diagramas de actividades, y el diseño en sí está dividido en dos modelos, uno de negocio, sin paquetes, y otro integración.
 - o Hay multitud de clases que están repetidas en ambos paquetes.
 - o Las clases de cada capa no están divididas en paquetes.
 - o Dan diagramas por capas, en vez de dividirlos en paquetes.
- Transacciones
 - o El tipo de retorno de `Transaction::getResource()` es `Object`.
 - o Las operaciones que deberían ser abstractas en los singleton no lo son.
 - o No hay diagramas de secuencia.
- Clases
 - o Sólo dan diagramas para negocio e integración de videojuego, y para las queries.

- Quienes dependen de las clases JDBC son las implementaciones de las queries, y no el interfaz.
- Las clases Java las definen ellos.
- En el “modelo de despliegue” definen la capa de presentación, que tampoco tiene paquetes.
- No hay diagramas para los comandos.
- Interacción
 - No hay un solo diagrama de secuencia.

Despliegue

- No hay.

Código

- Aquí sí que hay paquetes, y el código está bien organizado. ¿Por qué en diseño no?
- Factorías e interfaces
 - Veo comandos de redirección entre vistas.
 - getInstance() no es synchronized
 - OK
- Transacciones
 - Aquí también debería haber más paquetes.
 - No va a funcionar porque contains() debería ser containsKey()
- Alta producto
 - Presentación
 - Los comandos también deberían estar agrupados en paquetes.
 - Veo comandos de redirección entre vistas.
 - Negocio
 - En efecto, la reactivación no actualiza los datos.
 - Integración
 - Los read llevan for...update
- Modificar cliente
 - Negocio
 - Supongo que la comprobación de la tarjeta será de un campo con índice.
 - Los transfers deberían ir fuera de la carpeta imp.
- Cerrar venta
 - Negocio
 - El añadir producto no debería comprobar nada.
 - No comprueba ni modifica el stock
- Query
 - OK