

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	v2.0

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

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

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 corresponde a un entregable. Los subpuntos de cada subpunto 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.*

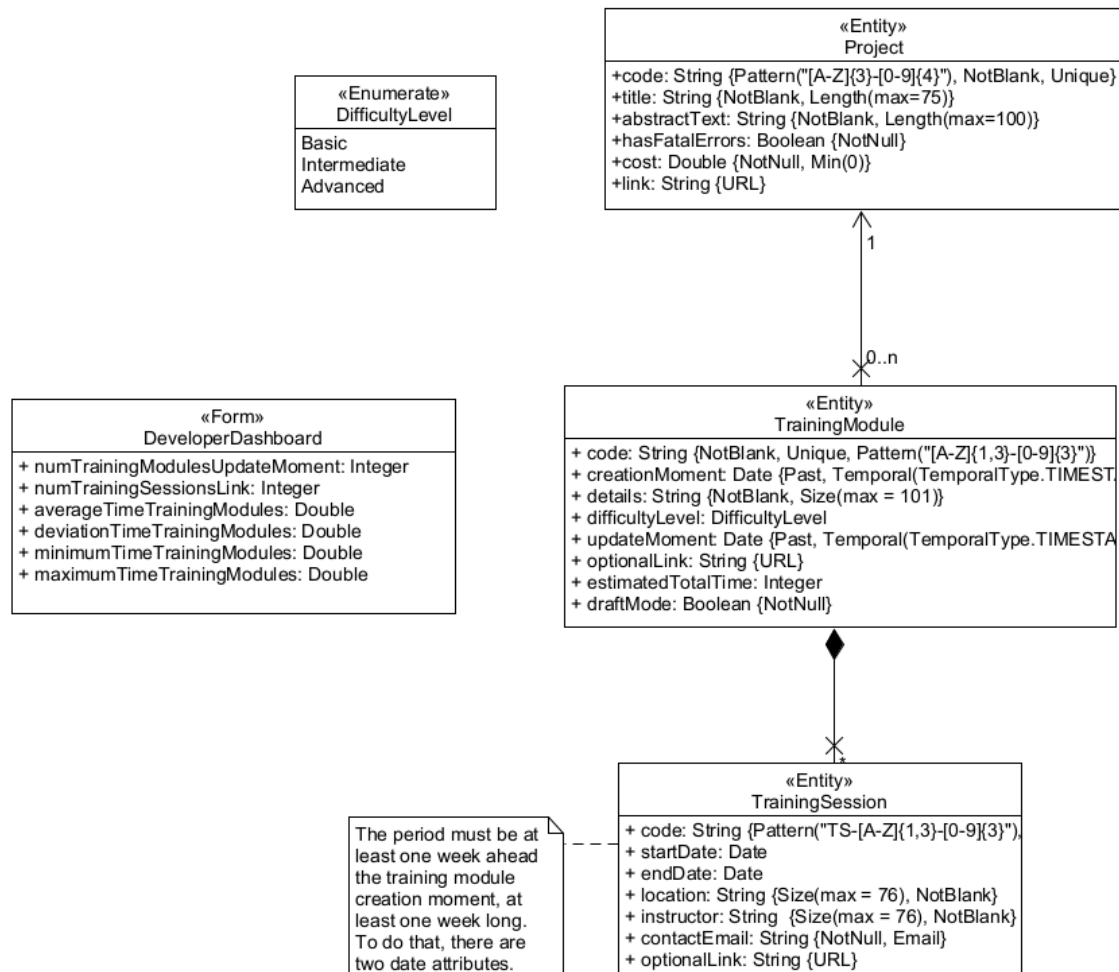
Este requisito consiste en crear la entidad rol Developer con los atributos mencionados. Para ello, he creado la clase Java Developer con ruta “/Acme-SF-D01-24.1.0/src/main/java/acme/roles/Developer.java” y he procedido a incluir los atributos con sus correspondientes restricciones en forma de Java,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



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.