

Group C1.020 | Diseño y Pruebas II | 08/03/2024

Fecha	Versión	Autor
08/03/2024	1.0.0	Martín Vergara, Jesús

Miembros:

- Student #3: Martín Vergara, Jesús jesmarver@alum.us.es

Repositorio de Github: https://github.com/DP2-C1-020/Acme-SF-D02

Contenido

Resumen ejecutivo	3
Introducción	4
Contenido	5
Conclusiones	8
Bibliografía	9

Resumen ejecutivo

En este informe se incluye una descripción detallada de cada tarea realizada para el entregable D02 del proyecto Acme-SF. Es importante destacar el análisis de estos criterios, especialmente cuando los clientes tienen conocimientos limitados sobre la tecnología o no pueden especificar con detalles los requisitos del sistema. Se ha seguido un enfoque meticuloso con el objetivo de abordar y resolver los desafíos durante el proceso de cumplimiento de los requisitos para así poder obtener un resultado de alta calidad.

Introducción

El objetivo de este informe es proporcionar y registrar con detalle cada tarea asignada a cada requisito establecido para este entregable. Este entregable, al contrario que el anterior, cuenta con unos requisitos con una dificultad bastante superior ya que este depende de unos conocimientos teóricos previos que, gracias a las clases teóricas, se ha podido suplir correctamente. No se han encontrado problemas en un primer momento, aunque esto ha sido gracias a un análisis exhaustivo de los requisitos tal y como se nos presenta en el documento de requisitos.

A continuación, se va a mostrar cada requisito con su breve explicación de como se ha llevado a cabo.

Contenido

Tarea-002:

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**.

Para el cumplimiento de esta tarea se ha creado una entidad con relación a Project la cual contiene todas las propiedades que se muestran en negrita y sus restricciones las cuales se muestran entre paréntesis. Esta entidad en concreto contiene un enumerado llamado DifficultyLevel el cual se ha creado en un archivo aparte dentro del mismo paquete.

Esta tarea de código se encuentra en el directorio: Acme-SF-D02\src\main\java\acme\entities\training_module

Tarea-003:

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.

Esta tarea consiste en la creación de una nueva entidad llamada TrainingSession la cual tiene relación con TrainingModule. Esta entidad contiene las propiedades que se muestran en negrita y sus restricciones las cuales vienen descritas entre paréntesis.

Esta tarea de código se encuentra en el directorio: Acme-SF-D02\src\main\java\acme\entities\training_session

Tarea-004:

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**.

El objetivo de esta tarea es el de la creación de un formulario llamado DeveloperDashboard el cual va a contener datos relacionados a la entidad desarrollador que vamos a definir posteriormente.

Esta tarea de código se encuentra en el directorio: Acme-SF-D02\src\main\java\acme\forms

Tarea-005:

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

Esta tarea consta de crear datos de pruebas con el objetivo de poder iniciar sesión con un usuario con rol desarrollador y poder hacer todas las pruebas pertinentes.

Esta tarea de código se encuentra en el directorio: Acme-SF-D02\src\main\webapp\WEB-INF\resources\sample-data

Tarea-013:

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.

Para suplir esta tarea se ha de crear un rol llamado Developer el cual contiene las propiedades que nos muestra en negrita y sus restricciones entre paréntesis.

Esta tarea de código se encuentra en el directorio: Projects\Acme-SF-D02\src\main\java\acme\roles

Tarea-014:

Produce a UML domain model.

Esta tarea consta de crear un modelo de dominio UML de todas las entidades creadas anteriormente para poder ver y entender sus relaciones y propiedades junto sus restricciones.

Esta tarea se encuentra dentro de la carpeta de informes junto a este documento.

Tarea-015:

Produce an analysis report.

El objetivo de esta tarea es el de crear un informe de análisis para poder analizar cada tarea relacionada con este entregable.

Tarea-016:

Produce a planning and progress report.

Esta tarea tiene como objetivo el de redactar un informe que contenga el trabajo realizado en el entregable y su relación con el tiempo y el coste asociado.

Conclusiones

Este entregable si que cuenta bastante más carga de trabajo ya que comparado con el primero la dificultad ha aumentado significativamente. Todas las tareas se han podido completar gracias a los conocimientos teóricos explicados en clase y siguiendo las recomendaciones de los profesores en los follow ups. Es cierto que ha habido un poco de incertidumbre a la hora de la creación de los modelos UML pero esto es por la falta de práctica a la hora de analizar los requisitos y transformarlos en diagramas de datos.

Bibliografía

Intencionadamente en blanco.