



Departamento de Informática
Universidad Técnica Federico Santa María



Entregable IV

Proyecto: Control Parental Web (CPW)

Integrantes:

Nombres y Apellidos	Email	ROL USM
Alejandra López B.	alejandra.lopez.13@sansano.usm.cl	201373601-7
Paula Marianjel A.	paula.marianjel.13@sansano.usm.cl	201373501-0
Marcom Moyano Ó.	marcom.moyano.13@sansano.usm.cl	201373582-7

Índice

Índice	2
Administrativo	2
Post-Mortem Metodológico	3
Diagrama de Casos de Uso (final)	5
Patrones de diseño y Frameworks (final)	7
Modelo de Dominio y Diagrama de Clases (final)	8
Modelo de Dominio	8
Diagrama de Clases	9
Pruebas de Software (actualización)	10

Post-Mortem Metodológico

Para realizar el análisis Post-Mortem Metodológico se realizó la encuesta de la siguiente página: <http://agilismo.tuneupprocess.com/>. En la cual se evalúa el nivel de agilismo de nuestro proyecto. Los resultados obtenidos son:

- De la evaluación por áreas:

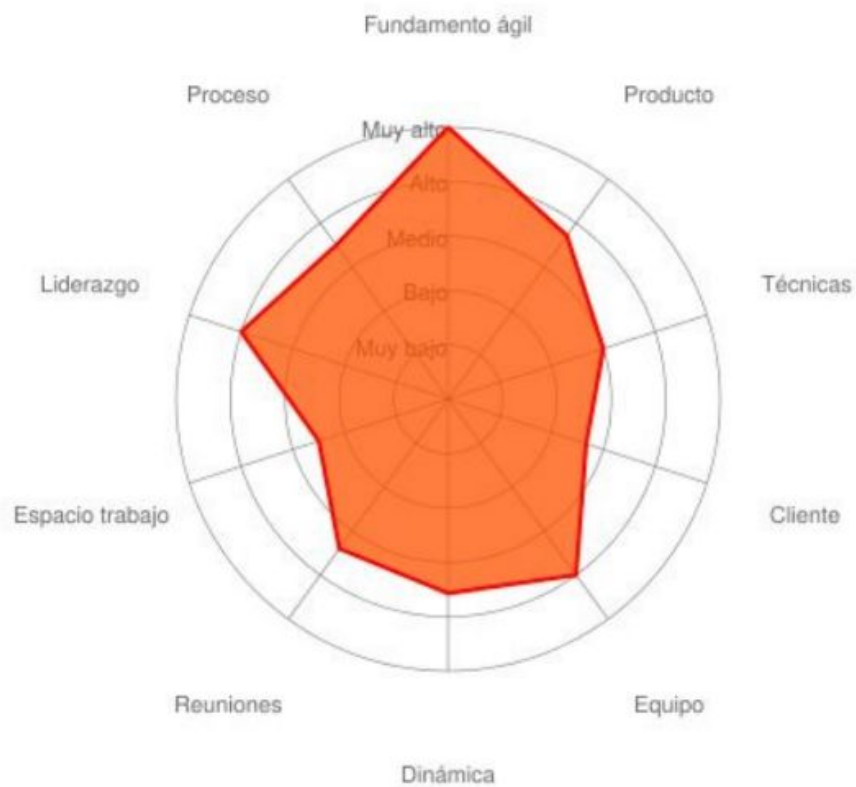
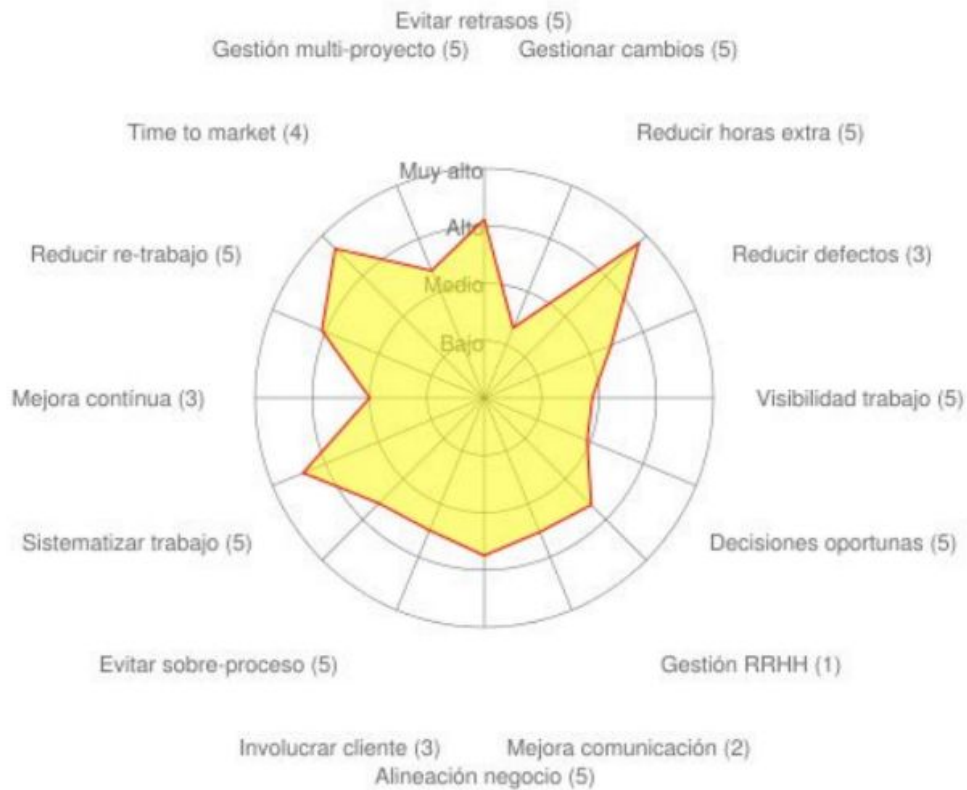


Gráfico 1: Resultados obtenidos en el test de agilismo por área.

- De la evaluación por objetivos:



Art

Gráfico 2: Resultados de test de agilidad por objetivo.

De los resultados obtenidos es posible analizar nuestro desempeño en relación a las metodologías ágiles utilizadas en nuestro proyecto. Como análisis de debilidades por el departamento de área, las más destacables son *espacio de trabajo* y *cliente*. Mientras que las mayores fortalezas son *fundamento ágil*, *liderazgo* y *equipo*. Con respecto a las debilidades, es posible encontrar sus causas. La debilidad del *espacio de trabajo* se debe a que el equipo muy pocas veces se reunió a realizar el proyecto, es decir, cada uno trabajaba por su lado, por lo que no se tiene un *espacio de trabajo* como tal. Sin embargo, esta debilidad no es muy grave, ya que como fortalezas destacable tenemos *liderazgo* y *equipo*, de lo que podemos concluir que el no tener un *espacio de trabajo* no fue un impedimento para el desarrollo del proyecto en equipo. Por otro lado, la debilidad asociada al *cliente* recae en el hecho de la poca cantidad de reuniones concretadas con él. Esta es una de las debilidades que deben mejorarse.

Siguiendo con el análisis, pero esta vez por objetivos, nuestra mayor debilidad es *gestión RRHH*, ya que esta está evaluada con un (1) y, de acuerdo a lo explicado en el texto previo a la encuesta, la prioridad de cada objetivo se mide en una escala de 1 a 5. El valor 1 indica que el objetivo es de máxima prioridad, y el valor 5 que el objetivo no es prioritario o ya ha sido cumplido. Por lo tanto, la mayoría de los objetivos han sido

logrados, destacando *reducir horas extras y sistematizar trabajo*. En relación a la debilidad en *gestión de RRHH* recae enteramente en que no se le puso atención a esta área, por lo tanto se tendrá que tener en mayor consideración para otros trabajos. Por otro lado, las fortalezas por objetivo recaen en las mismas cualidades de las fortalezas obtenidas por área, esto es en la buena organización y el trabajo en equipo. Gracias a esto nunca se tuvo la necesidad de trabajar horas extra.

Como conclusión, con los resultados de esta encuesta nos hemos podido percatar de algunas de nuestras debilidades, de las cuales se tendrá que tener en mayor consideración la gestión de RRHH y cómo nos puede beneficiar y a tener una comunicación más fluida y constante con el cliente.

Diagrama de Casos de Uso (final)

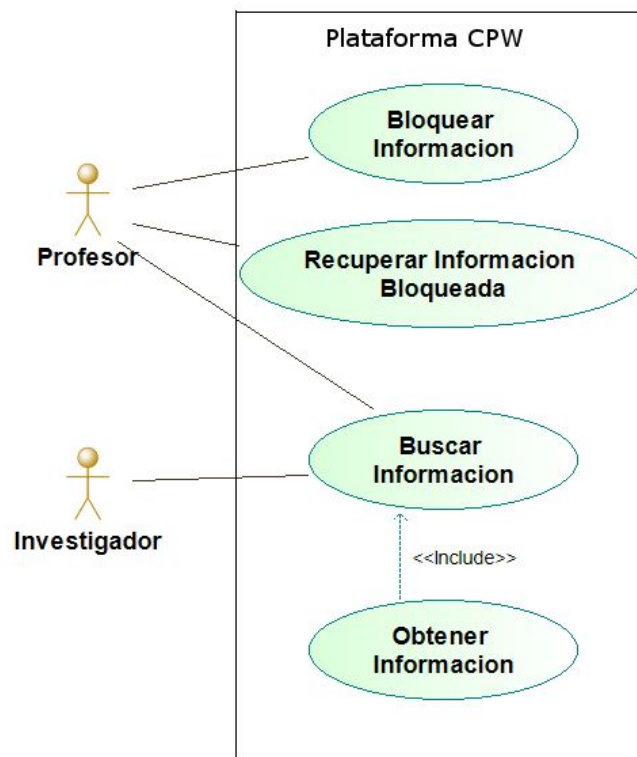


Diagrama 1: Diagrama de casos de uso final

Nombre	Buscar Información
Descripción	Consiste en escribir palabras claves sobre el tema que se quiere buscar información. Además, se puede seleccionar la forma en el que se quiere obtener la información.
Pre-condiciones	No hay
Post-condiciones	Se muestran los resultados respecto a lo escrito en la búsqueda
Flujo principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. El profesor/investigador escribe lo que quiere buscar en el recuadro. 2. El profesor/investigador hace click en “buscar”.
Flujo alternativo	2.1 El buscador muestra información no deseada

Nombre	Bloquear Información
Descripción	Consiste en descartar la información marcada como inútil para que no vuelva a aparecer al buscar
Pre-condiciones	Estar ingresado como “profesor”. Haber realizado una búsqueda
Post-condiciones	Mostrar los resultados sin la información bloqueada
Flujo principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. El profesor encuentra información no deseada 2. El profesor bloquea el link
Flujo alternativo	No hay

Nombre	Recuperar Información Bloqueada
Descripción	Recuperar información que el profesor bloqueó por equivocación
Pre-condiciones	Estar ingresado como “profesor”
Post-condiciones	Muestra los links bloqueados sin el link recuperado
Flujo principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ingresar a los links bloqueados. 2. Hacer click en “Desbloquear” en el link que se quiere desbloquear.
Flujo alternativo	No hay

Patrones de diseño y Frameworks (final)

El framework utilizado para este proyecto fue Rails. Este fue elegido por la simplicidad con la que podía realizarse este tipo de proyecto. Además, muchos de los patrones de diseños que se querían implementar estaban incluidos en este framework, por lo que implementarlos fue más sencillo.

Los patrones de diseño utilizados y la razón de ello se detallan en la siguiente tabla:

Intención	Patrón de Diseño	Razonamiento
Facilitar la forma de visualización de los componentes del software, haciendo más fácil el desarrollo y también encontrar los errores que puedan surgir o realizar algún tipo de mantenimiento.	MVC	Se desea crear un software más robusto con un ciclo de vida más adecuado, donde se potencie la facilidad de mantenimiento, reutilización del código y la separación de conceptos.
Facilitar la creación de modelos y manejo de los registros existentes al clasificar los contenidos encontrados con el buscador.	Active Record	Para utilizar el patrón de diseño MVC, uno de los mejores patrones para el correcto manejo de la base de datos (M en MVC) es Active Record.
Se quiere dar aviso de que un resultado de la búsqueda fue clasificado o bloqueado.	Observer	Cómo se desea notificar que se realizó alguna acción sobre un resultado (clasificar o bloquear) y además agregarlo a su correspondiente modelo, el patrón que más se adecua es Observer.

Modelo de Dominio y Diagrama de Clases (final)

Modelo de Dominio

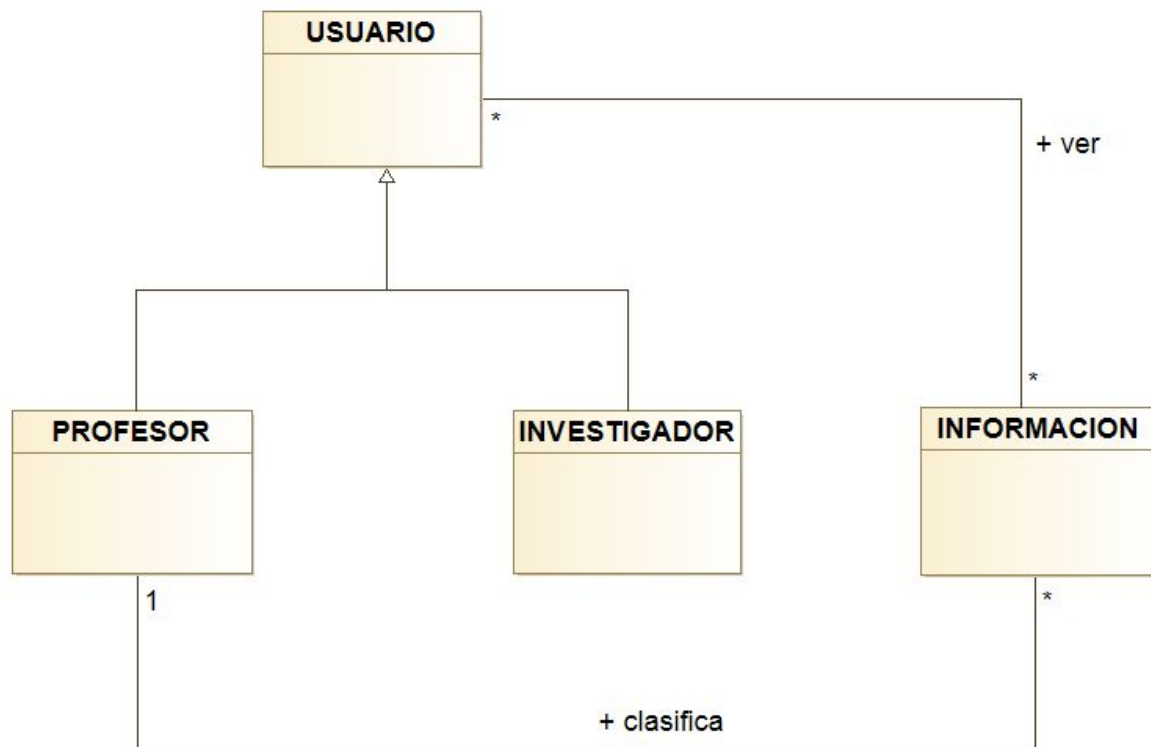


Diagrama 2: Modelo de dominio utilizado en el proyecto.

Entidad	Descripción
Profesor	Usuario que clasifica los contenidos utilidad y tipo.
Investigador	Usuario que sólo puede investigar con el contenido que hay.
Información	Contenido que se considera apto para la materia.

Tabla 1: Descripción de Entidades de dominio

Diagrama de Clases

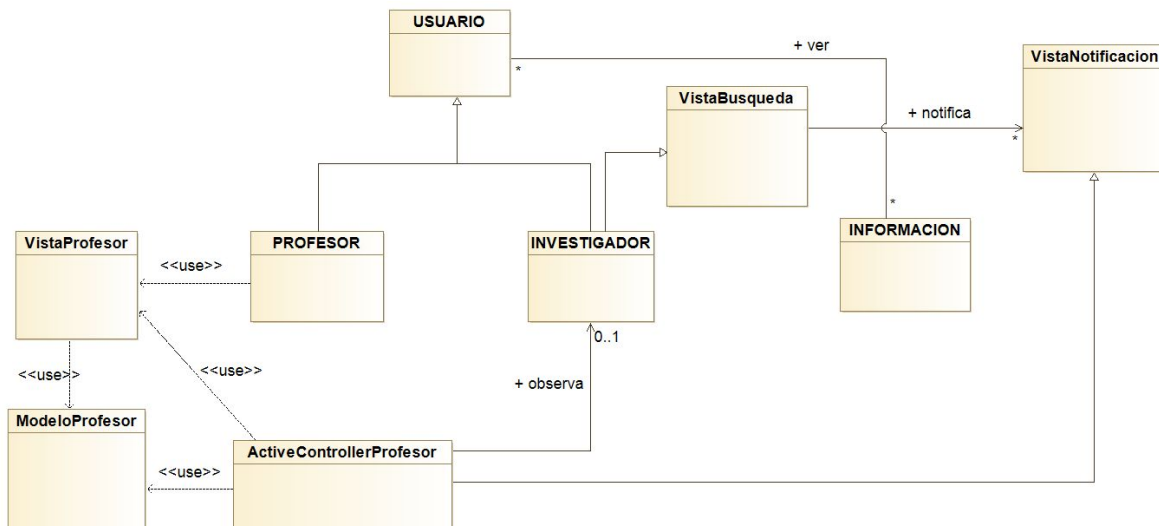


Diagrama 3: Diagrama de clases final, con patrones de diseño utilizados incluidos.

En el Diagrama 3 es posible notar la presencia de los patrones de diseño mencionados en el apartado anterior en las siguientes clases:

- ➔ Active record se ve reflejado en la clase ActiveControllerProfesor. Esta clase además muestra un controlador del modelo MVC.
- ➔ Observer
- ➔ El patrón de diseño MVC se refleja en la mayoría de las clases, tales como: VistaProfesor, VistaBusqueda, VistaNotificacion en las vistas; ModeloProfesor en el modelo; y el controlador mencionado anteriormente.

Pruebas de Software (actualización)

Defecto encontrado	Mitigación	Resultado obtenido	Observaciones
Botón "Buscar"	Se agregó el botón "Buscar"	Visualmente mejor	Para la mayoría de la gente es intuitivo buscar con "enter" pero para las personas que no, el botón es bastante útil
Botones sin función	Se agregó la función correspondiente a los botones	Cada botón realiza su función	Si cada botón del buscador realiza su función, los requerimientos van siendo cumplidos.
Mensaje en caso de búsqueda en blanco	Se incluyó un mensaje en caso de que la búsqueda fuese en blanco	Si alguien presiona enter o click al buscador vacío este muestra un mensaje	La mayor utilidad de esto radica en que uno puede notar si el enter o el clic está siendo presionado con algo
Estandarizar el tamaño de imágenes entregadas en la búsqueda	Se determinó que las imágenes mostradas fueran de un tamaño de 250x250	Al buscar imágenes estas se ven más ordenadas	Antes de estandarizar esto era difícil buscar en las imágenes obtenidas
Botón "sugerir"	No se agregó esta funcionalidad	No hay	Se determinó que esta funcionalidad no era útil y no agregaba valor al proyecto