

DP2 2024

Acme Software Factory

Repositorio: <https://github.com/DP2-2024-C1-029/Acme-Software-Factory.git>

Miembros:

- David Godoy Fernández (davgodfer@alum.us.es)
- Ismael Gata Dorado (ismgatlador@alum.us.es)
- Jaime Varas Cáceres (jaivarcac@alum.us.es)
- José María Portela Huerta (josporhue@alum.us.es)
- Juan José Gómez Borrallo (juagombor@alum.us.es)

Tutor: José González Enríquez
08/03/2024

GRUPO C1.029
Versión 2.0

Índice

Historial de versiones.....	3
Introducción.....	4
Contenido.....	4
Conclusiones	6
Bibliografía	6

Historial de versiones

Fecha	Versión	Descripción	Entrega
16/02/2024	V1.0	Documento inicial	D01
08/03/2024	V2.0	Modelado	D02

Introducción

A continuación, se procede a explicar un breve resumen sobre el contenido desarrollado sobre el proyecto “Acme Software Factory”.

En esta entrega se ha trabajado sobre los requisitos obligatorios de la entrega D02, los cuales son el modelado del proyecto.

Además, se van a detallar los pasos y los errores que nos hemos encontrado el modelado de datos.




Contenido

Durante el desarrollo de este entregable nos han surgido y hemos resuelto diferentes dudas que detallaremos a continuación.

1. Como primer punto nos paramos a comentar una corrección llevada a cabo respecto al entregable uno. El requisito al que hace referencia es:

Instantiate and customise the appropriate starter project so that you can work on this project. Make sure that the name of your project folder, maven configuration (pom.xml), and database is “Acme-SF-D{dd}”, where “{dd}” denotes the deliverable number using two digits. Make sure that you have followed the instructions in the “On Your Deliverables” document to package and deliver your work. This requirement must be fulfilled in this and every subsequent group or individual deliverable for it to be considered valid.

En esta corrección al no entender muy bien como solventarlo ya que no nos quedaba muy claro en la explicación de las diapositivas dadas en teoría, realizamos una consulta a través del foro.

<input type="checkbox"/>	28/02/24 19:39	Entregable D01	 ISMAEL GATA DORADO	Publicado			2
--------------------------	----------------	----------------	--	-----------	---	---	---

Una vez nos dieron la respuesta continuamos haciendo pruebas hasta que finalmente dimos con la clave cambiando en el fichero pom la etiqueta “artifactId” como Acme-SF y

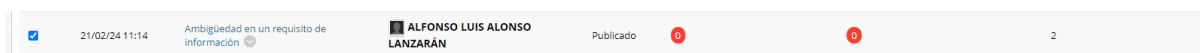
la etiqueta “versión” como D02, además de en el fichero application.properties cambiar las siguientes propiedades:

```
3 acme.application.display-name      = Acme-SF
4 acme.application.name              = Acme-SF
5 acme.application.version            = D02
5
```

2. La segunda duda ha sido relacionada con el requisito:

A **banner** allows administrators to advertise products, services, or organisations. The system must store the following data about them: an **instantiation/update moment** (in the past), a **display period** (must start at any moment after the instantiation/update moment and must last for at least one week), a link to a **picture** that must be stored somewhere else, a **slogan** (not blank, shorter than 76 characters), and a **link** to a target web document.

Respecto a cómo implementar el periodo para ello nos hemos apoyado en el foro de enseñanza virtual en el siguiente post realizado por otro compañero.



3. Como tercera y última duda, aunque no hemos realizado ninguna consulta en el foro de ello es respecto al requisito no obligatorio:

The system configuration must include the following initial data:

- A system currency, which must be initialised to “EUR”.
- A list of accepted currencies, which must be initialised to “EUR”, “USD”, and “GBP”.

Para el Desarrollo de este requisito hemos creado una clase java “Currency” y un enumerado “CurrencyType” que estan ubicados en el paquete “acme.configuration” debido a que es una configuracion del Sistema, hemos decidido no almacenarlo en la base de datos asi Currency tendra un atributo del tipo del enumerado con los tres valores aceptados “EUR”, “USD”, “GBP” de esta forma con solo tener ese atributo haciendo referencia al enumerado nos vale como posibles monedas aceptadas y en le crearemos a la clase java un constructor por defecto que inicializara la variable a la moneda “EUR”.

Esto tiene su pro y su contra, como pro podríamos decir que no sería necesario tenerlo en base de datos y por tanto ahorrarse llamadas a esta lo cual agiliza el sistema y como contra podemos decir que si a futuro se deseara añadir alguna moneda mas seria obligatorio añadirlo en código y obligaría a generar una nueva versión o subversión del proyecto con este cambio.

```
@Getter
@Setter
public class Currency extends AbstractEntity {

    private static final long serialVersionUID = 1L;

    private CurrencyType currency;

    private Currency() {
        this.currency = CurrencyType.EUR;
    }

}
```

Conclusiones

Como conclusión podemos decir que gracias al foro de la enseñanza virtual hemos podido solventar el problema que teníamos inicialmente con la versión del proyecto, así como las dudas planteadas, además de solventar otras dudas entre nosotros que no hemos recalado aquí ya que no son de mayor importancia.

Bibliografía

Intencionadamente en blanco