

PROYECTO INTEGRADOR

1DAW

CEVICHE MADRILEÑO

[LOGO]

Cristhian Andree Chafloque Chafloque

Eduardo Alexander Utrilla Quispe

Hugo Rubio Crespo



Índice

Res	Resumen	
1.	Introducción	3
2.	Objetivos	3
3.	Tecnologías utilizadas	3
4.	Desarrollo e implementación	3
5.	Metodología	3
6.	Resultados y conclusiones	4
7.	Trabajos futuros	4
Ane	Anexos	
Ane	Anexo I – Listado de requisitos de la aplicación	
Ane	Anexo II – Guía de uso de la aplicación	
Ane	nexo III	



Resumen

1. Introducción

2. Objetivos

1. Objetivos Generales:

- Gestionar el proyecto de forma que se adecúe a lo aprendido durante el curso.
- Saber solicitar ayuda a la persona indicada y respetar el trabajo y autonomía de los miembros del equipo.
- Tener un espíritu innovador que posibilite una mejora del Proyecto y un mejor ambiente.
- Tratar de forma eficaz y respetuosa los posibles conflictos que puedan surgir y darles una solución que contribuya al buen flujo del Proyecto y del equipo.

2. Objetivos del Proyecto:

Bases de Datos:

- Diseñar modelos lógicos normalizados derivados del diagrama entidad-relación.
- Crear bases de datos en base al modelo relacional.
- Realizar el diseño de la base de datos utilizando el lenguaje de definición de datos.
- Realizar el diseño de la base de datos usando el lenguaje de definición de datos.

• Programación:

- Realizar el diseño de clases para seguir el patrón MVC.



- Implementar cada clase de forma que cada una cumpla con su objetivo.
- Desarrollar una aplicación que pueda conectar con la información de la base de datos.

• Entornos de desarrollo:

- Desarrollar el análisis y diseño de la aplicación mediante el uso de técnicas de ULM.
- Documentar aplicaciones a través de la presente memoria.
- Gestionar las diferentes versiones del Proyecto mediante el uso de Git colaborativo.
- Realizar pruebas del software.
- Seguir la metodología ágil SCRUM para el desarrollo y planificación en equipo del Proyecto.

3. Objetivos Funcionales:

- Permitir la gestión de los diferentes espacios del polideportivo.
- Administrar alumnos y monitores, incluyendo el registro, modificado y borrado de usuarios.
- Control de acceso mediante usuario y contraseña, distinguiendo a los dos tipos de usuarios.
- Dar rendimiento al sistema de forma que las peticiones se ejecuten de forma fluida.

4. Restricciones y riesgos:

- Presupuesto limitado a las capas gratuitas de los softwares de desarrollo.
- Posibles incompatibilidades con otros sistemas operativos distintos de Windows.
- Falta de experiencia del equipo de desarrollo con algunas tecnologías necesarias para el correcto funcionamiento del Proyecto.

3. Tecnologías utilizadas

Los requisitos de hardware y software para el desarrollo del proyecto son los siguientes:



1. Hardware:

Requisitos mínimos:

- CPU: Procesador de 2 núcleos

- RAM: 4 GB

Almacenamiento: 500 MB

- Conexión de red: 10 Mbps

- Gráficos: Tarjeta integrada

Requisitos recomendados:

- CPU: Procesador de 4 núcleos

- RAM: 8 GB

Almacenamiento: 500 MB

Conexión de red: 100 Mbps

Gráficos: Tarjeta integrada

2. Software:

- Entorno de desarrollo:
 - JDK de Java
 - Eclipse IDE
- Diseño:
 - Software Ideas Modeler o draw.io
- Bases de Datos:
 - MySQL u Oracle SQL
- Control de versiones:
 - Git
- Planificación y trabajo en equipo:
 - Trello
 - Microsoft Office
 - Whatsapp

En cuanto a los requisitos de la aplicación, se recomienda al usuario los siguientes:

• Hardware:



CPU: Procesador de 2 núcleos

- RAM: 4 GB

- Almacenamiento: 500 MB

- Gráficos: Tarjeta integrada

Software:

- Sistema Operativo: Windows, Linux o MacOS.

Java JRE

- MySQL Server

4. Metodología

Se va a trabajar con las siguientes tecnologías/metodologías:

- Scrum
- Git
- Trello

Link del Github: https://github.com/EduaroUQ/proyecto integrador cevichemadrileno

Link del Trello: https://trello.com/b/rw4yhuyl/proyecto-integrador

5. Desarrollo e implementación

6. Resultados y conclusiones

7. Trabajos futuros



Anexos

Anexo I – Listado de requisitos de la aplicación

Anexo II – Guía de uso de la aplicación

Anexo III