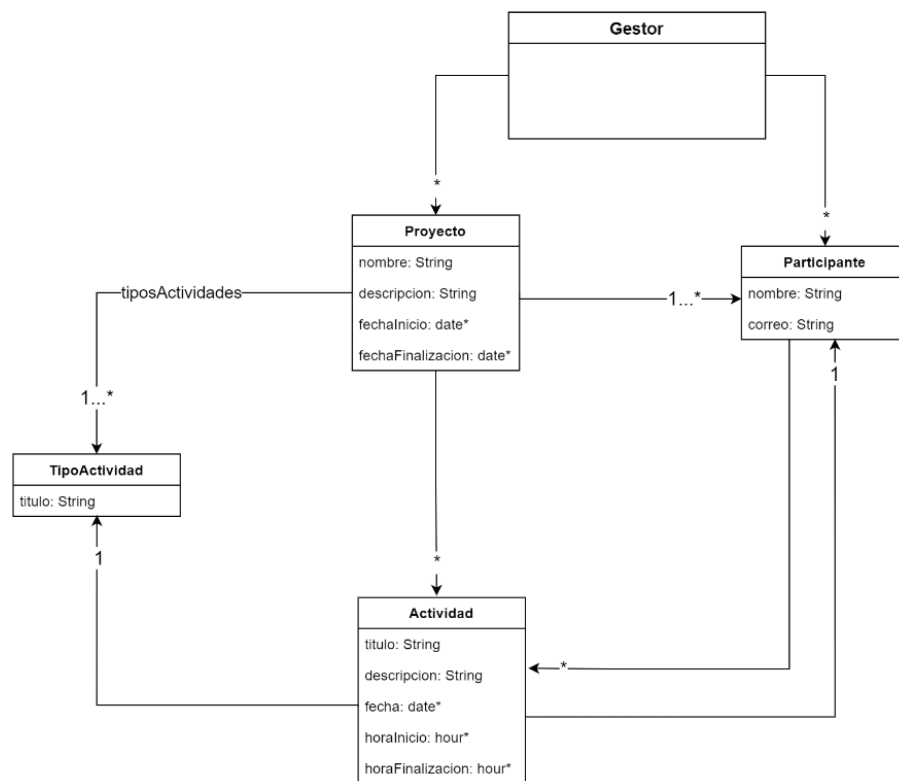


Integrantes:

Juan Sebastián Sánchez 202013577
Daniel Hernández Pineda 202013995
Martín Santiago Galván Castro 201911013

Documento de Análisis – Proyecto 1

A continuación, del modelo de dominio del problema:



Como se observa, el problema expuesto en el enunciado del proyecto puede modelarse mediante un diagrama de clases con relativamente pocos actores interactuando entre sí. La clase Gestor es la que engloba el funcionamiento de la aplicación, siendo la que lleva registro de los proyectos y los participantes. Además, se destacan las clases Proyecto, Participante y Actividad, que son las más

explícitas en el enunciado, pues son las que contienen la mayoría de la información relevante para el funcionamiento de la aplicación.

Dentro de estas clases, es importante resaltar que, si bien en el enunciado se habla de la posibilidad de cronometrar actividades y hacer distintos tipos de operaciones con las fechas, estas se definen hasta el momento como atributos de las clases dado que un mayor nivel de detalle será pertinente cuando se esté diseñando la solución.

Es también relevante notar la clase “TipoActividad”, la cual fue considerada necesaria dado que para un Proyecto deben ser definidos los tipos de actividades que pueden ser realizadas, y cada actividad debe estar catalogada con un tipo. Entonces, para que aquella información pueda ser administrada de manera organizada, se decidió asignarla como una clase en el modelo.

Requerimientos funcionales:

Desde el punto de vista del usuario dentro de un proyecto, es decir, cosas que debe poder hacer un participante. Estos requerimientos se describen de la siguiente manera:

- En un proyecto, debo poder registrar que hice una actividad, dándole un título, descripción y actividad.
- Debo ser capaz de poder informar a qué hora empezó y a qué hora termino una actividad. También debe poder pausar una actividad
- Debo ser capaz de poder modificar la hora y fecha de un registro de actividad

Las siguientes oraciones son requerimientos funcionales que se escriben desde el punto de vista de un usuario abstracto, describiendo cosas que se deben poder hacer, pero no está claro aún quien tiene acceso a esas funcionalidades, y especificar un usuario implicaría un método de implementación:

- Se debe de poder crear un proyecto con un nombre y una descripción
- Se debe guardar la fecha de inicio y una fecha estimada de finalización del proyecto
- Se debe poder añadir participantes a un proyecto
- Se debe poder ingresar un participante a la aplicación con un nombre con un correo
- Se debe de poder acceder a un reporte de actividades de cada miembro de un proyecto.

Restricciones del proyecto:

Las restricciones que existentes en el proyecto son las siguientes:

- Al momento de crear un proyecto, debe haber un participante inicial
- Pueden existir registros de actividades con el mismo nombre
- Existen clasificaciones para el tipo de una actividad. Estos “tipos” deben definirse para cada proyecto, por ejemplo: “Documentación”, “Implementación”, “Pruebas”, “Investigación”, “Diseño”, etc.