

The background of the slide features a stylized illustration of a person with dark hair, seen from behind, sitting at a desk and working on a computer. The person is wearing a red long-sleeved shirt. On the desk, there is a white keyboard and a grey microphone on a stand. The computer monitor displays a yellow background with a dark silhouette of the person's head. Several other computer windows are floating in the background, each showing different abstract designs like charts, tables, and geometric shapes in various colors (blue, red, white).

GESTIÓN Y MANEJO DEL SISTEMA DE APOYO ALIMENTARIO DE LA UNIVERSIDAD DISTRITAL.

(nombre de la app aun no decidido)

Daniel Garcia Perea 20141020212

Daniel Antonio Moreno Ramirez 20132020620

Edwar Diaz Ruiz 20141020004

Universidad Distrital Francisco José de Caldas



Índice general

I	Contextualización	
1	Problema	9
1.1	Problema	9
1.2	Objetivos	9
1.3	Hipotesis:	9
1.4	Justificación:	10
2	Metodología	11
2.1	Manifiesto Agil	11
2.1.1	Valores	11
2.1.2	Principios	12
2.2	Scrum	13
2.2.1	En que se basa	13
II	Diseño	
3	Requerimientos	17
3.1	Casos de uso	17
3.2	Requerimientos de Casos de uso	19
4	Análisis del sistema e interacción	21
4.1	Diagramas de secuencia	21

4.2	Diagramas de comunicación	25
4.3	Diagramas de clases	28
4.3.1	Creacionales	29
4.3.2	Comportamiento	32

III

Reflexiones

5	Conclusiones	35
5.1	Conclusiones	35
6	Anexos	37
6.1	Código de los patrones	37
6.1.1	Patron Estado	37
6.1.2	Patron Builder	38
6.1.3	Patron Singleton	41
6.1.4	Patron Iterador	41



Índice de figuras

3.1	Diagrama de caso de uso	18
4.1	Diagrama de secuencia de registro de Asistencia	22
4.2	Diagrama de secuencia Registrar Usuario	22
4.3	Diagrama de secuencia Crear convocatoria	23
4.4	Diagrama de secuencia Registro a una convocatoria	23
4.5	Diagrama de secuencia Verificación de solicitud	24
4.6	Diagrama de Comunicación Control de asistencia	25
4.7	Diagrama de Comunicación del registro de usuarios	26
4.8	Diagrama de Comunicación creación Convocatoria	26
4.9	Diagrama de Comunicación Solicitud a Convocatoria	27
4.10	Diagrama de Comunicación verificación solicitud	27
4.11	Diagrama de clases del patrón Builder	29
4.12	Diagrama de clases del patrón Facade	30
4.13	Diagrama de clases del patrón Singleton	31
4.14	Diagrama de clases del patrón Iterador	32
4.15	Diagrama de clases del patrón State	32



Contextualización

1	Problema	9
1.1	Problema	
1.2	Objetivos	
1.3	Hipotesis:	
1.4	Justificación:	
2	Metodología	11
2.1	Manifiesto Agil	
2.2	Scrum	



1. Problema

1.1 Problema

Dificultad que tienen los estudiantes para aprovechar el apoyo alimentario que ofrece la Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

1.2 Objetivos

Crear una aplicación que permita agilizar el proceso de entrega de almuerzo Mejorar el servicio de apoyo alimentario Automatizar el proceso registro de asistencia de usuarios

Pregunta: ¿Cómo agilizar el proceso de entrega de almuerzos en la Universidad ?

1.3 Hipotesis:

Una estrategia para agilizar el proceso de entrega de almuerzos en la universidad es la construcción de un aplicativo web que permita la entrega de papeles, organización de horarios y la verificación de asistencia al apoyo alimentario.

Es necesario que a través del aplicativo se pueda organizar horarios ya que si solo se gestiona la asistencia y entrega de papeles no habra una solucion al problema a largo plazo pero si gestionan los horarios estudiantiles se pueden crear estrategias para evitar el aglutinamiento de personas a la hora de recibir el almuerzo.

1.4 Justificación:

En la Universidad Distrital Francisco José de Caldas existe un serio problema de gestión en la distribución de almuerzo a los estudiante: la lentitud en la entrega ha ocasionado que los estudiantes no puedan aprovechar el servicio sin correr el riesgo de comprometer la llegada a sus clases. Muchos estudiantes necesitan el apoyo alimentario pero el llegar tarde a clase da lugar incidentes entre profesores y alumnos lo que puede afectar, a su vez, el desempeño académico



2. Metodología

2.1 Manifiesto Agil

Antes de decir que es Scrum, vale la pena saber que es el manifiesto agil y de que se compone.

El manifiesto agil se compone por 5 valores y 12 Principios:

2.1.1 Valores

Valorar a las personas y las interacciones entre ellas por sobre los procesos y las herramientas

Las personas son el principal factor de éxito de un proyecto de software. Es más importante construir un buen equipo que construir el contexto. Muchas veces se comete el error de construir primero el entorno de trabajo y esperar que el equipo se adapte automáticamente. Por el contrario, la agilidad propone crear el equipo y que éste construya su propio entorno y procesos en base a sus necesidades.

Valorar el software funcionando por sobre la documentación detallada

La regla a seguir es "no producir documentos a menos que sean necesarios de forma inmediata para tomar una decisión importante". Estos documentos deben ser cortos y centrarse en lo esencial. La documentación (diseño, especificación técnica de un sistema) no es más que un resultado intermedio y su finalidad no es dar valor en forma directa al usuario o cliente del proyecto. Medir avance en función de resultados intermedios se convierte en una simple ilusión de progreso".

Valorar la colaboración con el cliente por sobre la negociación de contratos

Se propone que exista una interacción constante entre el cliente y el equipo de desarrollo. Esta mutua colaboración será la que dicte la marcha del proyecto y asegure su éxito.

Valorar la respuesta a los cambios por sobre el seguimiento estricto de los planes

La habilidad de responder a los cambios que puedan surgir a lo largo del proyecto (cambios en los requisitos, en la tecnología, en el equipo, etc.) determina también su éxito o fracaso. Por lo tanto, la planificación no debe ser estricta sino flexible y abierta.

2.1.2 Principios

Los valores anteriores son los pilares sobre los cuales se construyen los doce principios del Manifiesto Ágil. De estos doce principios, los dos primeros son generales y resumen gran parte del espíritu ágil del desarrollo de software, mientras que los siguientes son más específicos y orientados al proceso o al equipo de desarrollo:

1. Nuestra mayor prioridad es satisfacer al cliente a través de entregas tempranas y frecuentes de software con valor.
2. Aceptar el cambio incluso en etapas tardías del desarrollo. Los procesos ágiles aprovechan los cambios para darle al cliente ventajas competitivas.
3. Entregar software funcionando en forma frecuente, desde un par de semanas a un par de meses, prefiriendo el periodo de tiempo más corto.
4. Expertos del negocio y desarrolladores deben trabajar juntos diariamente durante la ejecución del proyecto.
5. Construir proyectos en torno a personas motivadas, generándoles el ambiente necesario, atendiendo sus necesidades y confiando en que ellos van a poder hacer el trabajo.
6. La manera más eficiente y efectiva de compartir la información dentro de un equipo de desarrollo es la conversación cara a cara.
7. El software funcionando es la principal métrica de progreso.
8. Los procesos ágiles promueven el desarrollo sostenible. Los sponsors, desarrolladores y usuarios deben poder mantener un ritmo constante indefinidamente.
9. La atención continua a la excelencia técnica y buenos diseños incrementan la agilidad.
10. La simplicidad –el arte de maximizar la cantidad de trabajo no hecho- es esencial.
11. Las mejores arquitecturas, requerimientos y diseños emergen de equipos auto-organizados.
12. A intervalos regulares, el equipo reflexiona acerca de cómo convertirse en más efectivos,

luego mejora y ajusta su comportamiento adecuadamente.

2.2 Scrum

Scrum es una de las metodologías ágiles más conocidas al igual que XP, es una herramienta en la cual se tienen varios grupos de trabajo enfocados en diversas tareas con un único objetivo, en el cual se espera generar resultados y/o entregas al cliente en cortos periodos de tiempo.

El equipo de trabajo en esta metodología está apoyado por 2 roles: El ScrumMaster y el Product Owner. El ScrumMaster o también considerado Coach es aquel que vela por que se utilice Scrum, por remover los impedimentos y da asistencia al equipo para que logre el mayor nivel de rendimiento posible. El Product Owner es quien representa al negocio, stakeholders (trabajadores, organizaciones sociales, accionistas y proveedores, entre muchos otros actores clave), cliente y usuarios finales.

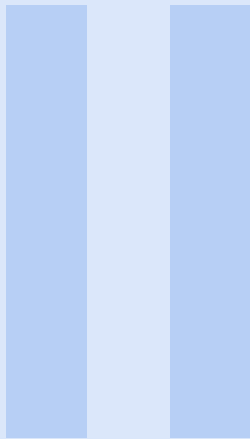
2.2.1 En que se basa

Esta basada en tres pilares:

Transparencia: Todos los implicados tienen conocimiento de qué ocurre y en el proyecto y cómo ocurre. Esto hace que haya un entendimiento “común” del proyecto, una visión global.

Inspección: Los miembros del equipo Scrum frecuentemente inspeccionan el progreso para detectar posibles problemas. La inspección no es un examen diario, sino una forma de saber que el trabajo fluye y que el equipo funciona de manera auto-organizada.

Adaptación: Cuando hay algo que cambiar, el equipo se ajusta para conseguir el objetivo del sprint. Esta es la clave para conseguir éxito en proyectos complejos, donde los requisitos son cambiantes o poco definidos y en donde la adaptación, la innovación, la complejidad y flexibilidad son fundamentales.



Diseño

3	Requerimientos	17
3.1	Casos de uso	
3.2	Requerimientos de Casos de uso	
4	Análisis del sistema e interacción	21
4.1	Diagramas de secuencia	
4.2	Diagramas de comunicación	
4.3	Diagramas de clases	

A hand in a blue shirt is drawing a cluster of interlocking gears on a dark chalkboard with a white chalk. The gears are of various sizes and are arranged in a complex, overlapping pattern. The hand is positioned on the right side of the frame, with the index finger pointing towards the gears.

3. Requerimientos

3.1 Casos de uso

El caso de uso es un marco de trabajo que busca hacer representar las acciones que un usuario dado de la aplicación puede hacer en ella, pero no en términos computacionales, en donde el desarrollador crea las funciones de la capa lógica y de persistencia, sino en un sentido mas natural para el, siendo esto los subproblemas derivados del problema principal.

Los casos de uso se crean para refinar un conjunto de requisitos de acuerdo con una función o tarea. En lugar de la tradicional lista de requisitos que quizá no trate de forma directa el uso de la solución, los casos de uso reúnen requisitos comunes basados en el tipo de función u objetivo. Los casos de uso definen qué harán los usuarios o funciones en la solución y un proceso empresarial define cómo realizarán esas funciones [2].

Para el diseño de casos de uso se debe seguir la siguiente nomenclatura:

- El usuario que va a usar la aplicación es una figura humanioide y debajo de este esta descrito el rol, que es su papel en el programa
- Cada acción del usuario se representa con un circulo y dentro se agrega una breve descripción de la funcionalidad.
- Para relacionar a un usuario con una acción en particular se usa una linea sin direcciones si la interacción es bidireccional, o con dirección de acuerdo a orientación de la operación
- Para relacionar dos casos de uso, es mediante una flecha segmentada, en donde hay dos tipos de relaciones principales:
 - **include:** Representa una relación de dependencia, en donde el caso de uso origen necesita del caso de uso de llegada.
 - **extend:** Describe una relación de necesidad opcional, en donde el caso de uso del que parte puede es opcional del caso de uso al que llega.

A en la figura 3.1 se puede visualizar el caso de uso destinado a este software, allí, se describe lo qué debe hacer el programa.

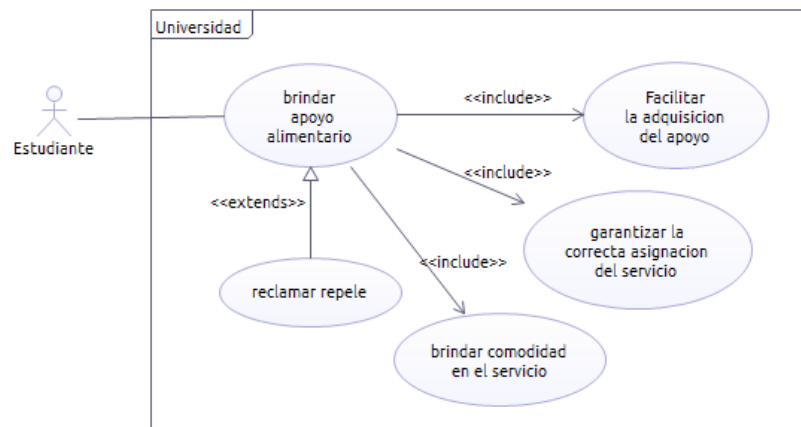


Figura 3.1: Diagrama de caso de uso

Cuadro 3.1: Caso de Uso CU-1

Nombre	Brindar Apoyo Alimentario
Actores	Estudiantes
Escenario	
Primario	Brindar Apoyo Alimentario
Secundario	No coinciden Horarios
Excepciones	Solicitud de Inscripción no aceptada, Estudiante no Registrado, Se acabo el alimento, Ser retirado del beneficio por alguna falla

Cuadro 3.2: Caso de Uso CU-2

Nombre	Reclamar Repele
Actores	Estudiantes
Escenario	
Primario	Reclamar Repele
Secundario	
Excepciones	No sobro alimento, Estudiante no Registrado, Ser retirado del beneficio, La hora del reclamo no es la adecuada

3.2 Requerimientos de Casos de uso

Los requerimientos de caso de uso entregan el plan de interacción entre el usuario y cada caso de uso: la descripción del caso de uso, los pasos para realizarse, las posibles fallas a las que puede incurrir, la prioridad y urgencia y comentarios acerca del mismo, todo para delimitar correctamente la relación usuario-aplicación

Cuadro 3.3: Caso de Uso CU-3

Nombre	Brindar Comodidad en el Servicio
Actores	Administrativos, Estudiantes
Escenario	
Primario	Brindar Comodidad en el Servicio
Secundario	Presentar Inscripción en la fechas no estipuladas
Excepciones	Se presenta algún error en la Infraestructura, No se abríran convocatorias No se cuentan con los espacios o horarios disponibles.

Cuadro 3.4: Caso de Uso CU-4

Nombre	Garantizar Correcta Asignación del Servicio
Actores	Empleados y Administrativos encargados del apoyo
Escenario	
Primario	Garantizar Correcta Asignación del Servicio
Secundario	Presentarse en las horas no adecuadas, Presentar alguna inconveniente en un requerimiento del Apoyo
Excepciones	Fallos en la Infraestructura, Falla del Personal encargado de brindar el servicio, Inconvenientes presentados tanto en espacios como horarios habilitados para la entrega del servicio

Cuadro 3.5: Caso de Uso CU-5

Nombre	Facilitar Adquisición del Apoyo
Actores	Administrativos, Personal encargado de brindar el servicio
Escenario	
Primario	Facilitar Adquisición del Apoyo
Secundario	Presentar alguna inconsistencia en la inscripción o documentos que soportan la misma,
Excepciones	Fallos en la Infraestructura, No poder optar por el beneficio por falta de cupos, No tener el puntaje necesarios para recibir el beneficio



4. Análisis del sistema e interacción

La interacción del sistema se puede visualizar mediante diagramas de secuencia, con los cuales se podrá hacer un análisis más clarificado sobre cómo es el ciclo de vida del programa y de qué forma son las relaciones internas de éste.

Para detallar un poco más sobre la comunicación de las partes del sistema, es indispensable un diagrama de comunicación, en donde se podrá detallar los que se transmite entre los objetos, es similar al diagrama de secuencia pero no describe un orden de transmisión de mensajes sino que se centra en los mismos mensajes dados.

Por último, para aclarar cómo se compone el sistema, se explicarán los diagramas de clases, éstos describen cómo están conformadas las calases del sistema, cómo son sus relaciones y sobretodo, cuales son los patrones de diseño que se implementan en la aplicación y cómo optimizan el funcionamiento de la misma.

4.1 Diagramas de secuencia

Un diagrama de secuencia muestra una interacción, que representa la secuencia de mensajes entre instancias de clases, componentes, subsistemas o actores. El tiempo fluye por el diagrama y muestra el flujo de control de un participante a otro. Utilice diagramas de secuencia para visualizar instancias y eventos, en lugar de clases y métodos. En el diagrama, puede aparecer más de una instancia del mismo tipo. También puede haber más de una ocurrencia del mismo mensaje [1].

Un diagrama de secuencia es aquel en el que se muestra la interacción entre actores, objetos, interfaces, controles, bases de datos y otras entidades a través del tiempo según el enfoque, el cual puede ser:

- **Enfoque de objetos:** donde son participes las relaciones que existen entre éstos y con actores para realizar una tarea determinada.
- **Enfoque de modelado a tres capas:** donde el actor se comunica con una entidad interfaz, y ésta a su vez con una entidad control para llegar a una persistencia.

Es importante resaltar que cada diagrama de secuencia se realiza en torno a la descripción de un caso de uso dado, ya que éste define el orden en que se deban distribuir las tareas para cada una de las entidades que son participes a la hora de representar cada caso.

Para este proyecto se realizaron 5 casos de uso de los cuales se va a crear un diagrama de secuencia por cada caso y uno para cada enfoque. Inicialmente el caso de uso de .

A continuación se describirá cada diagrama de secuencia:

Diagrama del control de asistencia

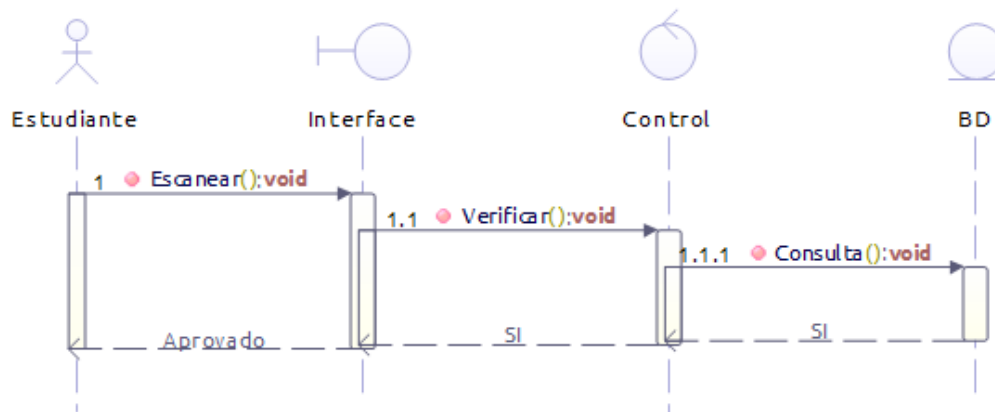


Figura 4.1: Diagrama de secuencia para el registro del control de asistencia

Este diagrama de secuencia explica el funcionamiento del programa frente al control de asistencia de los estudiantes al apoyo alimentario.

Para este caso el estudiante representa el usuario que ingresa al programa y que mediante el escaneo del código del carnet realiza la actualización de asistencia en la base de datos.

Diagrama del Registro de usuarios

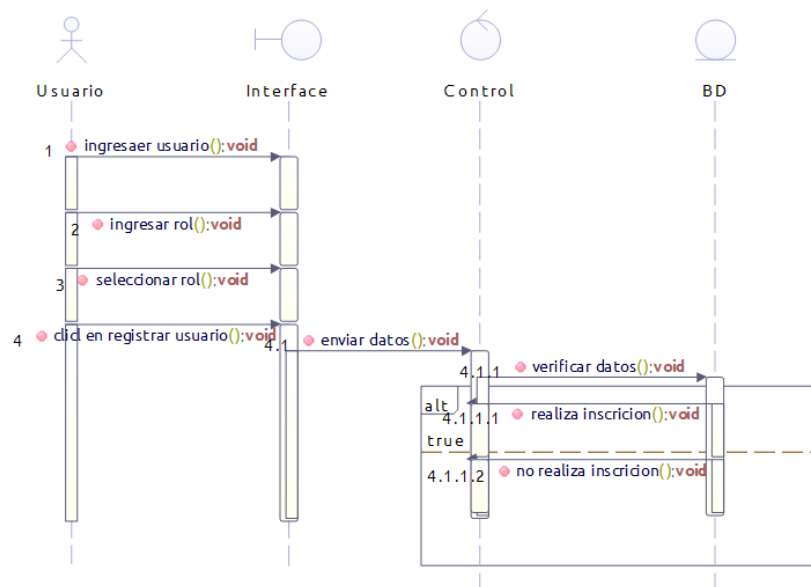


Figura 4.2: Diagrama de secuencia para el registro de usuarios

Este diagrama de secuencia representa el registro de un usuario. Para lo cual el usuario ingresa sus datos selecciona un rol y realiza el click para registrar los datos y consulta dentro de la base de datos la existencia del usuario y si existe se envia un mensaje que alerta sobre la existencia del usuario.

Diagrama para crear nuevas convocatorias

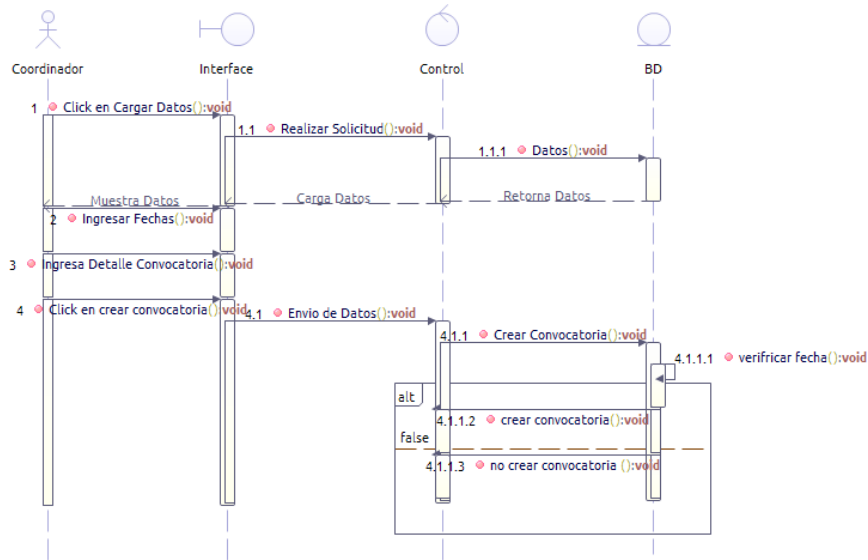


Figura 4.3: Diagrama de secuencia para crear una nueva convocatoria

Este diagrama de secuencia representa el registro de convocatorias de apoyo alimentario dentro del aplicativo. El programa registra los datos para los cuales necesita realizar la carga de datos, fechas y detalles específicos de cada convocatoria que al final mediante una consulta a la base de datos define si se puede crear o no la convocatoria.

Diagrama del registro a convocatoria existentes

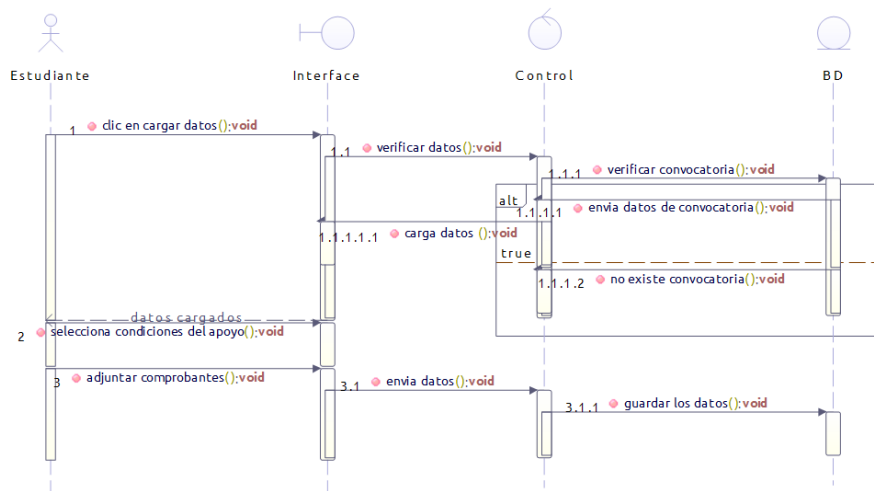


Figura 4.4: Diagrama de secuencia para el registro a una convocatoria

En este diagrama se realiza la solicitud de los usuarios a una nueva convocatoria. Para este proceso es necesario que los usuarios carguen toda la información que luego se registra en la base de datos.

Diagrama de la verificación de una solicitud a una convocatoria

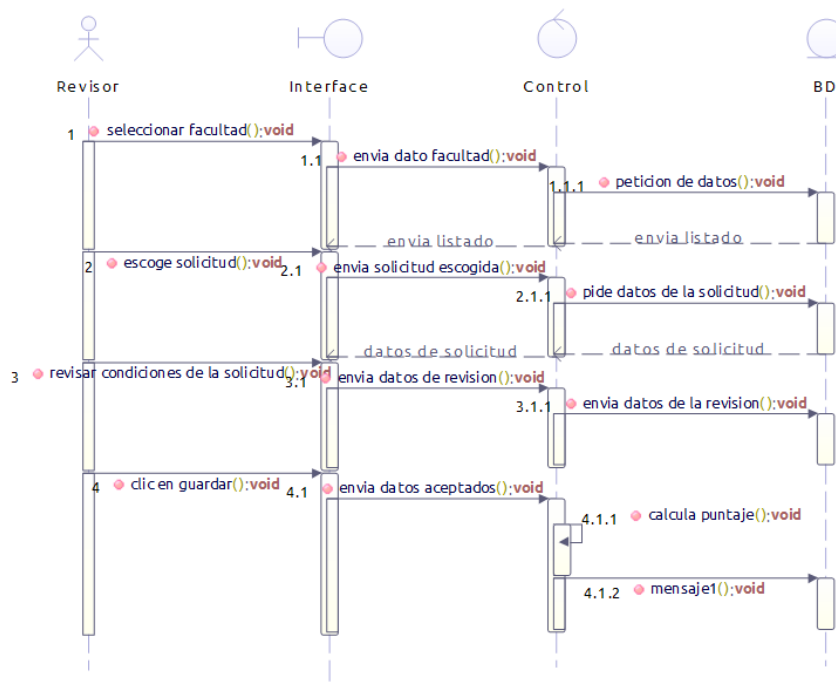


Figura 4.5: Diagrama de secuencia de verificación de una solicitud a una convocatoria

Para este diagrama representamos la interacción que tiene un usuario revisor con las solicitudes presentes en la base de datos. En este caso el revisor realiza la selección de la facultad y se muestra un listado de las solicitudes de dicha facultad y se escoge la solicitud y consulta en la base de datos la solicitud escogida. Envía los datos de la revisión y los datos aceptados a los cuales le calcula el puntaje y envía los datos a la base de datos.

4.2 Diagramas de comunicación

También llamados Diagramas de Colaboración. Nos sirven para enfatizar los vínculos de datos entre los participantes de una interacción. Un diagrama de Comunicación modela las interacciones entre objetos o partes en términos de mensajes en secuencia. Los diagramas de Comunicación representan una combinación de información tomada desde el diagrama de Clases, Secuencia, y Diagrama de casos de uso describiendo tanto la estructura estática como el comportamiento dinámico de un sistema [3].

Los diagramas de comunicación tienen la función de simplificar la visualización de los modelos, dado que se enfocan exclusivamente en los objetos y su interacción, la cual se hace por medio de mensajes. Para seguir la lectura de un diagrama de comunicación se procede a ubicar el mensaje con la enumeración de primer orden, y se sigue la dirección indicada por la flecha adjunta, y así sucesivamente hasta llegar al último mensaje. Este tipo de diagrama se encuentra muy relacionado con el diagrama de secuencia, dado un isomorfismo entre éstos; Son equivalentes, pero tienen dos puntos de vista.

Diagrama del control de asistencia

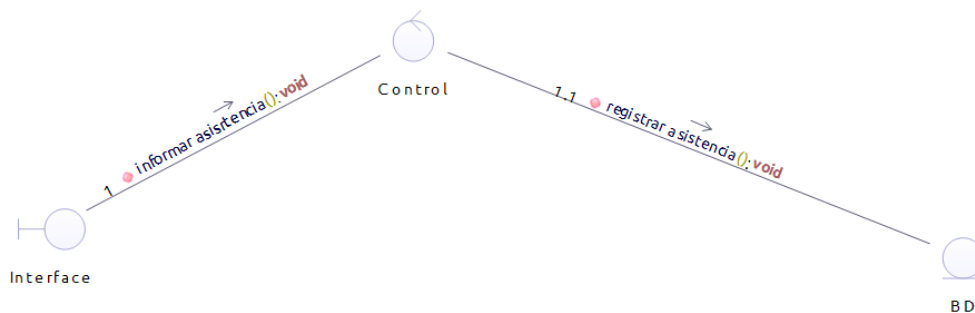


Figura 4.6: Diagrama de Comunicación del control de asistencia

En la figura 4.6 la interfaz envía el mensaje `informar asistencia()` al objeto control que a su vez envía un mensaje `registrar asistencia()` a la base de datos.

Diagrama del registro de usuarios

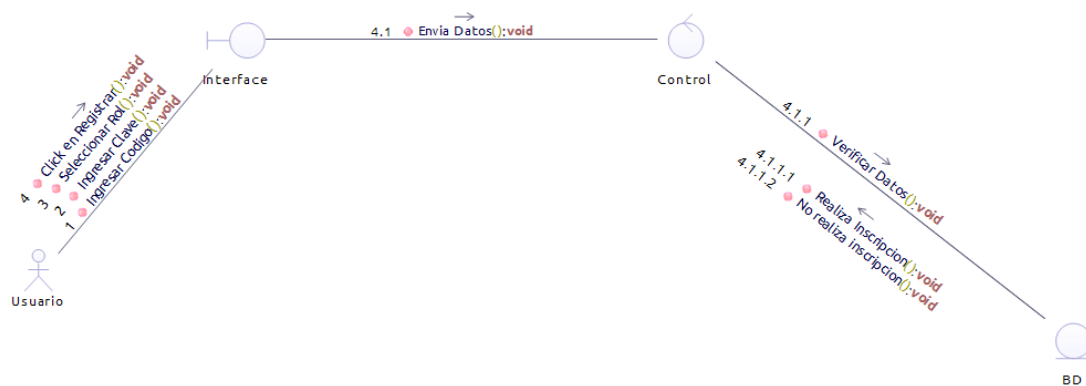


Figura 4.7: Diagrama de Comunicación del registro de usuarios

En la figura 4.7 el usuario envía los mensajes `IngresarClave()`, `IngresarCodigo()` a la interface, la interface envía el siguiente mensaje `EnviarDatos()` al control

Diagrama de la creación de una convocatoria

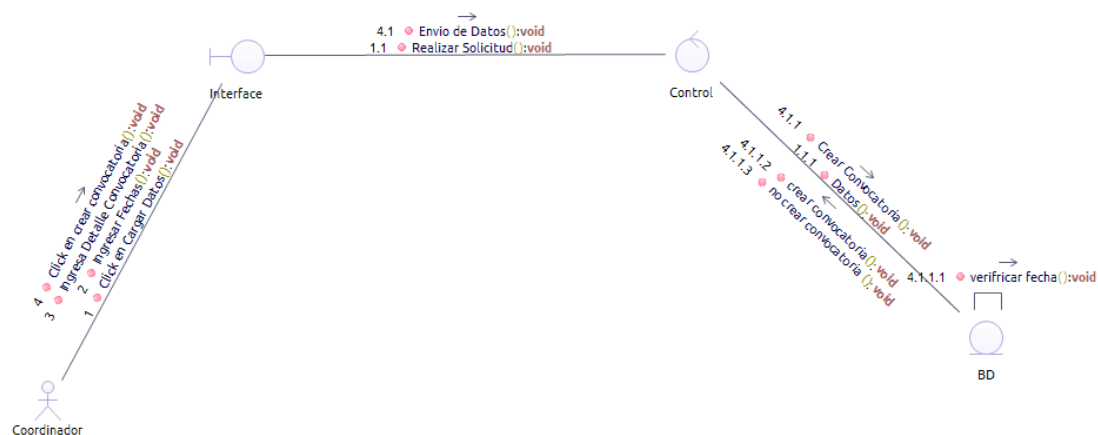


Figura 4.8: Diagrama de Comunicación de la creación de una convocatoria

En la figura 4.8 el coordinador envía los datos a la interfaz mediante el mensaje `cargarDatos()` la interface mediante `EnvíoDatos()` envía los datos a la base de datos y mediante `RealizarSolicitud()` envía datos de la solicitud a la base de datos, la base de datos recibe "datos" y se envía un mensaje de verificación de datos "verificarfecha()".

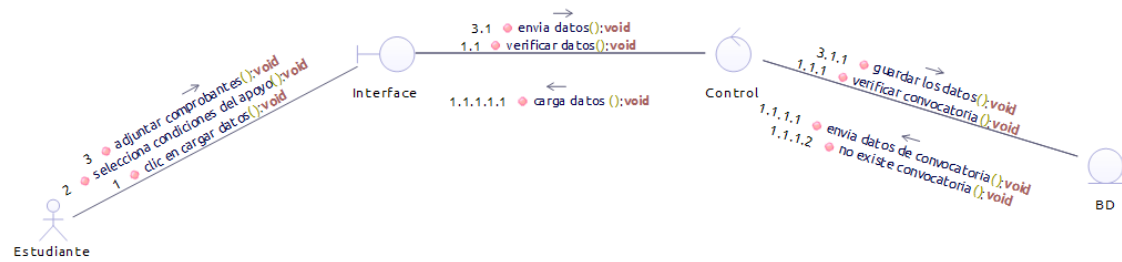
Diagrama para la solicitud a una convocatoria

Figura 4.9: Diagrama de Comunicación para la solicitud a una convocatoria

Para la figura 4.9 el estudiante envía los datos para la solicitud de la convocatoria a la interfaz y la interfaz envía y recibe mensaje a la base de datos

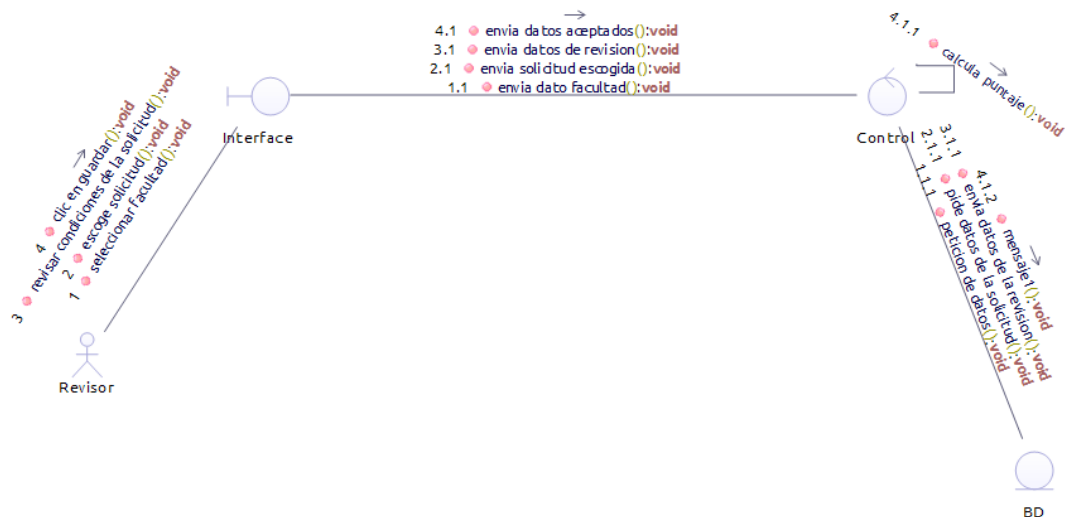
Diagrama de la verificación de una solicitud

Figura 4.10: Diagrama de Comunicación de la verificación de una solicitud

Para figura 4.10 el revisor realiza las peticiones de las solicitudes mediante la interfaz a la base de datos y revisa los datos de los solicitantes para que despues se calcule el puntaje

4.3 Diagramas de clases

Para una análisis orientado al desarrollo del aplicativo se plantean los diagramas de clases, que básicamente representa la interacción entre distintas entidades que en conjunto logran cumplir con la funcionalidad del programa. Los diagramas de clases se componen principalmente de:

- **Clase:** Esta es la entidad que representara un objeto que interviene en la solución del problema. Su ilustración es un rectángulo dividido en 3 niveles: En el primero esta el nombre, el segundo es para los atributos y el ultimo es para las operaciones de dicho objeto
- **Relación:** Las relaciones se encargan de mostrar como es la interacción entre las clases de un diagrama, permite la comunicación entre las mismas y se dividen en 4 fundamentalmente
 - **Herencia:** Se encuentra en las clases cuando una clase ^{es} una clase aparte ya definida, en donde la herencia permite realizar una especialización, o en sentido inverso, hacer una generalización de unas características o comportamientos.
 - **Dependencia:** Se da cuando una clase depende de otra para su existencia o uso, pero la existencia de la primera no interfiere en la existencia de la segunda.
 - **Asociación:** Ocurre cuando una clase puede usar otra sin que sea obligatorio inicializarla al iniciar la clase principal
 - **Composición:** Es parecida a la asociación, sin embargo, esta relación hace obligatoria la inicialización de la clase agregada al momento de usar la clase principal.

Haciendo uso de las clases y relaciones en un diagrama se puede llegar a una solución para el problema en un momento específico en el tiempo, pero hay que tener en cuenta que el software debe poder perdurar en el tiempo de forma limpia, sin necesidad de hacer cambios como tal en el código existente sino solo permitir la adición de componentes o clases, para ello se usan los patrones de diseño que no son mas sino estructuras de clases y relaciones enfocadas solucionar los problemas del mantenimiento del software, mejorando así el ciclo de vida de la aplicación.

En los siguientes diagramas se mostraran algunos patrones de diseño en nuestra aplicación enfocados a distintos problemas al momento de plasmar la aplicación en un diagrama de clases.

4.3.1 Creacionales

Builder

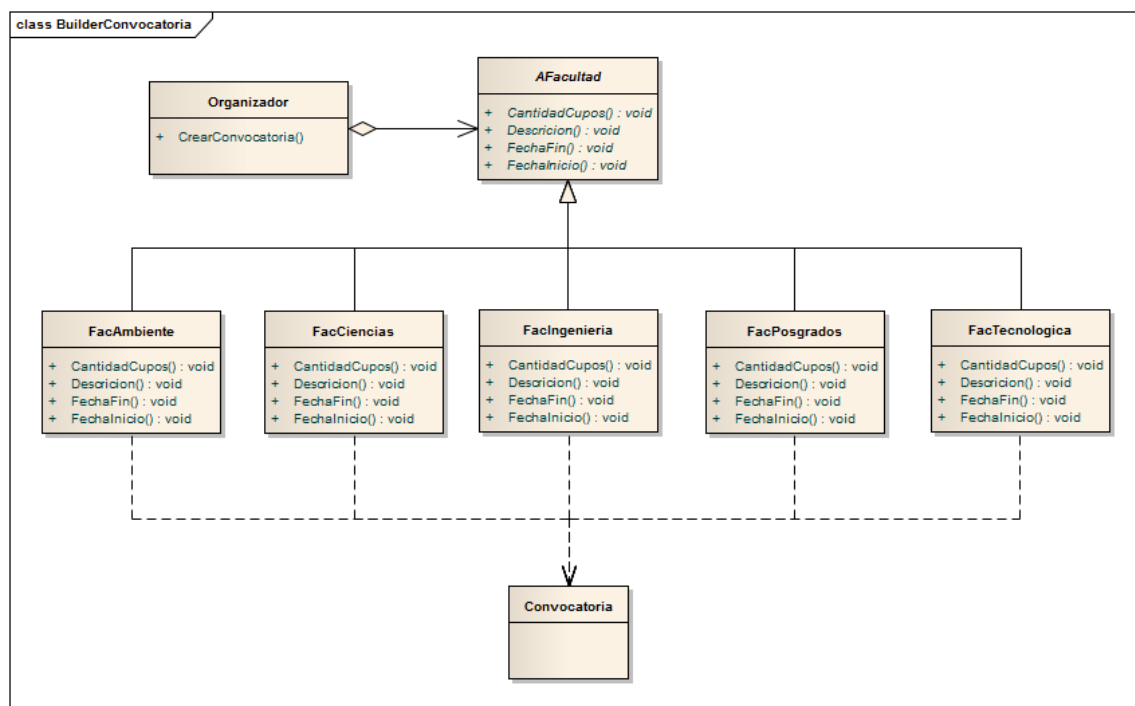


Figura 4.11: Diagrama de Clase para creación de de convocatorias por facultad

Como Patrón de diseño, el patrón builder (Constructor) es usado para permitir la creación de una variedad de objetos complejos desde un objeto fuente (Producto), el objeto fuente se compone de una variedad de partes que contribuyen individualmente a la creación de cada objeto complejo a través de un conjunto de llamadas a interfaces comunes de la clase Abstract Builder. En este caso la construcción se hace a través de la creación de convocatorias de cada facultad.

Factory

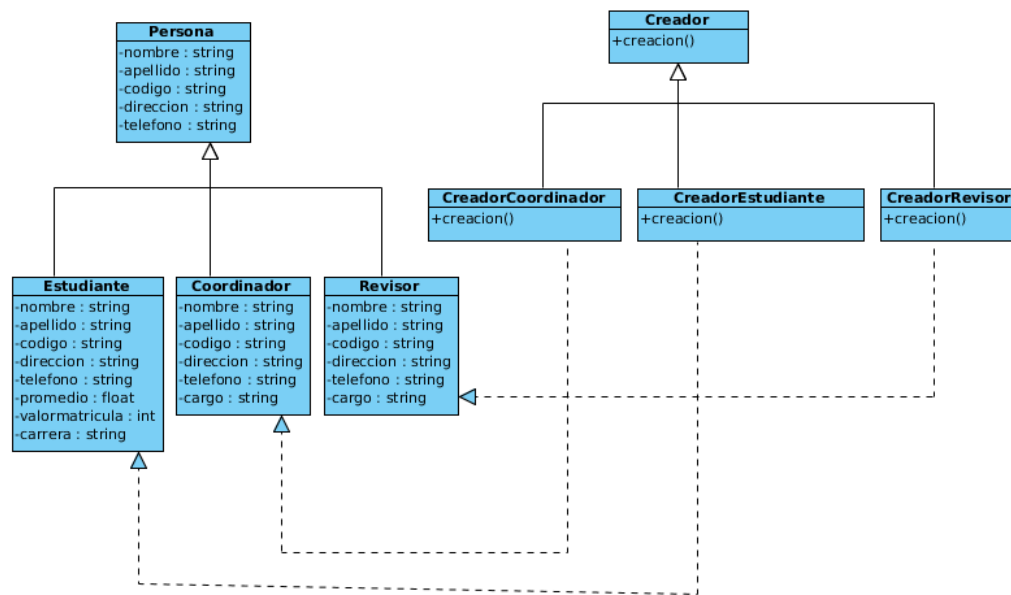


Figura 4.12: Diagrama de Clase para el manejo de la conexión a distintas bases de datos a través del patrón de diseño Facade

En diseño de software, el patrón de diseño Factory Method consiste en utilizar una clase constructora (al estilo del Abstract Factory) abstracta con unos cuantos métodos definidos y otro(s) abstracto(s): el dedicado a la construcción de objetos de un subtipo de un tipo determinado. Es una simplificación del Abstract Factory, en la que la clase abstracta tiene métodos concretos que usan algunos de los abstractos; según usemos una u otra hija de esta clase abstracta, tendremos uno u otro comportamiento. En esta caso implementamos el patrón Factory Method para la creación de diferentes personas que pueden ser estudiantes, coordinador y revisor ya que a pesar de ser hijos del mismo tipo las clases realizan distintas funciones en el software.

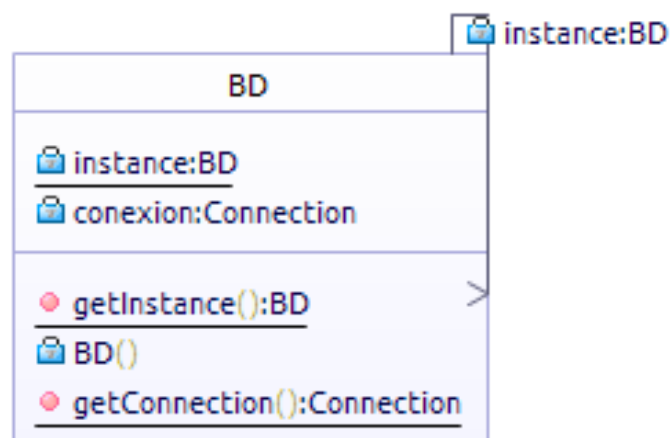
Singleton

Figura 4.13: Diagrama de Clase para el manejo de las operaciones de escritura/lectura sobre base de datos a través del patrón de diseño Bridge

En ingeniería de software, singleton o instancia única es un patrón de diseño que permite restringir la creación de objetos pertenecientes a una clase o el valor de un tipo a un único objeto. Su intención consiste en garantizar que una clase sólo tenga una instancia y proporcionar un punto de acceso global a ella. El patrón singleton se implementa creando en nuestra clase un método que crea una instancia del objeto sólo si todavía no existe alguna. Para asegurar que la clase no puede ser instanciada nuevamente se regula el alcance del constructor (con modificadores de acceso como protegido o privado). En este caso aplicamos este patrón para controlar el acceso a la base de datos.

4.3.2 Comportamiento Iterador

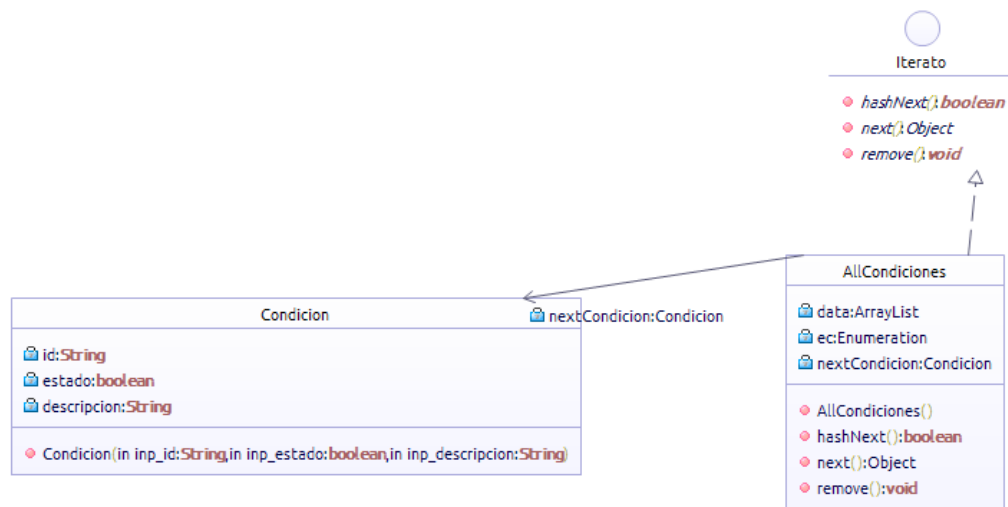


Figura 4.14: Diagrama de Clase para la ejecución de acciones de CRUD mediante el patrón de diseño Comando

Proporcionar una forma de acceder a los elementos de un objeto agregado de forma secuencial sin exponer sus detalles. En este caso me permite analizar todas las condiciones que hay para evaluar el puntaje de la solicitud al apoyo alimentario.

State

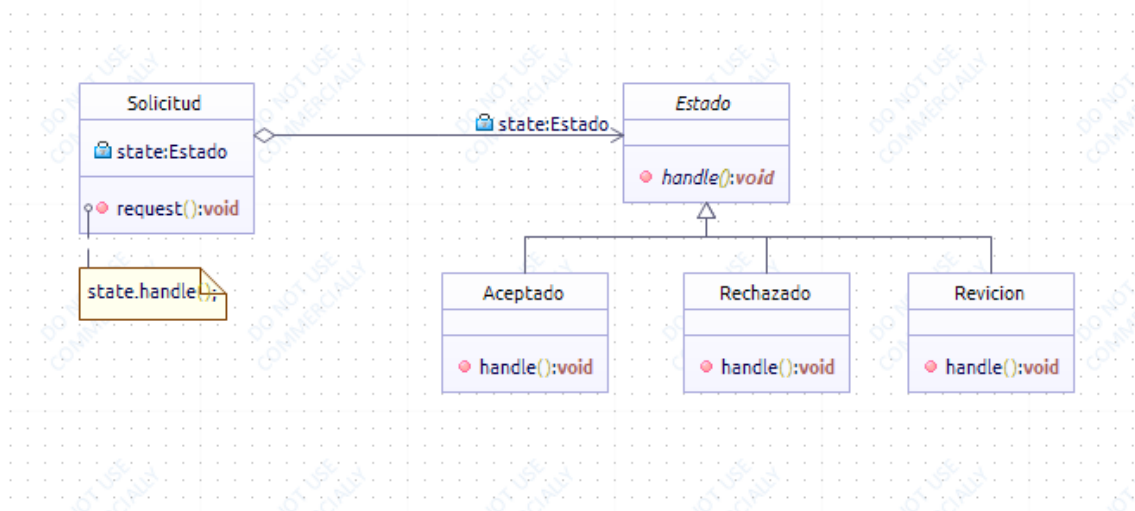


Figura 4.15: Diagrama de Clase para la relación entre flujos financieros y sugerencias mediante el patrón de diseño Mediator

El patrón de diseño State se utiliza cuando el comportamiento de un objeto cambia dependiendo del estado del mismo. Por ejemplo: una alarma puede tener diferentes estados, como desactivada, activada, en configuración. En este caso permite manejar el estado el cambio de una solicitud de aceptado, rechazado y revicion.



Reflexiones

5	Conclusiones	35
5.1	Conclusiones	
6	Anexos	37
6.1	Código de los patrones	



5. Conclusiones

5.1 Conclusiones

Después de realizar el recorrido a lo largo del estudio de los procesos y metodologías de software, y además, mirar las estructuras que definían el diseño de software para luego implementarlo en el proyecto del curso, fue posible realizar las siguientes conclusiones:

- El desarrollo de software se basa esencialmente en la definición y posterior ejecución de tres grandes aspectos: la especificación, el desarrollo y el mantenimiento. Estos grandes pilares representan la base a la hora de emprender cualquier proyecto de software y se encuentran en cualquiera de los posibles caminos que especifique una metodología, ya sea de forma explícita o implícitamente.
- A lo largo de los años se han venido construyendo propuestas sobre las cuales trabajar para poder fijar el rumbo de un proyecto, todas siempre sustentadas en la experiencia y que tienen en cuenta situaciones específicas. Para el proyecto particular de EconomApp, el hecho de haber escogido la metodología RUP fue precisamente debido a que sus protocolos se ajustaban a las necesidades de la construcción de la aplicación, es decir, la capacidad de no tener estados rígidos y dependientes sino una serie de procesos adaptables, prioridades balanceadas, adquisición de valor de forma iterativa, entre otras, se ajustaban a las necesidades del equipo.
- Una vez establecida la forma en la que se realizan las cosas llega la hora de trabajarlas. Es allí donde la definición de requerimientos adquiere una importancia natural, porque fija el punto de partida, señala lo que el sistema final debe realizar, establece una característica de rendimiento con la cual evaluar el resultado, y desde la cual establecer las correcciones necesarias llegado el caso que no se logre lo esperado.
- El lenguaje UML proporciona una serie de herramientas estandarizadas que se ofrecen con el fin de realizar una explicación asertiva del sistema al cual hace referencia, por lo que brinda la capacidad de que cualquier persona, incluso que no se halla encontrado en la construcción de un proyecto, lo entienda e interprete.
- El objetivo del lenguaje UML es la respuesta al ¿cómo? del sistema, una vez expuesto el ¿qué? en el establecimiento de los requerimientos y los casos de uso. Para empezar a describir

el ¿cómo? se empieza desde la parte de la identificación de objetos y su comunicación, esto no es de extrañar dado que UML nace en el marco del paradigma de la programación orientada a objetos.

- Después de la posterior generalización de los objetos en clases, surgen conceptos. Dentro de la especificación de los pilares de la orientación a objetos se habla de que los programas deben ser abiertos para la extensión y cerrados para la modificación, es allí donde nacen dos conceptos completamente nuevos, y son las cajas blancas y las cajas negras, donde las primeras son abstracciones encaminadas a un acoplamiento máximo y una seguridad mínima, y las segundas ofrecen seguridad máxima y acoplamiento mínimo.
- En el diseño de los programas se mide el nivel de confianza de una estructura pensada en función del número de interfaces y clases abstractas que contenga, por lo que si se visualizan exceso de clases concretas, es necesario preocuparse por la forma como se modeló el problema.
- Muchas veces un elemento en el contexto del diseño de software sufre cambios en su estado, los cuales afectan de forma directa el comportamiento de éste y su uso en determinadas situaciones. Es por ello que se utiliza el diagrama de máquina de estados, para visualizar la interacción entre diferentes estados a partir de disparos y transiciones.
- En un sistema es importante poder visualizar el flujo de algún elemento y la señalización del paso de una actividad a otra, es decir los procesos en alto nivel, es por ello que se utiliza el diagrama de actividades, y es allí donde recae su importancia.
- Llegando al final del diseño uno de los temas que va aumentando su nivel de complejidad es el de la agrupación y la organización de módulos, empezando por el concepto de sistemas dónde se analiza una característica principal y un grado alto de afinidad modular para segmentar y clasificar las clases y guardarlas en paquetes. Después, pasando por el concepto de componentes en los cuales se busca cual es el trabajo de determinados sistemas y se procede a segmentarlos en unidades aún mas diferenciables, y que además tengan capacidades de ser coherentes en sí mismos, es decir, no depender de ninguna otra instancia para poder saber cual es su función. Finalmente, se llega al concepto de nodo, en el cual, desde un punto de vista más alejado del software y mas general, se corresponde a poner determinados sistemas en determinados nodos dependiendo de cual es el recurso que éstos necesitan.
- Todos estos aspectos se utilizan para poder hacer frente de una forma especializada a la difícil tarea de la construcción de soluciones, pero gracias a las buenas prácticas de diseño, se simplifica de forma que sea un aspecto manejable y posible, aterrizando todos los experimentos reales en una cuestión práctica, concreta y tangible.

6. Anexos

6.1 Código de los patrones

6.1.1 Patron Estado

```
1 public class Solicitud{
2     private Estado state;
3
4
5     public void request(){
6         state.handle();
7     }
8 }
9
10
11
12
13 public class Aceptado extends Estado{
14     public void handle(){}
15 }
16
17 public class Rechazado extends Estado{
18     public void handle(){}
19 }
20
21 public class Revicion extends Estado{
22     public void handle(){}
23 }
```

codigo/Patrones/Estado.ts

6.1.2 Patron Builder

```
1 public abstract class AFacultad {
2
3 public AFacultad m_AFacultad;
4
5 public AFacultad(){
6
7 }
8
9 public void finalize() throws Throwable {
10
11 }
12
13 public abstract void CantidadCupos();
14
15 public abstract void Descripcion();
16
17 public abstract void FechaFin();
18
19 public abstract void FechaInicio();
20
21 }
22
23
24 public class Convocatoria {
25
26 public Convocatoria(){
27
28 }
29
30 public void finalize() throws Throwable {
31
32 }
33
34 }
35
36
37 public class FacAmbiente extends AFacultad {
38
39 public FacAmbiente(){
40
41 }
42
43 public void finalize() throws Throwable {
44 super.finalize();
45 }
46
47 public void CantidadCupos(){
48
49 }
50
51 public void Descripcion(){
52
53 }
54
55 public void FechaFin(){
56
57 }
58
59 public void FechaInicio(){
```

```
60 |
61 | }
62 |
63 | }
64 |
65 |
66 |
67 | public class FacCiencias extends AFacultad {
68 |
69 | public FacCiencias(){
70 |
71 | }
72 |
73 | public void finalize() throws Throwable {
74 | super.finalize();
75 | }
76 |
77 | public void CantidadCupos(){
78 |
79 | }
80 |
81 | public void Descripcion(){
82 |
83 | }
84 |
85 | public void FechaFin(){
86 |
87 | }
88 |
89 | public void FechaInicio(){
90 |
91 | }
92 |
93 | }
94 |
95 |
96 | public class FacIngenieria extends AFacultad {
97 |
98 | public FacIngenieria(){
99 |
100 | }
101 |
102 | public void finalize() throws Throwable {
103 | super.finalize();
104 | }
105 |
106 | public void CantidadCupos(){
107 |
108 | }
109 |
110 | public void Descripcion(){
111 |
112 | }
113 |
114 | public void FechaFin(){
115 |
116 | }
117 |
118 | public void FechaInicio(){
119 |
120 | }
```

```
121 |
122 | }
123 |
124 |
125 | public class FacPosgrados extends AFacultad {
126 |
127 |     public FacPosgrados(){
128 |
129 |     }
130 |
131 |     public void finalize() throws Throwable {
132 |         super.finalize();
133 |     }
134 |
135 |     public void CantidadCupos(){
136 |
137 |     }
138 |
139 |     public void Descripcion(){
140 |
141 |     }
142 |
143 |     public void FechaFin(){
144 |
145 |     }
146 |
147 |     public void FechaInicio(){
148 |
149 |     }
150 |
151 |     }
152 |
153 | public class FacTecnologica extends AFacultad {
154 |
155 |     public FacTecnologica(){
156 |
157 |     }
158 |
159 |     public void finalize() throws Throwable {
160 |         super.finalize();
161 |     }
162 |
163 |     public void CantidadCupos(){
164 |
165 |     }
166 |
167 |     public void Descripcion(){
168 |
169 |     }
170 |
171 |     public void FechaFin(){
172 |
173 |     }
174 |
175 |     public void FechaInicio(){
176 |
177 |     }
178 |
179 |     }
180 |
181 |
```



```

182 public class Organizador {
183
184     public AFacultad m_AFacultad;
185
186     public Organizador(){
187
188     }
189
190     public void finalize() throws Throwable {
191
192     }
193
194 }

```

codigo/Patrones/Builder.ts

6.1.3 Patron Singleton

```

1 package ;
2 public class BD{
3     private static BD instance;
4     private Connection conexion;
5     public static BD getInstance(){}
6     private BD(){}
7     public static Connection getConnection(){}
8 }

```

codigo/Patrones/Singleton.ts

6.1.4 Patron Iterador

```

1 package ;
2 public class AllCondiciones implements Iterato{
3     private ArrayList data;
4     private Enumeration ec;
5     private Condicion nextCondicion;
6     public AllCondiciones(){}
7     public boolean hasNext(){}
8     public Object next(){}
9     public void remove(){}
10 }
11
12
13 package ;
14 public class Condicion{
15     private String id;
16     private boolean estado;
17     private String descripcion;
18     public Condicion(String inp_id,boolean inp_estado,String inp_descripcion)
19     {}
20 }
21
22 package ;
23 public interface Iterato{
24     /**
25
26     */
27     boolean hasNext();

```

```
28  /**
29
30  */
31  Object next();
32  /**
33
34  */
35  void remove();
36  }
```

codigo/Patrones/Iterator.ts



Bibliografía

- [1] *Diagramas de secuencia UML: Referencia*. 2015. URL: <https://msdn.microsoft.com/es-co/library/dd409377.aspx> (visitado 20-05-2017) (véase página 21).
- [2] IBM. *Casos de Uso*. 2013. URL: https://www.ibm.com/support/knowledgecenter/es/SSWSR9{_}11.0.0/com.ibm.pim.dev.doc/pim{_}tsk{_}arc{_}definingusecases.html (visitado 20-05-2017) (véase página 17).
- [3] *UML: LOS DIAGRAMAS DE COMUNICACIÓN*. 2009. URL: <http://diagramas-comunicacion-uml.blogspot.com.co/2009/02/los-diagramas-de-comunicacion.html> (visitado 20-05-2017) (véase página 25).