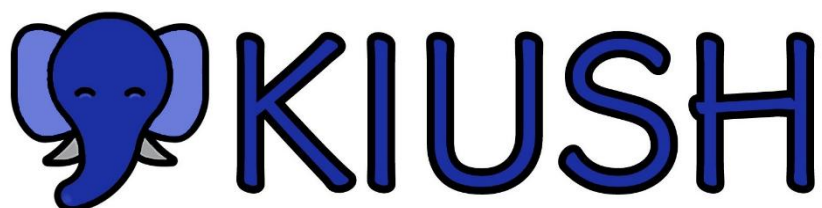
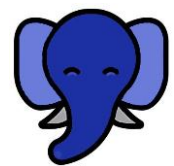


Manejo del Ambiente Controlado

KIUSH

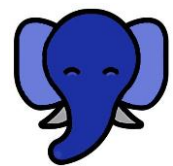
Bahamonde Yohana, Gleadell Carla
Yield Yelders





Contenido

Definición del Ambiente Controlado	3
Descripción del uso del Ambiente Controlado	3
<i>Estructura General del Ambiente Controlado</i>	<i>4</i>
<i>Ubicación física del Servidor.....</i>	<i>4</i>
<i>Utilización del Ambiente Controlado.....</i>	<i>4</i>
Responsabilidades	5



Manejo del Ambiente Controlado

Definición del Ambiente Controlado

Dicho ambiente será implementado por medio del sistema UARG-Flow, dispuesto por la UNPA-UARG, instalado en cada uno de los notebooks que conforman el equipo de desarrollo. Trabajando a la vez dicho sistema con la aplicación MySQL Workbench, para realizar todas las gestiones de la base de datos de dicho sistema. Y con la ayuda del programa Visual Code, se llevará adelante el desarrollo de la programación, utilizando el lenguaje PHP, para lograr adaptar el sistema con las necesidades planteadas en las entrevistas con el cliente. A partir de los navegadores web, se podrá realizar pruebas, de cómo se ve reflejado los cambios realizados y si llega a cumplir con los objetivos propuestos.

Cabe destacar que para poner en funcionamiento el sistema de UARG-Flow, junto con su Base de Datos y las clases de PHP, utilizamos la herramienta XAMPP.

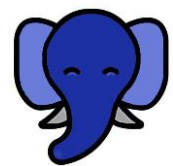
Para la gestión del proyecto, se utilizarán las herramientas de Google Drive para la carga y almacenamiento de la documentación necesaria; Gmail para nuestro medio de comunicación; Office para el desarrollo de la documentación, planillas de cálculos, presentaciones, etc.; La aplicación Trello, para poder crear tableros en la web e ir organizando las tareas para llevar a cabo el proceso de desarrollo del software.

Descripción del uso del Ambiente Controlado

Durante el uso de este ambiente, cuando uno de los miembros del grupo logre cumplir con una funcionalidad del sistema, este se lo compartirá al resto del equipo para que puedan probarlo y analizarlo y llegar a debatir entre ellos si están de acuerdo. Luego se subirá el código a Git, un sistema de control de versiones, donde cada miembro tendrá su propia carpeta con su código, que será accesible por cada uno de los miembros del equipo y además también estará compartida el acceso por los profesores de la cátedra “Laboratorio de Desarrollo del Software”.

Respecto a la organización de ello, hemos definido un cronograma, donde planteamos que los fines de semana o si tenemos tiempo libre entre la semana de las cursadas de la UNPA, ir probando el código y agregando funcionalidades, hasta lograr dominar el lenguaje y romper la barrera de la dificultad.

Los miembros del equipo, Bahamonde Yohana y Gleadell Carla, se encargan de documentar el desarrollo en base a las plantillas ya configuradas con el estándar, e ir buscando, averiguando diferentes técnicas o ejemplos para poder programar el lenguaje PHP y cumplir con los requisitos que se establecieron.



Estructura General del Ambiente Controlado

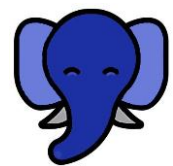
Todo lo que engloba a la documentación del proyecto, lo tenemos en un Drive, que lo creo y compartí entre los miembros del equipo, la líder Gleadell Carla, la cual ella a organizado cada documento por carpeta, cuyos nombres son las etapas de desarrollo del proyecto, con las plantillas ya configuradas, con el logo y los colores representativos del equipo de proyecto. Ella es la que se encarga de subir los documentos en cada etapa, planificar el cronograma, organizar el tablero de actividades que debemos realizar y controlar el desarrollo de la documentación preentrega, si cumple con los objetivos que hemos definido al inicio del desarrollo.

Ubicación física del Servidor

El servidor se encontrará físicamente en la UNPA-UARG ya sea dentro de la misma área de extensión utilizando como servidor una de las computadoras que tienen disponibles, o dentro del área del sistema la cual controlara un responsable del área. Quienes tendrán acceso será los integrantes del equipo Bahamonde Yohana, Chuchuy José Martín y Gleadell Carla, además de los docentes que evaluarán el proyecto.

Utilización del Ambiente Controlado

Al instalar el sistema UARG-Flow, debimos previamente agregarnos en la Base de Datos de UARG-Flow, para luego con una cuenta Gmail, ingresar al sistema. Para esto, debemos usar el rol de usuario común, luego en el transcurso del desarrollo del sistema se definirán los roles correspondientes para cada uno de los usuarios que utilizarán el sistema. Por ahora no hemos creado ni definido otros tipos de usuarios dentro del sistema.



Responsabilidades

A continuación, se listan los miembros del equipo de desarrollo del software con sus respectivas responsabilidades:

- Gleadell Carla: (Rol: Líder de equipo- documentadora- programadora) se encarga de planificar las tareas del proyecto, aplicar en cada documentación el estándar definido, cargar la documentación al drive con la carpeta correspondiente de cada etapa de desarrollo, asignarnos tareas y agregarlas en el tablero de trello, hacer parte de la documentación y controlar si el desarrollo de los mismos es correcto, aporta conocimientos de programación como Bootstrap, HTML, SQL.
- Bahamonde Yohana: (rol: pruebas-riesgos) encargada de controlar si se aplican las herramientas necesarias, si se encuentran en todos los equipos de trabajo todas las aplicaciones necesarias, detección y seguimiento cuando se produzca un riesgo en el desarrollo del proyecto, conocimiento de SQL, java, HTML, XML, PHP, c#. Además de llevar a cabo la ejecución de pruebas de código y controlar su funcionamiento.

En caso de presentarse alguna dificultad o un problema imprevisto, la líder del equipo Gleadell Carla es la encargada de decidir qué plan de acción se ejecutará y reorganizará la planificación ajustándonos a la planificación establecida por los profesores.