

Informe de Configuración

Group: C1.04.01

Repository: <https://github.com/C10401-DP2/Acme-L3.git>

Student #1

Name: García Aguilar, Javier
Email: javgaragu1@alum.us.es

Student #2

Name: Cuenca Pérez, Pablo
Email: pabcueper@alum.us.es

Student #3

Name: del Hoyo Carcaboso, David
Email: davdelcar@alum.us.es

Student #4

Name: Zarandieta Ortiz, David
Email: davzarort@alum.us.es

Student #5

Name: García Chavero, Adrián
Email: adrgarcha@alum.us.es

Date: Seville February 16, 2023

Contenido

| | |
|--------------------------|---|
| Resumen ejecutivo | 2 |
| Registro de Cambios..... | 2 |
| Introducción | 2 |
| Contenido | 3 |
| Conclusión | 4 |
| Bibliografía | 4 |

Resumen ejecutivo

En este documento hablaremos en detalle de los requisitos mínimos que tienen que cumplir las computadoras de los integrantes para que funcione el entorno, de cada una de las herramientas que cada miembro del equipo tiene instalado en su sistema, y de la configuración que se ha llevado a cabo para que el entorno de desarrollo funcione correctamente.

Registro de Cambios

| Versión | Causa del Cambio | Responsable del Cambio | Fecha del Cambio |
|---------|------------------|------------------------|------------------|
| 1.0 | Versión inicial | Adrián García Chavero | 16/02/2023 |
| | | | |
| | | | |

Introducción

En este informe explicaremos como hemos instalado y configurado el entorno de desarrollo en cada uno de los ordenadores de los miembros del equipo, siguiendo la guía que nos proporcionan en Enseñanza Virtual llamada “Getting ready”, y confirmando que la configuración está lista para empezar a desarrollar el producto.

Para empezar, explicaremos los requisitos mínimos que tienen que cumplir los ordenadores de todos los miembros del equipo para ser capaces de utilizar los distintos programas que usaremos a lo largo del proyecto. Además, se realizará un pequeño chequeo para comprobar que el ordenador no tenga ningún tipo de componente o archivo corrupto.

A continuación, hablaremos en detalle sobre el contenido del Workspace de Eclipse en el que estamos trabajando y que hemos descargado desde la plataforma de Enseñanza Virtual; el cual contiene el Framework sobre el que se trabaja, las principales herramientas e IDEs que se utilizarán, y unos proyectos iniciales que podemos usar de referencia en nuestro proyecto.

Por último, explicaremos en aspectos generales los pasos que se han seguido en cada una de las computadoras para instalar y configurar las distintas herramientas usadas en el proyecto.

Contenido

Comenzaremos describiendo los requisitos hardware y software mínimos que deben cumplir los ordenadores de cada uno de los miembros para trabajar con cada uno de los programas que se definen en la asignatura. La forma que usábamos para comprobar los requisitos era: Este equipo > Clic derecho > Propiedades. De esta forma nos aparecían las características del sistema y las podíamos comparar con las características mínimas.

Los requisitos mínimos de hardware son:

- Procesador: Intel Core i5 de 10ª generación, 4 núcleos (8 hilos), 2.5 Ghz.
- Memoria: 8 GB RAM, DDR4 @ 1200 MHz.
- Almacenamiento: 256 GB, SATA-III @ 6 Gbps, tecnología HD/SSD.

Los requisitos mínimos de software son:

- Windows 10/11 Pro.
- Una cuenta de administrador y de usuario.

Una vez terminada la comprobación, nos aseguramos que el equipo no contiene ningún tipo de archivo o componente corrupto realizando un chequeo rápido con la maquina de comandos de Windows en modo administrador, que en este caso se llama “Símbolo del sistema”. Ejecutamos el comando ‘dism /online /cleanup-image /checkhealth’, y comprobamos que no existe ningún fallo en el sistema. Adicionalmente, podemos ejecutar el comando ‘sfc /scannow’ para asegurarnos completamente que el sistema no este corrupto.

A continuación procederemos a analizar en detalle el entorno de desarrollo en el que estamos trabajando, el cual se encuentra en la carpeta Workspace que nos proporcionan a través de Enseñanza Virtual para ser capaces de desarrollar el proyecto:

- Acme Framework 23.1.0: Framework utilizado en el proyecto y seleccionado por los coordinadores. Se ira actualizando la versión conforme avance la asignatura.
- Java 8u341: Versión de Java seleccionada para que funcione el producto correctamente.
- MariaDB 10.10.2: Base de datos sobre la que trabajaremos en el proyecto.
- Geckodriver 0.32.0: Proxy que nos ayuda a comunicarnos con Firefox y nos proporciona una API HTTP.
- Firefox: Navegador usado para visualizar nuestra página web.
- Lombook 1.18.2: Herramienta de Java que nos facilita y automatiza el trabajo.

Los IDEs que utilizaremos para desarrollar el proyecto son los siguientes:

- DBeaver 22.3.2: Gestor de bases de datos que usaremos junto con MariaDB.
- UMLet 15.0.0: Herramienta basada en Java que nos permite realizar rápidamente diagramas UML.
- VisualVM 2.1.5: Herramienta que nos proporciona una interfaz visual para ver la información sobre aplicaciones Java.

- Eclipse JEE 2022-06: Plataforma de software con un conjunto de herramientas que nos permite desarrollar el proyecto. Además, le hemos añadido ciertos plugins para facilitar el flujo de trabajo:
 - CSVEdit 1.2.1: Nos permite editar con facilidad un CSV.
 - SonarLint 7.6.0: Detecta errores de código en tiempo real y nos proporciona una guía sobre cómo solucionarlos.
 - UMLet 15.0.0: La misma herramienta que antes, aunque esta vez la incorporamos junto con Eclipse.

Ahora explicaremos los pasos que ha tenido que realizar cada miembro del equipo para que su sistema este listo para desarrollar el proyecto:

1. Instalamos Java y añadimos la versión JDK correspondiente al Path de Windows.
2. Instalamos Firefox junto con Geckodriver y actualizamos el Path con sus respectivas carpetas.
3. Iniciamos el servidor de MariaDB por primera vez y lo configuramos para que funcione correctamente con DBeaver.
4. Abrimos Eclipse y cargamos las preferencias que vienen dadas en la carpeta Workspace.
5. Instalamos cada uno de los plugins y configuramos Eclipse con el JDK correspondiente a nuestra versión de Java.
6. Instalamos Lombok en Eclipse.

Una vez realizado estos pasos, cada miembro tendría el entorno de desarrollo listo para comenzar a trabajar en el proyecto.

Conclusión

Para concluir, podemos confirmar que cada uno de los miembros tiene el entorno de desarrollo correspondiente listo para trabajar en el producto, ya que el propio manager se ha encargado personalmente de comprobar que los miembros cumpliesen con las características mínimas tanto de hardware como de software; y que han descargado el Workspace e instalado cada una de las herramientas en el orden correcto para que no surjan conflictos a la hora de trabajar.

Bibliografía

Intencionalmente en blanco.