



Universidad Simón Bolívar.
Departamento de Computación y Tecnología de la Información.
Ingeniería de Software I (CI3391).

Informe Tarea 2

Profesores:

Ascander Suarez
Alfonso Reinoza.

Autores:

Anthony El Kareh, 12-11075
Eliot Díaz, 12-10694

Sartenejas, Abril de 2016.

ÍNDICE GENERAL

1. Introducción.....	3
2. Desarrollo.....	4
2.1 Repartición de Trabajo.....	4
2.2 Dominio de Datos.....	4
2.3 Experiencias con las Herramientas.....	4
2.4 Modelo de Ramas.....	5
3. Conclusiones.....	6

1. INTRODUCCIÓN

Al momento de programar en equipo, se necesita tener un esquema o una metodología de desarrollo, tanto para escribir el código como para probarlo o ejecutarlo, de esta manera, se pone en práctica la metodología de desarrollo ágil, a su vez es necesario conocer y manejar las herramientas básicas con las cuales se desarrollará el software y analizar minuciosamente todos los posibles casos que afectaran al programa desarrollado.

2. DESARROLLO

2.1 Repartición del Trabajo

La repartición del trabajo, fue de forma consistente en cuanto a la base de la función, fue escrita por ambos y luego subida al repositorio como nodo Master, luego nos dividimos el resto de las tareas de forma equitativa.

En este caso, Anthony se encargó de realizar unos cuantos casos de prueba, la revisión de algunos errores en la primera fase de las funciones y la escritura del informe y Eliot se encargó de escribir el resto de los casos, el análisis de esquinas y fronteras, la corrección de algunos errores en la segunda versión del código y el análisis del dominio de los Datos.

En cuanto a las horas de trabajo invertidas por cada miembro del equipo podemos decir que cada miembro invirtió un aproximado de 4 a 5 horas en total.

2.2 Dominio de Datos

El dominio de los elementos de tiempo, manejados con la librería Datetime es el siguiente:

- $\text{MINYEAR} \leq \text{year} \leq \text{MAXYEAR}$, donde MINYEAR y MAXYEAR son el mínimo año posible y el máximo año posible respectivamente.
- $1 \leq \text{month} \leq 12$
- $1 \leq \text{day} \leq \text{número de días en el año o mes dado}$
- $0 \leq \text{hour} < 24$
- $0 \leq \text{minute} < 60$
- $0 \leq \text{second} < 60$
- $0 \leq \text{microsecond} < 1000000$

El dominio de los elementos correspondientes a la clase tarifa, son los números reales positivos.

2.3 Experiencia con las Herramientas

En cuanto a las herramientas utilizadas para la programación, en este caso Eclipse con las extensiones Pydev y Egit, el entorno que proporciona Eclipse para la programación en Python, es muy cómodo, te facilita el uso de las variables y las funciones, al momento de trabajar con Egit fue un poco más complicado debido a que la interfaz proporcionada por eclipse es más difícil de utilizar, sin embargo, luego de leer la documentación al respecto pudimos utilizar ambas herramientas de forma eficiente.

2.4 Modelo de Ramas

El modelo de ramas utilizado fue un árbol con un nodo padre (master) y dos hijos, un branch para cada uno de los integrantes sobre los cuales se trabajó y luego se hizo un merge hacia el nodo principal.

CONCLUSIONES

El desarrollo de un software, es un proceso que requiere de tiempo y organización para que este se logre de la mejor forma posible, así como la cooperación y la colaboración de los desarrolladores, un buen manejo de las herramientas no es suficiente para que el proceso de desarrollo sea eficiente, se tienen que desarrollar varios métodos de distribución del trabajo, de análisis de pruebas y casos borde y un buen modelo de ramas para poder trabajar sobre el código.

El análisis de pruebas y casos borde, es uno de los pasos más importantes al momento de desarrollar un software ya que con este se asegura la fiabilidad y el buen funcionamiento del mismo.