Checklist de Revisión del Diseño

		Checking de Merinion des 2 15 15				
Esti	ndiante	The Arbula Espara #	Fecha	21/12	6/20	r k
Pro	ograma d	PSP- Training #	Programa	8		
Ins	truetor	Raporel Sularon	Lenguaje	Jar	°a.	172:
Propósito General	Guiart	e en la conducción de una revisión efectiva de tu diseño ibe en el primer renglón el nombre de las partes que vas a revisar (aquellas	gua con ni	10V0C O	que vat	n 9
General	ser r - Revi com - Cuar	nodificadas) isa tu diseño parte por parte. No continúes con la siguiente parte hasta que s pleto la parte anterior, ndo estés revisando una parte, revisa una categoría a la vez ndo termines de revisar una categoría para una parte, márcala como revisad	no hayas re			herris in
		Nombre de las part	es: Prog	La	work	X
Completez		Verificar que el diseño cubra a todos los requerimientos aplicables: Se producen todos los outputs necesarios Todos los inputs se procesan La extensión del sistema está definida (interfaces)	V	/	V	X
Casos Especia	des	Se revisaron todos los casos especiales Se dan las respuestas definidas en caso de casos especiales Se hace un handle donde es necesario porque dan valores ilegal Hacer que las condiciones imposibles sean imposibles	es			X
Clases		 Existe una main class que se puede ejecutar Existe una clase para cada objeto que se quiere instanciar Existe una manera de acceder métodos de procesamiento dentro del objeto Existe un diagrama que explique la relación entre las clases 	V			X
Funciones		 Asegurarse que existan funciones para cumplir con el flujo de cada caso de uso Asegurarse que existan los parámetros necesarios del lado del emisor Asegurarse que se manejen de mantengan los parámetros del la receptor 	do	~		T.
ogica		 Estructuras de datos a utilizar propias para la solución Estructuras de control a utilizar propias para la solución Verificar condicionales para saber que son exclusivas Verificar inicio y fin de ciclos para que cumplan con las iteraciones necesarias Verificar que las comparaciones de tipos de dato sean válidas 			1	X