

Universidad de Sevilla

Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática

Analysis Report



ACME SOFTWARE FACTORY


OUR FIRST PROJECT IN D&T

Grado en Ingeniería Informática – Ingeniería del Software

Diseño y Pruebas 2


Curso 2023 – 2024

Grupo de prácticas: C2-009
Autor
Carreño Mariño, Ricardo

	Diseño y Pruebas II Acme-Software-Factory
	Development Configuration Report


Índice de contenido

1. Resumen ejecutivo	2
2. Tabla de revisiones	3
3. Introducción	3
4. Contenido	5
5. Conclusiones	6
6. Bibliografía	7

	Diseño y Pruebas II Acme-Software-Factory
	Development Configuration Report

1. Resumen ejecutivo

En este informe detallaré mi análisis para los requisitos del segundo entregable correspondiente al Student 1 que requieran de interpretaciones adicionales.

	Diseño y Pruebas II Acme-Software-Factory
	Development Configuration Report


2. Tabla de revisiones

Fecha	Versión	Descripción
20/02/2024	1.0	Primera versión del documento
08/03/2024	1.1	Versión final del documento al final del Sprint
08/07/2024	1.2	Versión para entregale de Julio

	Diseño y Pruebas II Acme-Software-Factory
	Development Configuration Report

3. Introducción

A continuación, detallaré la lista de requisitos abordados junto con las diversas opciones consideradas y la solución seleccionada. También, en ciertos casos, incluiré un enlace al hilo del foro que detalla la decisión adoptada.

	Diseño y Pruebas II Acme-Software-Factory
	Development Configuration Report

4. Contenido

Para la realización de la tarea:

Task S01-002

Con descripción:

A project aggregates several user stories elicited by the same manager. The system must store the following data about them: a code (pattern “[A-Z]{3}-[0-9]{4}”, not blank, unique), a title (not blank, shorter than 76 characters), an abstract (not blank, shorter than 101 characters), an indication on whether it has fatal errors, e.g., panics, a cost (positive or nought), and an optional link with further information. Projects containing fatal errors must be rejected by the system.

Fue necesario realizar un estudio sobre como implementar el atributo “cost” ya que podría tratarse de un atributo de tipo Money o de otro tipo de atributo, por lo que tenía dudas. A continuación dejo constancia de la entrada del foro en la cual me base para tomar la decisión de implementar:

[\[Análisis\] D02-Student#1-002](#)

También para esta misma tarea, se hizo uso del foro para implementar un atributo que indique si en este caso, el proyecto está en modo borrador o modo no borrador. A continuación dejo constancia de la entrada del foro en la cual me base para tomar la decisión de implementar:

[\[Análisis\] D02-Student#1-002](#)

Para la realización de la tarea:


Task S01-003

Con descripción:

A user story is a document that a manager uses to represent the smallest unit of work in a project. The system must store the following data about them: a title (not blank, shorter than 76 characters), a description (not blank, shorter than 101 characters), an estimated cost (in hours, positive, not nought), the acceptance criteria (not blank, shorter than 101 characters), a priority (“Must”, “Should”, “Could”, or “Won’t”), and an optional link with further information.

Fue necesario realizar un estudio sobre como implementar el atributo “estimated cost” ya que podrían considerarse las horas enteras u hora con decimales para expresar cierta duración en minutos. A continuación dejo constancia de la entrada del foro en la cual me base para tomar la decisión de implementar:

[\[Análisis\] D02-Student#1-003](#)

	Diseño y Pruebas II Acme-Software-Factory
	Development Configuration Report

Para la realización de la tarea:

Task S01-003

Con descripción:

A user story is a document that a manager uses to represent the smallest unit of work in a project. The system must store the following data about them: a title (not blank, shorter than 76 characters), a description (not blank, shorter than 101 characters), an estimated cost (in hours, positive, not nought), the acceptance criteria (not blank, shorter than 101 characters), a priority ("Must", "Should", "Could", or "Won't"), and an optional link with further information.

Fue necesario realizar un estudio sobre como implementar la relación entre historias de usuario y los proyectos, ya que se daba entender por las siguientes entregas que podría tener un tipo de relación u otra. A continuación dejo constancia de la entrada del foro en la cual me base para tomar la decisión de implementar:

[\[Análisis\] D02-Student#1-003](#)

Actualización de Julio:

Para la realización de la tarea:

Task S01-002

Con descripción:

A project aggregates several user stories elicited by the same manager. The system must store the following data about them: a code (pattern "[A-Z]{3}-[0-9]{4}", not blank, unique), a title (not blank, shorter than 76 characters), an abstract (not blank, shorter than 101 characters), an indication on whether it has fatal errors, e.g., panics, a cost (positive or nought), and an optional link with further information. Projects containing fatal errors must be rejected by the system.

Al final, tras los debates que hemos tenido los compañeros del grupo, se decidió poner el coste de un proyecto como tipo *Money* en vez de *int*, como era anteriormente. A continuación se adjunta una publicación del foro en la que también me basé para realizar dicho cambio:


[Incoherencia con atributo cost en Projects.](#)

	Diseño y Pruebas II Acme-Software-Factory
	Development Configuration Report

5. Conclusiones

Gracias al estudio tanto de los requisitos como del foro, la información obtenida ha sido esencial para realizar una buena implementación de los requisitos detallados por el cliente. Estos requisitos serían el atributo “cost” de proyecto, el atributo “estimated cost” de historia de usuario y la relación entre ambos.

Actualización de julio: tras debatirlo con mis compañeros, he llegado a la conclusión de cambiar el tipo del atributo *cost* de un proyecto de *int* a *Money*, para facilitarles lo que es calcular restricciones con respecto al coste de un proyecto.

	Diseño y Pruebas II Acme-Software-Factory
	Development Configuration Report

6. Bibliografía

Foro *Tutorials* de la página de Diseño y Pruebas II: [Foro Tutorials](#) [Enseñanza Virtual](#)