



PLAN DE PROYECTO

Alexander Moreno Borrego
Carlos Jesús Fernández Basso
Francisco Santolalla Quiñonero



13 DE MAYO DE 2013

Universidad de Granada

Contenido

Control de Versiones.....	2
1. Objetivos del problema	3
2. Recursos	4
2.1 Personal	4
2.2 Hardware.....	4
2.3 Software	4
3. Planificación Temporal.....	5
3.1 Tercera iteración.....	5
ANEXO I	8
Control de Versiones	8

Control de Versiones

FECHA	VERSIÓN	DESCRIPCIÓN
13/05/13	3.1	Planificación temporal iteración 3 – Primera aproximación

1. Objetivos del problema

Definición del problema

A petición de la Fundación Club Baloncesto Granada, se desea que nuestro equipo de informáticos desarrolle una aplicación para llevar a cabo la gestión deportiva de esta.

Especificación inicial

Nuestro cliente, después de una primera reunión, manifestó que desea una aplicación de escritorio en la que se lleve a cabo la gestión de todos los alumnos de la fundación, de los entrenamientos y de los partidos que puedan llegar a realizarse durante cada temporada.

El entrenador será el encargado de introducir los datos de los alumnos, y de realizar las modificaciones pertinentes. También tendrá acceso a la aplicación un administrador que se encargará de gestionar las fichas de inscripción y pagos de los alumnos, así como algunas actividades esporádicas que se realizarán durante el curso.

Gestión de estadísticas y partidos

Nuestro cliente indicó que durante el partido, el asistente del entrenador tendrá acceso a un ordenador portátil, con el que anotará las estadísticas de los jugadores durante el partido. Aunque no se asegura el acceso a internet, las estadísticas quedarán registradas en un formulario y más tarde se añadirán a la estadística general, es decir, a la estadística de cada jugador durante la temporada.

Durante la temporada se pueden consultar las valoraciones de cada jugador, dichas valoraciones son calculadas de la siguiente forma: canasta de 2 puntos, 2 puntos de valoración, canasta de 3 puntos, 3 puntos de valoración, así sucesivamente, cada fallo que tenga se penalizará con -1 punto de valoración, entiéndase como fallo una pérdida, un fallo en el tiro, etc.

Se jugará un partido semanal, más concretamente, en fin de semana, por cada categoría.

Los partidos se jugarán en un horario y lugar preestablecido por la competición. El tamaño de los equipos, que disputan el partido, no pueden superar más de 12 jugadores y obligatoriamente deben participar en el partido un mínimo de 8 jugadores.

2. Recursos

2.1 Personal

Equipo 1

Moisés Gautier Gómez

Julio Ros Martínez

Francisco Javier Gómez del Olmo

Equipo 2

Francisco Santolalla Quiñonero

Carlos Jesús Fernández Basso

Alexander Moreno Borrego

Equipo 3

David Saldaña López

Jesús Manuel Contreras Siles

Diego Muñoz Río

2.2 Hardware

Cada miembro del equipo aportará su propio equipo informático

2.3 Software

Lenguaje de programación: Java

Base de datos: MySQL

Entorno de desarrollo: NetBeans

Sistema de generación de documentación de código: Javadoc

Herramienta para el diseño de diagramas UML: Enterprise Architect

Herramienta de planificación de proyectos: Ganttproject

Herramienta para el prototipado de la aplicación: GUI Design Studio

Repositorio: GitHub

Comunicación interna del equipo: Google Groups

3. Planificación Temporal

3.1 Tercera iteración

Objetivos: realizar de manera completa la parte del sistema referente a “Gestión de entrenamientos”. Se obtendrá, por tanto, un prototipo totalmente funcional del subsistema de entrenamientos.

Corresponde realizar los siguientes puntos durante las distintas fases/entregas de la iteración segunda:

- **Gestión de Estadísticas de Jugadores por temporada.**
- **Gestión de Estadísticas de Equipos por temporada, y la clasificación de esa temporada.**
- **Gestión de Estadísticas de Entrenadores por temporada.**
- **Gestión de Estadísticas de Temporadas (para consultar cuantos alumnos tuvimos inscritos en esa temporada, o cuantas actividades llevamos a cavo y cuantos alumnos estaban inscritos en ellas).**
- **Gestión de Partidos.**
 - **Guardar los datos de cada alumno en un partido (los mismos datos que se usa la liga ACB para obtener la valoración de los jugadores).**
 - **Guardar los datos de la clasificación de todos los equipos que jueguen en la misma liga que nosotros.**

Auditorias:

- Prueba de software generado por el equipo de implementación (Realizado por el equipo de Planificación)
- Prueba de la interfaz de usuario (Realizado por el equipo de Planificación)

Seminarios y aprendizaje:

Tareas a realizar:

Planificación: equipo formado Francisco Santolalla Quiñonero, Carlos Jesús Fernández Basso y Alexander Moreno Borrego.

- Planificación de recursos y tareas para la segunda iteración.
- Creación de diagramas de tiempos (Gantt).
- Creación de la red de tareas (Pert).
- Las siguientes entregas se realizarán en los días siguientes a las entregas de los demás equipos:
 - Revisión de los documentos de los equipos de Diseño e Implementación.
 - Generar documentación (revisiones, entregas, etc).
 - Generar documentación de la segunda iteración.

Entrega: 15-05-2013

Diseño: equipo formado por David Saldaña López, Jesús Manuel Contreras Siles y Diego Muñoz Río.

Modelado de requisitos

- Obtención de requisitos funcionales y no funcionales.
 - Identificación y justificación de actores del sistema.
 - Identificar Casos de Uso y descripción detallada de los mismos.
- Obtener el Diagrama de Casos de Uso.
- Diagrama de Secuencia del Sistema de los CU.
- Generar documentación.

Entrega: 15-05-2013

Análisis

- Obtener clases, relaciones y atributos.
- Obtención de Diagrama de Clases.
- Obtener los contratos de las operaciones obtenidas en los Diagramas de Secuencia del Sistema.
- Obtener Diagramas de Secuencia de los contratos. De la Gestión de Equipos.
- Refinar el Diagrama de Clases si fuera necesario.
- Generar documentación.

Entrega: 19-05-2013

Diseño

- Descomposición del sistema en subsistemas de diseño para obtener la arquitectura del sistema.
- Obtener Diagramas de Secuencia de Diseño.
- Paso de clases a modelo relacional.
- Modelar Diagrama de Componentes.
- Encajar el Diagrama de Clases (obtenido anteriormente) en la arquitectura obtenida en el apartado anterior.
- Obtener Diagrama de Despliegue de Diseño.
- Generar documentación.

Entrega: 22-05-2013

Implementación: equipo formado por Moisés Gautier Gómez, Francisco Javier Gómez del Olmo y Julio Ros Martínez.

- Presentar un método para guardar estadísticas de un partido en directo sin conexión a internet, para después volcarlos en la base de datos.

Entrega: 15-05-2013

- Bocetos de interfaz de usuario de las secciones del sistema correspondientes a Gestión de estadísticas y Gestión de partidos, y sus interacciones posibles.
- Implementación del acceso remoto a la BD.

Entrega: 22-05-2013

- Implementación del sistema a partir del nuevo Diagrama de Clases obtenido por el equipo de diseño.
- Implementación de las operaciones del sistema realizadas por el equipo de Diseño.
- Implementación de la interfaz de usuario.
- Generar documentación.

Entrega: 01-06-2013

ANEXO I

Control de Versiones

Fecha: 13/05/13 Versión: 3.1

- Primera aproximación en la planificación de las tareas de la tercera y última iteración.