



## **Diseño y mantenimiento del software**

### **Entrega 1 - Proyecto**

#### Aplicación de tableros kanban para scrum

Alumnos:

- Yeray Sardón Ibáñez
- Héber Saiz Campomar

# Índice de contenido

<u>1-Introducción.....</u>	<u>3</u>
<u>2 -Patrones utilizados.....</u>	<u>3</u>
<u>Singleton.....</u>	<u>3</u>
<u>Prototipo.....</u>	<u>3</u>

# 1-Introducción

En ésta memoria se recogerán los patrones implementados o con intención de implementar sobre la aplicación requerida.

## 2 -Patrones utilizados

### ***Singleton***

Se planea incluir el patrón singleton para crear únicamente un ProductBacklog que contendrá todas las tareas a realizar y que posteriormente se podrán mover a los distintos SprintBacklogs para cada iteración. Se quiere una única instancia del ProductBacklog porque es quién contiene todas las tareas del proyecto y, por tanto, si existiese otro sería un nuevo proyecto, almacenado en una nueva base de datos o algo similar.

Además, aunque no se ha llegado a realizar, se plantea hacer la persistencia mediante una base de datos a falta de ideas mejores y por tanto se requerirá del patrón singleton para controlar el pool de conexiones.

### ***Prototipo***

Se utiliza el patrón prototipo sobre la interfaz Backlog. A partir de ella creamos copias para un único ProductBacklog y múltiples SprintBacklogs.

Creamos el ProductBacklog en tiempo de ejecución la primera vez que se arranca la aplicación, se añaden las tareas y posteriormente se van creando SprintBacklogs a medida que se vayan realizando nuevas iteraciones (sprints) en el proyecto.

### ***Compuesto***

Se planea incluir el patrón compuesto en las tareas. Una tarea está compuesta de varios requisitos y a su vez cualquiera de esos requisitos puede ser en si mismo una tarea, creando así un árbol a partir de una tarea.