

TEMA 4 – DOCUMENTACIÓN, DISTRIBUCIÓN Y PRUEBAS



Entregad un fichero comprimido conteniendo los INSTALADORES con el nombre **FASEFINAL_<NOMBREALUMNO>** (fecha en Moodle)

Hemos visto los pasos del desarrollo de una interfaz, desde el diseño hasta la creación y funcionalidad, nos faltarían varios pasos necesarios para completar el desarrollo de una interfaz:

1. Diseñar los siguientes conjuntos de **PRUEBAS**: a) **FUNCIONALES**, b) de **SISTEMA**, 3) de **REGRESIÓN** y 4) **ALFA**

- a. **FUNCIONALES**: Se refieren a errores previstos en la entrada de datos (formularios). Las pruebas han de tener en cuenta todas las posibles alternativas de la interfaz. Según los fallos detectados planificar posibles cambios en la aplicación y modificarla. La nota de este punto irá en función del número de pruebas, el detallado, tipo y conclusiones generadas (de lo que está fallando y cómo se ha arreglado). Es decir, se está dando una guía de la corrección de la práctica.

Para hacer pruebas sistemáticas se podría hacer 1 tabla por cada "ventana" o "sección" de la aplicación. Tener en cuenta **TODAS** las posibles alternativas y **TODOS los eventos posibles**, por ejemplo, en la ventana de insertar platos ¿qué ocurre si le doy a la X de arriba?

NOMBRE VENTANA	TABLA/S ASOCIADA/S	Nº CAMPOS y TIPO	EVENTO	COMPROBACIONES
Insertar Platos	Platos	5 Campos Nombre (string) Tipo(selección) Calorías(entero) Precio(real) Imagen(blob)	Pulsar Botón "Insertar" en	1.- Se comprueba que no haya campos vacíos 2.- Se comprueba que se haya seleccionado imagen 3.- Se comprueba que los tipos de datos son correctos (acorde al tipo almacenado en base de datos)
			Pulsar en X de ventana	1.- Aplicar cambios a base de datos y cerrarla
Listar Platos	Platos
Listar Platos por tipo	Platos

En esta tabla se pone el nombre de la ventana, la tabla asociada, el número de campos que se muestran, una acción y las pruebas asociadas.

La idea no es dejar de dirigir las pruebas metiendo datos o haciendo acciones que siempre hacen que el software funcione, sino identificar todas las posibles fuentes de errores: **probando camino normal, haciendo que falle y buscando qué puede y qué no puede hacer.**

Se supone que estas pruebas ya se tuvieron que hacer antes de entregar la APP por lo que **NO** habría que entregar **TODAS** las posibles pruebas. Dado que ya se ha entregado una versión de la APP **Arregla todos los fallos** que tuvieras y que se expusieron en la corrección del 1ºTRIM.

- b. **SISTEMA:** Se creará una tabla parecida a la anterior pero teniendo en cuenta aquellas acciones que afectan a otra parte del programa (por ejemplo cuando se registra algo en una tabla y debe aparecer en otra, etc..)
 - c. **REGRESIÓN:** Desde que se entregó la APP el único cambio importante es el de la inclusión de los INFORMES, dado que esta parte debería ser independiente al funcionamiento de la APP normal, NO tienen cabida las pruebas de **REGRESIÓN**.
 - d. **ALFA:** Plantea un test de guerrilla para uno o varios usuarios distintos de ti (mejor si es alguien que no es informático y nunca ha visto la APP). Plantear distintas pruebas con tiempos máximos y todas las reacciones. Es importante escribir conclusiones finales para ver si se han detectado fallos. Habrá que entregar la tabla con los resultados del test más las conclusiones.
2. Generar el **manual de instalación y usuario** de la APP creada en el tema anterior (en formato Web y enlazada en la aplicación, ya que la idea es que se abra directamente con F1):
- a. Solamente habrá que hacer 1 manual (que valdrá tanto para Windows como para Linux), por ejemplo usar las pantallas de Windows para las explicaciones.
 - b. La documentación incluirá todas las secciones de un MANUAL básico: Objetivos, Contenidos, Funcionamiento y Solución de Problemas.
 - c. Como toda documentación técnica, utilizar un lenguaje técnico e impersonal: evitar el “pinchar en el botón”, “pincha en el botón” “ahora pinchas en el botón”, etc... Utilizar “se hace click” abusando del “se”
 - d. La nota de esta parte irá de la mano de lo completos y detallados que sean los manuales y del diseño de dicha ayuda.
3. **Despliegue:**
- a. Desplegar la BBDD en remoto mediante AWS por ejemplo. Configurar la IP (por ejemplo mediante *ip.properties* para que apunte al servidor remoto).
 - b. Crear como mínimo el **instalador Windows** para la APP creada en el tema anterior (y para una segunda plataforma **Linux/Mac**). Para ambos instaladores necesitaremos el jar, posibles iconos, las librerías de cada plataforma y los ficheros propios de cada plataforma (para Linux/Mac necesitaremos además un fichero tipo .desktop y un script de post-instalación).

NORMAS DE ENTREGA, EVALUACIÓN Y RÚBRICA DE CORRECCIÓN

Las fechas de entrega son muy importantes por lo que serán inamovibles (son sustitutos de examen). Una entrega suspensa o no entregada según fecha y hora, se podrá recuperar en la entrega final, teniendo en cuenta que la nota será un APTO (si es que se supera la defensa).

Muy importante: La práctica será calificada si y solo si se ha defendido con éxito previo a su entrega, en cuyo caso la nota final se calculará siguiendo la siguiente rúbrica de corrección.

RÚBRICA	PESO
PRUEBAS	25%
1.a) Pruebas de Funcionalidad* : Realiza, documenta correctamente la prueba y extrae conclusiones relevantes. *(el número de pruebas dependerá directamente de los fallos detectados tras la primera revisión de la APP).	50%
1.b) Pruebas de Sistema : Realiza, documenta correctamente las pruebas y extrae conclusiones relevantes.	10%
1.c) Pruebas Regresión : Realiza, documenta correctamente las pruebas y extrae conclusiones relevantes.	-
1.d) Pruebas Alfa : Realiza, documenta correctamente las pruebas y extrae conclusiones relevantes.	40%
DOCUMENTACIÓN	25%
2) Documenta la APP de forma detallada con todos los apartados obligatorios, utilizando lenguaje correcto y claro. El diseño también se tendrá en cuenta.	100%
DISTRIBUCIÓN	50%
3) Instalador Windows : genera el instalador y termina la instalación.	10%
Despliega la BBDD correctamente en AWS	10%
El acceso directo de Escritorio muestra un icono y arranca la APP de forma correcta.	5%
La APP sigue funcionando correctamente una vez instalada: CRUD 3 Tablas+ Informes +Validaciones+CSS+Animaciones+Librerías Extra+Recursos enlazados.	30%
Utiliza alguna acción en el apartado de Advanced no vista en clase, que tenga sentido y que haga algo relevante e interesante.	10%
La APP enlaza correctamente la ayuda desde la APP mediante F1 o similares	5%
3) Realiza un segundo instalador para un segundo SSOO (mismos % que para Windows prorrateados al total de este apartado).	30%