Interpool

Plan de Integración de la Iteración

Versión 6.0

Historia de revisiones

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Fecha | Versión | Descripción | Autor |
| 18/09/10 | 6.0 | Creación del documento | Ignacio Infante |
| 19/09/10 | 6.0 | Revisión de SQA | Javier Madeiro |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Contenido

[1. Ejecutable resultado de la integración 3](#_Toc272684088)

[1.1. Fecha de terminación 3](#_Toc272684089)

[1.2. Fecha de Pruebas del Sistema 3](#_Toc272684090)

[1.3. Comunicación servidor - cliente 3](#_Toc272684091)

[2. Descripción de cada subsistema (y/o componente) 4](#_Toc272684092)

[2.1. Servidor 4](#_Toc272684093)

[2.1.1. Composición del subsistema 4](#_Toc272684094)

[2.1.2. Responsable 4](#_Toc272684095)

[2.1.3. Fecha de Terminación 4](#_Toc272684096)

[2.1.4. Fecha de pruebas unitarias 4](#_Toc272684097)

[2.2. Cliente 4](#_Toc272684098)

[2.2.1. Composición del subsistema 4](#_Toc272684099)

[2.2.2. Responsable 5](#_Toc272684100)

[2.2.3. Fecha de Terminación 5](#_Toc272684101)

[2.2.4. Fecha de pruebas unitarias 5](#_Toc272684102)

1. Ejecutable resultado de la integración

El ejecutable que obtendremos al culminar esta integración será el correspondiente a una primera versión del juego, en el cual se podrá realizar una iteración completa y arrestar al sospechoso.

Para esto será necesario contar con dos componentes, por un lado tenemos el servidor el cual está alojado en el Cloud, y por otro lado tenemos al cliente, quien es el que va a consumir los servicios expuestos, el cual está alojado en el phone.

* 1. Fecha de terminación

Desde un principio se estimo que estuviese finalizando con la integración el día 03/10/2010.

* 1. Fecha de Pruebas del Sistema

La fecha en la que será enviado a Verificación está estimada para el día 04/10/2010, y quien será el encargado de recibirlo será Alejandro García.

* 1. Comunicación servidor - cliente

Los subsistemas que serán integrados en esta etapa serán, el servidor que está corriendo sobre Windows Azure, y la aplicación que consumirá los servicios expuestos, la cual está alojada en el phone corriendo sobre Windows Phone 7. En este caso la integración consta de ver que realmente tengamos una buena comunicación entre ambos.

Los responsables de dicha integración serán, por un lado el responsable de la publicaciones de los servicios, Ignacio Infante y los responsables del desarrollo del servidor en conjunto con la base de datos, Martín Taruselli y Diego Ricca. Por otro lado los responsables del desarrollo del cliente, Leticia Vilariño, Vicente Acosta y el responsable del diseño de la interface de usuario, José Cordero, estos trabajaran en coordinación con el responsable de integración, Ignacio Infante.

La fecha en la cual se estima que este culminado esta etapa es el 03/10/2010, la fecha en la cual se estará pasando a Verificación será el día 04/10/2010 y el responsable de esta será Alejandro García.

1. Descripción de cada subsistema (y/o componente)
   1. Servidor

Este es el componente que brindara todos las funcionalidades que se requieren para el correcto funcionamiento del producto en sí mismo, dichos servicios se encuentran alojados sobre la plataforma Windows Azure.

* + 1. Composición del subsistema

En el servidor, se encuentran dos funcionalidades las cuales requieren de una comunicación con dos componentes externos a él, dichos componentes son, las APIS de Facebook, y las del buscador Bing, a estos no los colocamos como componentes extras al servidor por la razón de que son dos funciones que solicitan información y además porque estas APIS no son parte de nuestro producto, sino que simplemente nos comunicamos con ellas.

Otra componente que se tiene es la base de daros relacional en SQLAzure, en la cual se cargara |a información relevante a ciudades, famosos, pistas, y todo lo que se considere necesario para el correcto funcionamiento del sistema.

* + 1. Responsable

Los responsables de la implementación del servidor son: Martín Taruselli, Diego Ricca e Ignacio Infante.

El responsable de la implementación y mantenimiento de la base de datos es Martín Taruselli.

El responsable de la implementación de los servicios es: Ignacio Infante.

* + 1. Fecha de Terminación

La fecha estimada de la finalización de esta componente es el día 29/09/2010.

* + 1. Fecha de pruebas unitarias

Las pruebas unitarias están a cargo de los implantadores, las mismas deben desarrollarse durante la implementación, cada vez que se termine una operación o subcomponente se deber testear.

Un detalle importante a mencionar es que, por esta brindando los servicios a través de Windows Comunication Fundation no se realizan pruebas unitarias a los mismos.

* 1. Cliente

Este es el componente que consumirá los servicios expuestos por el servidor, es una aplicación Silverlight la cual se encuentra corriendo sobre Windows Phone 7.

* + 1. Composición del subsistema

En el cliente, se encuentran todas las interfaces que hacen que el producto en sí (el juego), en este no se realizara nada más que mostrar y enviar datos desde y hacia el servidor, lo que pretendemos realizar con él es un cliente fino si mayor lógica de negocios.

Esta componente esta separada en dos, por un lado tenemos todo lo referente al diseño propiamente dicho, en esta parte se encuentra todo el trabajo de desarrollar las paginas en Silverlight, imágenes y las animaciones que estaremos presentando.

La otra componente es la relacionado a la parte de programación en sí, acá es donde se realizan las comunicaciones con los servicios expuestos en el servidor de Azure y el manejo de las ventanas.

* + 1. Responsable

El responsable de la implementación de las interfaces y animaciones que estaremos utilizando es, José Cordero.

Por otro lado tenemos a Leticia Vilariño y Vicente Acosta trabajando en lo que respecta a la programación en sí, junto con la comunicación de datos.

* + 1. Fecha de Terminación

La fecha estimada de la finalización de estos componentes es el día 29/09/2010.

Cabe mencionar que el trabajo de diseño será parcial, ya que en etapas posteriores continuaremos trabajando en este punto, ya que por tratarse de un juego es muy importante.

* + 1. Fecha de pruebas unitarias

Dado que todo el cliente se desarrolla en Silverligth no se requieren pruebas unitarias en esta componente del proyecto.

A demás como la comunicación se realizara utilizando Windows Comunication Fundation tampoco es necesario realizar pruebas unitarias sobre estas funcionalidades.