

Diseño y Pruebas II



DEVELOPMENT CONFIGURATION REPORT

Grupo: C3.02.07

Repositorio: <https://github.com/DP2-C1-02-07/Acme-L3>

Autor: Julio Navarro Rodríguez - julnavrod@alum.us.es

Fecha: 23/10/2023

1. Índice

1. Índice	2
2. Tabla de versiones	3
3. Resumen del documento	3
4. Introducción	3
5. Contenidos	4
6. Conclusiones	5
7. Bibliografía	6

2. Tabla de versiones

Versión	Fecha	Descripción
1.0.0	23/07/2023	Documento creado
1.0.1	25/07/2023	Finalización de todos los apartados del documento

3. Resumen del documento

En este documento se describe la configuración y herramientas necesarias para el proceso de desarrollo del proyecto, en nuestro caso denominado Acme-L3 (Acme Life-Long Learning), para poder tener todo preparado en el ordenador personal y así poder comenzar a trabajar. Todos los miembros del equipo deben realizar la misma configuración. Se incluye información sobre el lenguaje de programación utilizado, el sistema operativo, framework, agentes, plugins, entornos de desarrollo e infraestructura.

4. Introducción

El objetivo de este documento es describir el procedimiento para configurar correctamente el entorno de trabajo y evitar así posibles errores por usar versiones o herramientas distintas a la de otros compañeros.

En este caso seguiremos la guía proporcionada por la asignatura Diseño y Pruebas 2, en la que se nos indica todas las herramientas y sus correspondientes versiones que debemos utilizar para el correcto desarrollo del proyecto.

A continuación se mostrarán los pasos seguidos para la configuración del entorno, así como una conclusión sobre el documento.

5. Contenidos

A continuación, describimos el procedimiento seguido para poder llevar a cabo la correcta configuración de desarrollo, especificando el nombre de todas las tecnologías utilizadas.

Utilizaremos el Acme Framework con versión 23.1.0 desarrollado por la empresa dinamic area, que proporciona la estructura en la que se basa la aplicación, proporcionando un conjunto de abstracciones y componentes que permiten que el desarrollo del proyecto sea más rápido y efectivo.

En primer lugar, tendremos que acceder a Enseñanza Virtual de la Universidad de Sevilla y en la asignatura correspondiente de Diseño y Pruebas 2, descargar el Workspace. Como la plataforma de la universidad ha limitado el tamaño de los archivos, tendremos que descargarnos los tres archivos visibles: Workspace-23.zip, Workspace-23.zip.002, Workspace-23.zip.003 y moviéndolos a una misma carpeta, únicamente descomprimir el primer archivo utilizando el software de comprensión 7-zip. Una vez descomprimido, tendremos en esa carpeta todo lo necesario para comenzar la configuración. En esa carpeta se encuentra el lenguaje de programación, framework, agentes, plugins, entornos de desarrollo e infraestructura, además de otros archivos que también nos resultarán útiles.

Comenzaremos descargando el lenguaje de programación java con versión jdk1.8.0_341. Es importante que modifiquemos las variables de entorno correctamente.

También deberemos de instalar el navegador Mozilla Firefox para los tests formales y el Gecko Driver. Esto ayuda a simular un usuario que interactúa con su WIS para probarlo.

Posteriormente, deberemos establecer el servidor ejecutando el comando en `setup-mariadb.cmd` en la consola de comandos `cmd`. Utilizaremos la aplicación DBeaver, que se trata de una herramienta de administración de bases de datos y cliente SQL que permite a los usuarios conectarse a diversas bases de datos y trabajar con ellas. Con ella, crearemos dos nueva conexión de tipo MariaDB, una root y la otra que denominaremos como `acme-user`, que la usaremos para todo, excepto para crear las bases de datos.

Como entorno de desarrollo utilizaremos Eclipse con versión 22-06. Se utilizará para escribir, ejecutar y debuggear el proyecto. Dentro de Eclipse, cargaremos todas las preferencias que vienen en la carpeta de `Workspace-23` e instalaremos sus diferentes plugins: `CSVEEdit`, `SonarLint` y `UMLet`. Deberemos configurar nuestra versión de java `jdk1.8.0_341` en preferencias de Eclipse, además de poner el nivel de compilación correspondiente en 1.8.

Por último, instalaremos Lombok con versión 1.18.2 que se utiliza para generar loggers, getters y setter. Para su instalación abriremos el ejecutable disponible también en la carpeta de `Workspace-23`.

Con todo ello, ya tendremos la configuración realizada y estaremos listos para instanciar nuestro proyecto y comenzar a trabajar.

6. Conclusiones

Una vez finalizado este documento ha quedado claro cómo realizar la configuración del entorno de trabajo para poder comenzar a trabajar y continuar con las respectivas tareas.

Gracias a este documento logramos unanimidad a la hora de configurar el proyecto, evitando así posibles errores por usar versiones diferentes entre los distintos componentes del grupo.

7. Bibliografía

- Tema S02 - Getting Ready, asignatura Diseño y Pruebas 2, Universidad de Sevilla