

TFU UT4 – Revisión

En primera instancia, encontramos que durante la realización del TFU3 nos enfocamos principalmente en los casos de uso relacionados con puntajes y particularmente su procesamiento en el servidor. Como consecuencia, restamos énfasis inicialmente al diseño de la aplicación de cara al usuario. Al comenzar a trabajar en el TFU4, comprobamos que, si bien había un consenso general en torno a la forma de registrar los puntajes, el resto de las interacciones del usuario con la aplicación no estaban contempladas. Por ello, las principales diferencias entre ambos trabajos se encuentran en los momentos previos al registro de puntajes y en la consideración de aquellos casos de uso (principalmente aquellos que corresponden a aficionados que consultan la información pública de los eventos) que no estaban claros en los diagramas realizados en el diseño inicial.

Un ejemplo de lo anterior puede ser el listado de los eventos de manera pública. Consideramos que permitir a cualquier usuario anónimo consultar información como eventos programados, en vivo o por disciplinas, detalles de las disciplinas mismas o tablas de posiciones actualizadas, aportaba el suficiente valor como para ser incluido en el enmaquetado de la aplicación, a pesar de no necesariamente haber profundizado en ello con diagramas UML apropiados. Además, en términos generales los diagramas nunca habían considerado la necesidad de transferir datos de imagen (sea en formato binario, como URL a un recurso en el mismo servidor o en un servicio de alojamiento contratado). Si bien es lógico el uso de imágenes en una aplicación que busca generar *engagement* con el público, esto no fue contemplado a nivel arquitectura, y en el caso de sitios con gran cantidad de recursos es algo que no debería ser dejado al azar durante su implementación.

Otro elemento destacable que decidimos cambiar del diseño original fue el proceso de inicio de la emisión de calificaciones por parte del juez. Si los diagramas de secuencia y de actividades originales incluyen en la mayoría de los casos al juez seleccionando manualmente los atletas a calificar, entendimos que en muchos casos estos procesos se pueden simplificar considerando las distintas competencias. Normalmente, un juez estaría enviando puntajes de una sola competencia a la vez, y durante dicha competencia los atletas no deberían cambiar. Basados en ello, creímos más conveniente en muchos casos permitir seleccionar una competición y dentro de ella calificar a los atletas participantes, en vez de seleccionar los atletas a partir de una disciplina e indicar la competición en la que se los evaluará. Al requerir menos navegación e ingreso de información por parte del juez, nos pareció una opción mucho más óptima para lograr una interfaz más inteligente y que fuera más cómoda de utilizar.