

Grado en Ingeniería Informática

PCEO Grado en Matemáticas y en Ingeniería Informática

Procesos de Desarrollo de Software

Práctica 2: Aplicación de un proceso basado en UML

Estructura del informe técnico

El informe técnico constará de las siguientes secciones en este orden:

1. MODELO DE NEGOCIO:

SÓLO EL DIAGRAMA DE PROCESOS

2. MODELO DE CASOS DE USO

SÓLO DIAGRAMA DE CASOS USO (LAS PLANTILLAS IRÁN DESPUÉS)

3. MODELO DE DOMINIO

SÓLO EL DIAGRAMA (LOS DETALLES DESPUÉS)

4. ESPECIFICACIÓN COMPLEMENTARIA (SEGÚN LA ESPECIFICACIÓN
DADA EN LAS INSTRUCCIONES DE LA PRÁCTICA)

4.1. Requisitos funcionales

Hay que asignar un identificador único a cada requisito y una prioridad.

4.2. Requisitos no funcionales

4.3. Restricciones de diseño

4.4. Reglas de negocio

Hay que indicar un identificador único a cada regla de negocio. No tienen prioridad.

4.5. Glosario de definiciones

5. DETALLES DE LOS CDU, DSS, CONTRATOS, COLABORACIONES

Muy importante: HACERLOS EN ORDEN DEL MODELO DE NEGOCIO

5.1. CDU-1: DESCRIPCIÓN BREVE SI NO ESTÁ MARCADO

5.2. CDU-2: SI ES DE LOS MARCADOS PARA HACER COMPLETOS:

5.2.1. DSS (SUPONGAMOS QUE HAY 2 OPERACIONES)

5.2.2. CONTRATO-OPERACIÓN 1

5.2.3. COLABORACIÓN OPERACIÓN 1

5.2.4. CONTRATO OPERACIÓN 2

5.2.5. COLABORACIÓN OPERACIÓN 2

5.3. CDU-3: DESCRIPCIÓN BREVE SI NO ESTÁ MARCADO

5.4. CDU-4: DESCRIPCIÓN BREVE SI NO ESTÁ MARCADO

5.5. CDU-5: SI ES DE LOS MARCADOS PARA HACER COMPLETOS

5.5.1. DSS (SUPONGAMOS QUE HAY 2 OPERACIONES)

5.5.2. CONTRATO-OPERACIÓN 1

5.5.3. COLABORACIÓN OPERACIÓN 1

5.5.4. CONTRATO OPERACIÓN 2

5.5.5. COLABORACIÓN OPERACIÓN 2

6. DIAGRAMA DE CLASES DEL DISEÑO

6.1. Diagrama de clases del diseño

Todas las clases excepto controladores y repositorios.

6.2. Diagrama de controladores y repositorios

Sólo aparecen los controladores (con sus operaciones) y los repositorios con los que tiene dependencia (con sus operaciones).

7. DIAGRAMAS DE ESTADO

Hay que hacer el diagrama de estado de las clases conceptuales que tengan y cambien de estado a lo largo de los CDU.

8. PERSISTENCIA

Hay que introducir un esqueleto de código JAVA con las anotaciones en JPA para la persistencia de únicamente las clases indicadas.

No hay que implementar ningún método.