

Universidad de Sevilla

Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática



Grado en Ingeniería Informática – Ingeniería del Software

Diseño y Pruebas 2

Curso 2023 – 2024

## Reporte de análisis estudiante 3

**Antonio Jiménez Ortega**

**antjimort@alum.us.es**

Repositorio: <https://github.com/DP2-C1-013/Acme-SF-D01-24.1.0>

Fecha	Versión
14/2/2024	v3.0

<b>1. Resumen.....</b>	<b>2</b>
<b>2. Control de versiones.....</b>	<b>3</b>
<b>3. Introducción.....</b>	<b>3</b>
<b>4. Contenidos.....</b>	<b>4</b>
4.1. Modificación del menú de anónimos.....	4
<b>5. Conclusión.....</b>	<b>4</b>
<b>6. Bibliografía.....</b>	<b>4</b>

## 1. Resumen

Este reporte tiene como objetivo realizar un listado del análisis de los distintos requisitos individuales asignados al estudiante #3 para el proyecto de la signatura. Para cada requisito se dará información sobre las conclusiones a las que ha llegado el equipo y de las decisiones tomadas.

## 2. Control de versiones

Nº de revisión	Fecha	Descripción
1	14/02/2024	Desarrollo inicial del reporte de análisis
2	07/03/2024	Desarrollo de las tareas del Sprint 2
3	04/05/2024	Desarrollo de las tareas del Sprint 3

## 3. Introducción

El reporte de análisis está centrado en el análisis de los requisitos asignados al estudiante 3. En esta versión del documento, correspondiente al entregable 1 del proyecto, la descripción del análisis llevado a cabo se centra principalmente en el procedimiento a seguir para desarrollar los distintos requisitos. Esta decisión se debe a la baja complejidad de las tareas a desarrollar, que se ha basado casi en su totalidad en añadir un enlace al proyecto. Se han asignado más requisitos a parte del mencionado, pero debido a que se trata principalmente de realizar reportes (tareas que apenas requieren análisis por su simplicidad) no se mencionan en este documento.

El contenido del reporte de análisis está estructurado en los siguientes puntos:

1. Resumen ejecutivo: resumen muy general del contenido principal del reporte.
2. Control de versiones del documento.
3. Introducción: a diferencia del resumen ejecutivo, se realiza un resumen más detallado del contenido principal al mismo y se explica la estructura del documento.
4. Contenidos: punto principal del reporte en el que se entra con todo detalle en el análisis de los distintos requisitos. En el futuro, se dividirá progresivamente con cada versión nueva de este documento en 4 subpuntos en total, cada cual correspondiente a un entregable. Los subpuntos de cada subpunto se corresponde con una tarea
5. Conclusión.
6. Bibliografía.

## 4. Contenidos

### 4.1.1. Modificación del menú de anónimos

*Modify the anonymous menu so that it shows an option that takes the browser to the home page of your favourite web site. The title must read as follows: “{id-number}: {surname}, {name}”, where “{id-number}” denotes your DNI, NIE, or passport number, “{surname}” denotes your surname/s, and “{name}” denotes your name/s.*

Este requisito conlleva incluir de forma individual un enlace a la página web preferida de cada desarrollador. Además, será necesario que en lugar del texto del enlace, en la vista aparezca los datos del desarrollador siguiendo el patrón de DNI - Apellidos, Nombre. Para realizar dichas modificaciones será necesario añadir una entrada en la sección anonymous del fragmento menu.jsp con el enlace y en el que se muestre el título especificado en los archivos menu-es.i18n y menu-en.i18n (se tiene que poner la información en ambos ficheros para su correcto funcionamiento tanto en español como inglés).

Como enlace, he decidido usar “<https://www.udemy.com/>”.

### 4.2.1. Creación de la entidad TrainingModule

*A training module consists of one or several short-term training activities aimed at extending or updating knowledge and skills related to the topic of a project. The system must store the following data about them: a code (pattern “[A-Z]{1,3}-[0-9]{3}”, not blank, unique), a creation moment (in the past), some details describing the training module (not blank, shorter than 101 characters), a difficulty level (“Basic”, “Intermediate”, or “Advanced”), an optional update moment (in the past, after the creation moment), an optional link with further information, and an estimated total time.*

Este requisito consiste en crear la entidad TrainingModule con los atributos mencionados. Para ello, he creado la clase Java TrainingModule con ruta “/Acme-SF-D01-24.1.0/src/main/java/acme/entities/trainingmodule/TrainingModule.java” y he procedido a incluir los atributos con sus correspondientes restricciones en forma de Java annotations, haciendo además que la clase extienda de AbstractEntity.

### 4.2.2. Creación de la entidad TrainingSession

*Each training module is made up of training sessions. The system must store the following data about them: a code (pattern “TS-[A-Z]{1,3}-[0-9]{3}”, not blank, unique), a time period (at least one week ahead the training module creation moment, at least one week long), a location (not blank, shorter than 76 characters), an instructor (not blank, shorter than 76 characters), a mandatory contact email, and an optional link with further information.*

Este requisito consiste en crear la entidad TrainingSession con los atributos mencionados. Para ello, he creado la clase Java TrainingSession con ruta “/Acme-SF-D01-24.1.0/src/main/java/acme/entities/trainingsession/TrainingSession.java” y

he procedido a incluir los atributos con sus correspondientes restricciones en forma de Java annotations, haciendo además que la clase extienda de AbstractEntity. Además, he añadido el atributo trainingModule de tipo TrainingModule como clave ajena a su respectivo objeto de dicho tipo.

#### 4.2.3. Creación de DeveloperDashboard

*The system must handle **developer** dashboards with the following data: total number of **training modules** with an **update moment**; total number of **training sessions** with a **link**; average, deviation, minimum, and maximum **time** of the **training modules**.*

Este requisito consiste en crear el formulario DeveloperDashboard con los atributos mencionados. Para ello, he creado la clase Java Developer con ruta “/Acme-SF-D01-24.1.0/src/main/java/acme/forms/DeveloperDashboard.java” y he procedido a incluir los atributos con sus correspondientes restricciones en forma de Java, haciendo además que la clase extienda de AbstractForm. Esta clase incluye operaciones derivadas, por tanto no podemos considerarla entidad como tal.

#### 4.2.4. Creación de datos de ejemplo de las entidades creadas

*Produce assorted sample data to test your application informally. The data must include two **developer** accounts with credentials “**developer1/developer1**” and “**developer2/developer2**”.*

Para realizar este requisito, he accedido a la ruta “/Acme-SF-D01-24.1.0/src/main/webapp/WEB-INF/resources/sample-data”, donde he creado diferentes archivos .csv de cada entidad descrita para este entregable (naturalmente, se exceptúa DeveloperDashboard por no ser entidad, sino atributo) y he proporcionado manualmente una variedad de datos de ejemplo válidos para cada una de ellas.

#### 4.2.5. Creación de la entidad de rol Developer (req. opcional)

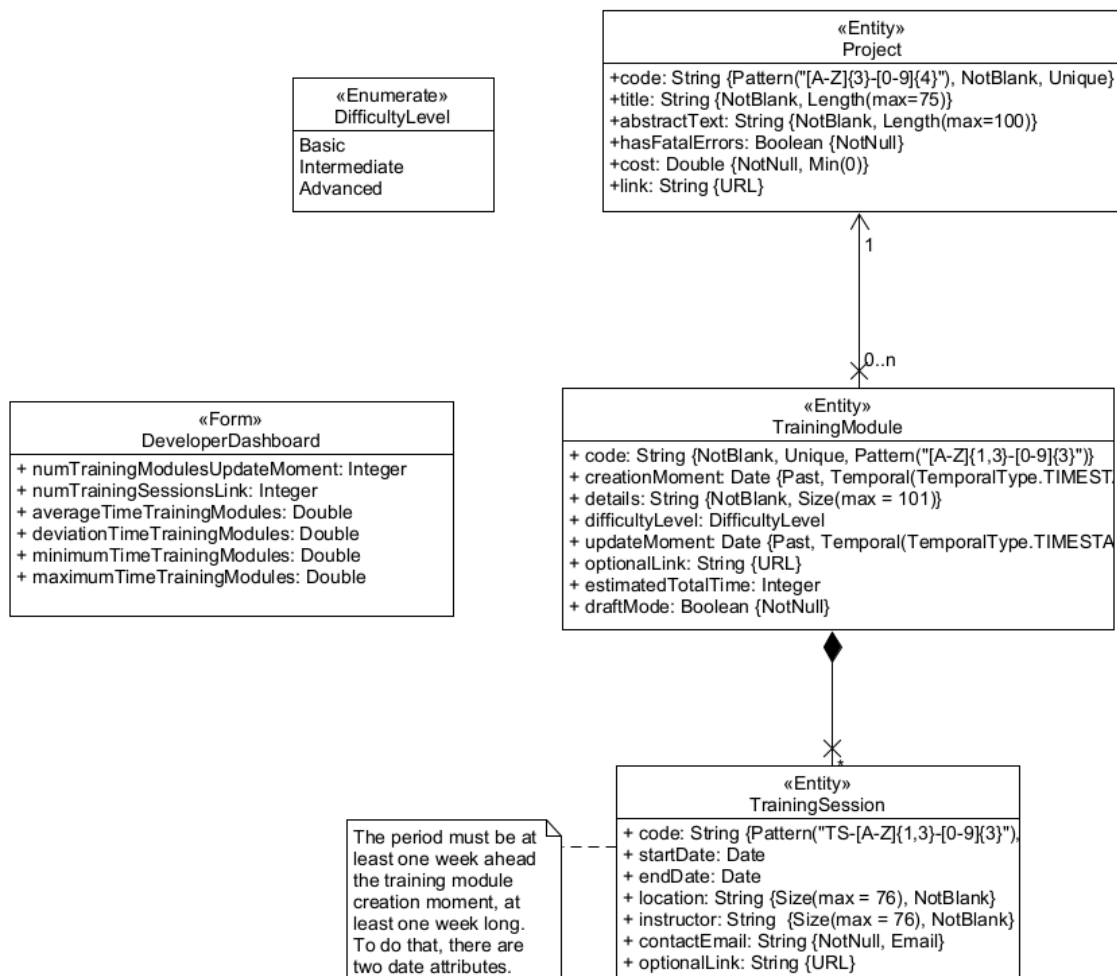
*There is a new project-specific role called **developer**, which has the following profile data: **degree** (not blank, shorter than 76 characters), a **specialisation** (not blank, shorter than 101 characters), list of **skills** (not blank, shorter than 101 characters), an **email**, and an **optional link** with further information.*

Este requisito consiste en crear la entidad rol Developer con los atributos mencionados. Para ello, he creado la clase Java Developer con ruta “/Acme-SF-D01-24.1.0/src/main/java/acme/roles/Developer.java” y he procedido a incluir los atributos con sus correspondientes restricciones en forma de Java, haciendo además que la clase extienda de AbstractRole.

#### 4.2.6. Producción del UML de las entidades implementadas (req. opcional)

*Produce a UML domain model.*

Este requisito opcional consiste en la creación de un diagrama UML que modele las clases y entidades creadas en los requisitos anteriores y las relaciones que hay entre ellas. La siguiente imagen muestra el diagrama en cuestión. Se introducen las entidades Project, TrainingModule, y TrainingSession, juto con sus relaciones entre ellas, que en orden son 1 - 0..n, y un conglomerado de composición de TrainingModule con 1..\* TrainingSession. Además, he incluido el enumerado DifficultyLevel que satisface el req. del atributo de nivel de dificultad de TrainingModule, y el form DeveloperDashboard.



#### 4.3.1. Operación de administradores en banners

*Operations by administrators on **banners**:*

- *List the banners and show their details.*

Este requisito consiste en la visualización de los banners registrados en el sistema para aquellos usuarios con rol de administrador. Para llevar a cabo la realización de este

requisito, he creado el servicio /Acme-SF-D03-24.4.0/src/main/java/acme/features/administrator/banner/AdministratorBannerListService.java, en el que he incluido la funcionalidad necesaria. En el mismo paquete, hemos incluido además el repositorio y controlador correspondiente para obtener los datos de la base de datos y procesarlos en dicho servicio.

## All banners

Search:

Showing data 1 - 5 out of 10 data

Instantiation moment	Display start	Display end
2011/05/15 10:30	2011/05/16 08:00	2011/05/23 18:00
2021/06/01 14:45	2021/06/02 12:00	2021/06/09 20:30
2021/07/10 09:15	2021/07/11 07:30	2021/07/18 16:45
2021/08/05 18:30	2021/08/06 14:00	2021/08/13 23:45
2021/09/20 12:00	2021/09/21 09:30	2021/09/28 18:15

Show  items

### 4.3.2. Operaciones de desarrolladores en módulos de formación.

#### Operations by **developers** on **training modules**:

- List the **training modules** that they have created.
- Show the details of their **training modules**.
- Create, update, or delete their **training modules**. **Training modules** can be updated or deleted as long as they have not been published. For a **training module** to be published, it must have at least one **training session**.

Este requisito consiste en la visualización del listado de módulos de formación, así como sus detalles, además de poder crearlos, publicarlos, y actualizarlos y/o borrarlos (estos dos últimos pueden darse siempre que no estén publicados). Cabe destacar que, aunque la funcionalidad para publicar módulos de formación no está expresamente especificada en el requisito, se puede dar como implícita. Para llevar a cabo este requisito, he creado el paquete `acme.features.developer.trainingmodule`, donde he incluido clases que representan los servicios que cubren las funcionalidades ya descritas, así como su repositorio y controlador necesarios para obtener y enviar sus datos tras ser procesados.

# Your training modules

Search:

Showing data 1 - 5 out of 9 data

Code	Creation moment	Difficulty level	Project	Draft mode
ABC-001	2020/01/15 12:30	Basic	ABC-1234	true
EFG-005	0001/01/02 00:00	Basic	CHN-0001	true
JKL-006	1000/01/01 14:30	Basic	RUS-0001	true
LMN-004	0001/01/01 00:00	Advanced	PQR-7890	false
OPQ-007	2022/07/28 17:45	Advanced	SNG-0001	true

Show 

5

 items

12

Create

Return

## Training module details

**Code**

ABC-001

**Creation moment**

2020/01/15 12:30

**Details**

Introduction to Java Programming

**Difficulty level**

Basic

**Update moment**

2020/01/20 10:45

**Optional link**

http://example.com/java-tutorial

**Estimated total time**

120

**Project**

ABC-1234

☒ **Draft mode**

Training sessions



### 4.3.3. Operaciones de desarrolladores en sesiones de formación.

Operations by **developers** on **training sessions**:

- List the **training sessions** in their **training modules**.
- Show the details of their **training sessions**.
- Create and publish a **training session**.
- Update or delete a **training session** as long as it is not published.

Este requisito consiste en la visualización del listado de sesiones de formación, así como sus detalles, además de poder crearlos, publicarlos, y actualizarlos y/o borrarlos (estos dos últimos pueden darse siempre que no estén publicados). Cabe destacar que cada sesión de formación está ligada a un módulo de formación, por lo que para acceder a ellas hay que acceder antes a su respectivo módulo. Para llevar a cabo este requisito, he creado el paquete `acme.features.developer.trainingsession`, donde he incluido clases que representan los servicios que cubren las funcionalidades ya descritas, así como su repositorio y controlador para obtener y enviar sus datos tras ser procesados.

#### Listing of training sessions

Search:

Showing data 1 - 4 out of 4 data

Code	Start date	End date	Instructor	Draft mode
TS-ABC-001	2020/01/15 12:30	2020/01/15 14:30	John Doe	false
TS-JKL-014	2022/06/01 17:00	2022/06/01 19:00	Emily White	true
TS-OPQ-015	2022/07/30 23:30	2022/07/31 01:30	Michael Davis	false
TS-RST-016	2022/08/26 10:00	2022/08/26 12:00	Sarah Johnson	false

Show  items

1

Return

### 4.3.4. Operaciones de desarrolladores en paneles de desarrollador.

Operations by **developers** on **developer dashboards**:

- Show their **developer dashboards**.

Este requisito consiste en la visualización de un panel para los desarrolladores logueados en la aplicación mediante el cual se pueden conocer datos acerca de sus módulos y sesiones de formación. Para llevar a cabo este requisito, he creado el paquete `acme.features.developer.dashboard`, donde he incluido clases que representan los servicios que cubren la funcionalidad ya descrita, así como su repositorio y controlador para obtener y enviar sus datos tras ser procesados.

## Developer dashboard

### General indicators

Number of training modules with update moment	8
Number of training sessions with link	14
Average estimated total time of training modules	126.78
Deviation estimated total time of training modules	62.67
Minimum estimated total time of training modules	1.00
Maximum estimated total time of training modules	240.00

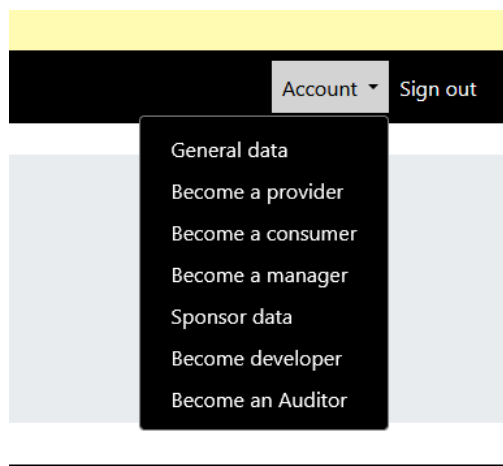
[Return](#)

### 4.3.5. Operaciones de usuarios anónimos en cuentas de usuario. (req. opcional)

*Operations by anonymous principals on user accounts:*

- *Sign up to the system and become a **developer**.*

Con la realización de este requisito, se pretende conseguir que todo usuario que se registre en la aplicación con sus credenciales pueda conseguir el rol de desarrollador en el sistema. Para conseguirlo, he creado el paquete `acme.features.authenticated.developer`, dentro del cual he añadido un servicio de creación, un repositorio y un controlador para implementar la funcionalidad descrita.



### 4.3.6. Operaciones de desarrolladores en cuentas de usuario (req. opcional)

*Operations by **developers** on user accounts:*

- *Update their profiles.*

Con la realización de este requisito, se pretende conseguir que todo desarrollador registrado en la aplicación con sus credenciales pueda modificar sus propios dato. Para conseguirlo, he creado el paquete `acme.features.authenticated.developer`, dentro del cual he añadido un

servicio de actualización (además del de creación, y el repositorio y controlador descrito en el requisito anterior) para implementar la funcionalidad descrita.

## Account data

Username:

developer1

Password:

.....

Confirmation:

.....

Name:

Jack

Surname:

Harrison

Email:

jack.harrison@example.com

Update

### 4.3.6. Operaciones de cualquier usuario logueado en módulos de formación (req. opcional)

Operations by any principals on **training modules**:

- List the **training modules** in the system that are published.
- Show the details of the **training modules** that they can list (excluding their **training sessions**).

Este requisito consiste en la visualización de un listado de módulos de formación publicados registrados en sistema, así como sus detalles. Para llevar a cabo este requisito, he creado el paquete `acme.features.authenticated.trainingmodule`, donde he incluido clases que representan los servicios que cubren las funcionalidades descritas, así como su repositorio y controlador necesarios para obtener y enviar sus datos tras ser procesados.

## Training modules

Search:

Showing data 1 - 5 out of 5 data

Code	Creation moment	Update moment	Difficulty level	DraftMode
DEF-012	2021/12/20 12:00		Advanced	false
LMN-004	0001/01/01 00:00		Advanced	false
RST-008	2022/07/29 00:00	2022/07/30 00:00	Intermediate	false
XYZ-002	2020/02/10 09:15	2020/02/15 14:20	Intermediate	false
XYZ-010	2021/10/10 08:30	2021/10/15 12:45	Basic	false

Show 5 items

1

## Training module details

**Code**

DEF-012

**Creation moment**

2021/12/20 12:00

**Details**

Advanced Web Development

**Difficulty level**

Advanced

**Update moment**

yyyy/mm/dd hh:mm

**Optional link**

<http://example.com/advanced-web-dev>

**Estimated total time**

2147483646

☐ **Draft Mode****Project**

Lorem ipsum

**Developer**

102

## 5. Conclusión

Este documento contiene una descripción analítica de todos los requisitos tanto obligatorios como opcionales, tanto del entregable 1 como del 2, con la finalidad de mostrar el planteamiento y el análisis llevado a cabo para satisfacer esos requisitos

## 6. Bibliografía

Intencionadamente en blanco.