

Programa 6

Requisitos: Programa 5 liberado, reporte 5 calificado.

Requerimientos. Usa PSP2.1 para escribir un programa en el que midas la complejidad de una clase con la métrica Respuesta para una Clase (Response for a Class, RFC). El valor de la RFC es un conjunto de todos los métodos que se pueden invocar en respuesta a un mensaje a un objeto de la clase o mediante algún método en la clase. $RFC = M + R$ donde M = Número de métodos en la clase. R = Número total de otros métodos invocados directamente desde la M .

Considera el siguiente ejemplo:

```
class A{
    met1( ) {
        a1.a( );
    }
    met2( ) {
    }
    met3( ) {
        b1.a ( );
    }
}
```

$M = 3$ (met1, met2, met3)

$R = 2$ (a1.a, b1.a)

$RFC = 3 + 2 = 5$

Como salida, indica los valores de M , R y RFC .

Como nota adicional, considera que mientras más alto el valor de RFC , la clase es más compleja y por lo tanto es más difícil darle mantenimiento. El valor óptimo de esta métrica es menos de 15.

Prueba tu programa. Utiliza como datos de prueba los programas 1 a 6 que has desarrollado hasta el momento.

Instrucciones para el Programa 6

Antes de comenzar

Revisa el script del proceso PSP2.1 Process Script, de tal manera que entiendas todo lo que tienes que hacer antes de empezar. También asegúrate de tener todas las entradas requeridas antes de comenzar la fase de planeación.

Fase de planeación

Planea la realización de este programa siguiendo el script de la fase de planeación del proceso PSP2 .1 y el script del método PROBE. Usa el método PROBE para la estimación de tamaño y recursos. Verifica que has cumplido con los criterios de salida de la fase de planeación, y revisa tu planeación con el instructor. Después de que tu plan ha sido revisado, continúa a la fase de desarrollo.

Fase de desarrollo

Desarrolla tu programa siguiendo el script de proceso PSP2.1 de la fase de desarrollo. Verifica que has cumplido con todos los criterios de salida de la fase de desarrollo, envía por correo (mleonsigg@uaz.edu.mx) tu código fuente al instructor y continúa a la fase de postmortem cuando te lo indiquen.

Fase de postmortem

Realiza el postmortem siguiendo el script del proceso PSP2.1 de la fase de postmortem. Verifica que has cumplido con los criterios de salida de la fase de postmortem y entrega tu programa.

Entrega del programa

Una vez completada la fase de postmortem, entrega un paquete electrónico en Classroom que incluya los siguientes documentos:

- PSP2.1 Project Plan Summary
 - PSP2.1 Design Review checklist
 - Code Review checklist
 - Reporte de pruebas
 - Forma PIP
 - Size estimating template
 - PROBE worksheet
 - Operational Specification template
 - Functional Specification template
-

- State Specification template
- Logic Specification template
- Time recording log
- Defect recording log
- Código fuente del programa
- Resultados de prueba (Impresiones de pantalla de la salida del programa. Incluye en este archivo la medición de tamaño correspondiente).

Atiende el formato de entrega de tareas previamente solicitado.