|  |  |
| --- | --- |
|  | **UNIVERSIDAD PERUANA DE CIENCIAS APLICADAS**  **FACULTAD DE INGENIERÍA**  DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN |

Ingeniería de Software: Labeling correcto de los objetos de TinyUML

**Trabajo 3**

Integrantes:

Alejandro Carranza

Sebastian Silva

Índice

1. [Solicitud de Cambio](#_k17ab1yd8h9g) 2
2. [Ubicación de Concepto](#_46c3ai94w4t) 2
3. [Análisis de Impacto](#_lgwjlucasji) 3

# Solicitud de Cambio

Se pide implementar una nueva funcionalidad que permita, al agregar un objeto que contenga texto, se autocomplete el nombre con el orden siguiente del objeto, por ejemplo, si se agrega una clase, esta ingresa como class 1, si se agrega otra, esta nueva clase deberá tener el nombre class 2. Para ello se deberá:

* Agregar variables que almacenen el número de los objetos actuales.
* Configurar el comportamiento de creación de objetos para insertarles texto personalizado.

# Ubicación de Concepto

Para localizar los archivos relacionados al concepto se exploró manualmente entre las clases, debido a que la solicitud de cambio es puntual. Se busca primero en las generadoras de el programa para encontrar el paquete draw, model y diagram, las cuales se especuló que tienen importancia en la creación de los objetos

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| # | Nombre del archivo | Herramienta Usada | ¿Ubicado? | Comentarios |
| 1 | Main | Exploración Manual | No relacionado | Arranca el programa |
| 2 | AppFrame | Exploracion Manual | No relacionado | Genera e inicializa los componentes de la GUI |
| 3 | DrawingContextImpl | Exploracion Manual | Relacionado | Este tiene una función encargada de generar el texto de los objetos |
| 4 | CreationHandler | Exploracion Manual | Relacionado | Es la clase encargada de generar nuevos objetos |
| 5 | DiagramEditor | Exploracion Manual | No relacionado | Clase que se encarga de editar los diagramas existentes |
| 6 | EditorMode | Exploracion Manual | No relacionado | Es la clase encargada de la selección y creación de objetos |
| 7 | LineHandler | Exploracion Manual | No relacionado | Clase que se encarga de los objetos en forma de línea |
| 8 | SelectionHandler | Exploracion Manual | No relacionado | Clase que se encarga de los objetos seleccionados |

Tabla 1: Lista de resumen de todas las clases visitadas durante la ubicación del concepto.

# Análisis de Impacto

Se pronostica que el impacto que cause el cambio sea mínimo, debido a que la solicitud requiere que se agregue una variable extra y una funcionalidad más a una clase ya existente.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| # | Nombre de la Clase | Herramienta Usada | ¿Impactado? | Comentarios |
| 1 | Main | Exploracion Manual | No | Main |
| 2 | AppFrame | Exploracion Manual | No | Genera e inicializa los componentes de la GUI |
| 3 | DrawingContextImpl | Exploracion Manual | Si | Este tiene una función encargada de generar el texto de los objetos |
| 4 | CreationHandle | Exploracion Manual | Si | Es la clase encargada de generar nuevos objetos |
| 5 | DiagramEditor | Exploracion Manual | No | Clase que se encarga de editar los diagramas existentes |
| 6 | EditorMode | Exploracion Manual | No | Es la clase encargada de la selección y creación de objetos |
| 7 | LineHandler | Exploracion Manual | No | Clase que se encarga de los objetos en forma de línea |
| 8 | SelectionHandler | Exploracion Manual | No | Clase que se encarga de los objetos seleccionados |

Tabla 2: Lista de todas las clases visitadas durante el análisis de impacto.