

Ingeniería de software

Proyecto:

Wood

Fornitur



Unidad I:

Modelos de la ingeniería de software.

PRESENTAN:

Ricardo Gómez Martínez.

DOCENTE:

EDUARDO FLORES GALLEGOS

Contenido

Estimación del tiempo.....	2
Estimación de los costos	2
Definición de riesgos	3
Riesgos:	3
Determinar factibilidad del proyecto	3
Factibilidad técnica	4
Definir arquitectura	4
Desarrollo del entorno del proyecto.....	5
Anexo 1	9
Anexo 2.....	10

Las coas relacionadas con la comunicación se encuentran anexadas al final del documento al igual que los patrones de proceso.

Estimación del tiempo

Activiades	Descripción	1	2	3	4	5	6	7
Iniciación	Definir alcances del proyecto.							
	Estimacion de Costos y programas							
	Definir registros							
	Determinar viabilidad del proyecto.							
	Preparar entorno del proyecto.							

Figura1.- Diagrama Gantt instalación.

		8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Elaboracion	Identificar arquitectura.											
	Validar arquitectura.											
	Desarrollar entorno del proyecto.											
	Determinar el equipo.											

Figura2.- Diagrama Gantt elaboración.

		19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
Costruccion	Modelar, construir y probar el sistema.																	
	Desarrollar documentacion de soporte.																	

Figura3.- Diagrama Gantt construcción.

		36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57
Transicion.	Probar del sistema.																						
	Probar de usuario.																						
	Integración.																						
	Despliegue.																						

Figura4.- Diagrama Gantt transición.

Estimación de los costos

En primer lugar, hay que estimar un total de líneas de código que tendrá nuestro proyecto suponiendo que tuviera 100 líneas se usa la siguiente: formula KLOC= (Líneas de código*PF) /1000 ya con valores quedaría de la siguiente forma KLOC = (100*167) /1000 = 16.7 1, el segundo paso es calcular el esfuerzo con la siguiente formula $E = 3.2 (100)^{1.05} = 61.51$, seguido del tiempo $T = 2.5(61.51)^{.38} = 11.96$ meses y por ultimo las personas $P = 61.51 / 11.96 T = 5$

Costos:

Servicios

Hosting	Dominio
\$2290 anual	\$340 anual

Materiales

Concepto	Costo
Pc trabajo	\$8000

Definición de riesgos

Riesgos:

Riesgo	Prioridad	Probabilidad	Impacto	Causa
No tener tiempo	Alta	Media	No entregar el software	Otros pendientes
Falta de conocimientos	Media	Media	El software puede no quedar como se pidió o contener fallos	Se conoce poco de dicho lenguaje de programación
Falta comunicación	Media	Media	No poder ponerse de acuerdo	Poco trato con el cliente por razones ajenas a este proyecto
Falta de recursos	Alta	Media	No podré hacer lo que el cliente pide sin no hay dinero suficiente	El cliente está empezando con su negocio
No hay donde montar el servidor	Alta	Alta	El sistema web no puede trabajar sin el	No se cuenta con el servidor
Falta de Información por parte del cliente	Alta	Alta	No puedo programar algo de lo cual poseo poca información	El cliente no sabe lo que quiere
Que no se use	Media	Alta	El software no generaría ganancias al cliente	El cliente no hizo el análisis de mercado
El cliente no sepa usarlo	Alta	Alta	No podrá administrar bien el sistema	El software no es tan intuitivo como debería
Enfermedades	Alta	Media	Retrasos en la entrega del software	Clima, herencia genética, etc.
Accidentes	Alta	Media	No poder trabajar	El accidente ya sea de tráfico, caída, etc

Determinar factibilidad del proyecto

Se ha visto mediante observaciones del vendedor que su mueblería no es muy conocida en a pesar de que ya lleva buen tiempo el negocio.

Por este motivo la creación la creación de un sistema que no solo ayude a brindar un poco de publicidad por decirlo así ya que será más fácil que alguien se entere por medio de la página, también ayudara a organizar los inventarios de una mejor manera y a su vez que el cliente pueda

decir que muebles le gustaron más para tomar la decisión de si fabricar más piezas de ese modelo o no.

Factibilidad técnica

Debido a que este es un sistema pequeño no hay necesidad de equipos tan potentes ni de un servidor solo se ocupara pagar servicio de hosting y dominio.

Tipo de recurso	Nombre del recurso	Descripción	Cantidad
Recursos humanos	Estudiante de Ing. En Tic's con poco de conocimiento en desarrolló	Analista	1
Hardware	PC	Computador Intel Celeron j1800 2GB de RAM 160GB de disco duro	1
Software	1. MySQL workbench	1. Manejador de base de dato	1
	2. Wndows 7	2. Sistema operativo	1
	3. Xampp	3. Gestión de bases de datos MySQL	1
	4. Codeingiter	4. Framework PHP	1
	5. Bootstrap	5. Diseño de hojas de estilo	1
	6. JQuery	6. Librería para interactuar con los documentos HTML	1
	7. Sublime text	7. Editor de texto	1

Tabla 1.- Factibilidad técnica.

Definir arquitectura

Hibrida puesto que usa varios tipos de arquitecturas como lo son modelo cliente servidor y modelo vista-controlador.

modelo cliente servidor: En el modelo cliente servidor, el cliente envía un mensaje solicitando un determinado servicio a un servidor (hace una petición), y este envía uno o varios mensajes con la respuesta. En un sistema distribuido cada máquina puede cumplir el rol de servidor para algunas tareas y el rol de cliente para otras.



Figura 5.- esquema cliente servidor

modelo vista-controlador: separa los datos y la lógica de negocio de una aplicación de su representación y el módulo encargado de gestionar los eventos y las comunicaciones. Para ello MVC propone la construcción de tres componentes distintos que son el modelo, la vista y el controlador, es decir, por un lado, define componentes para la representación de la información, y por otro lado para la interacción del usuario.

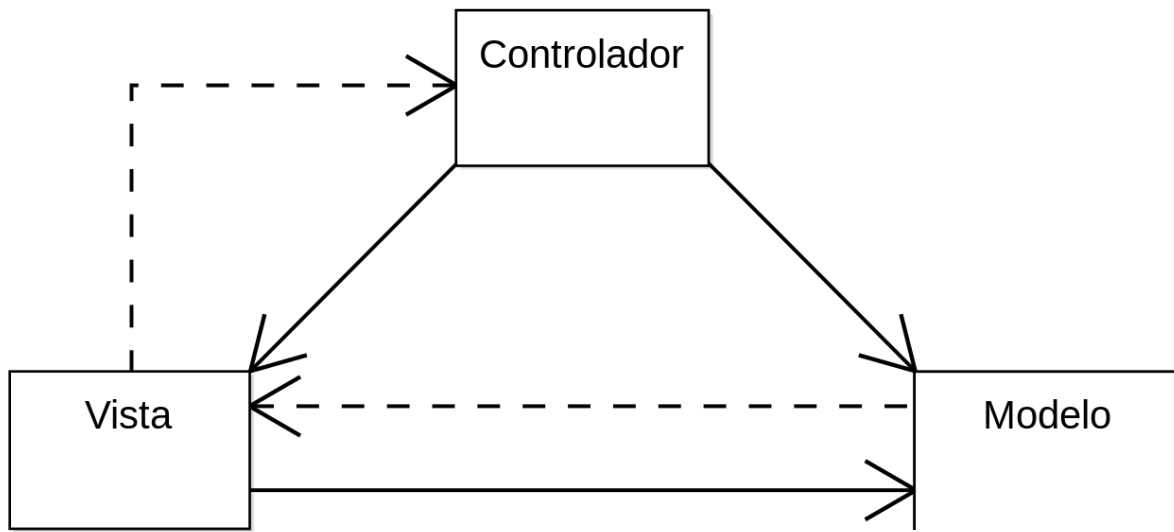


Diagrama 1.- Modelo Vista controlador

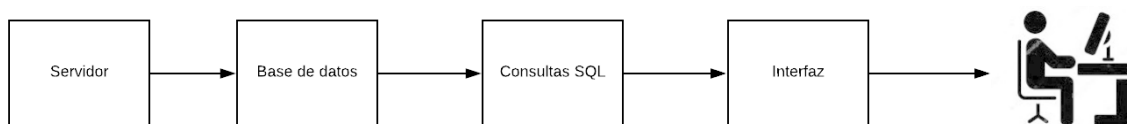


Figura 6.- Diagrama del sistema web

Desarrollo del entorno del proyecto

Instalación de MySQL workbench

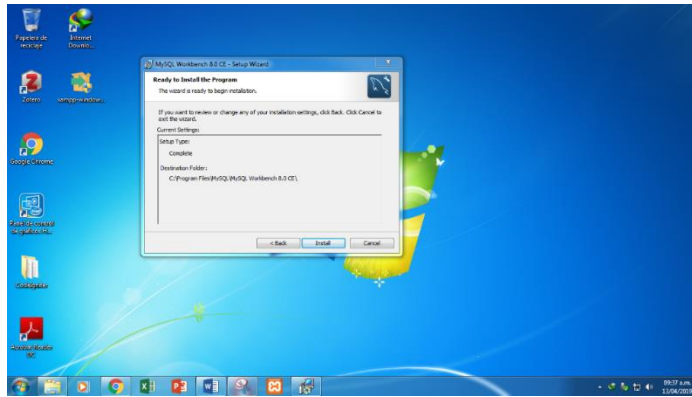


Figura 7.- Asistente de instalación de MySQL workbench

Al estar en el asistente de configuración lo siguiente es muy sencillo solo es darle siguiente e ir configurando la instalación como mejor nos convenga.

Instalación de XAMPP

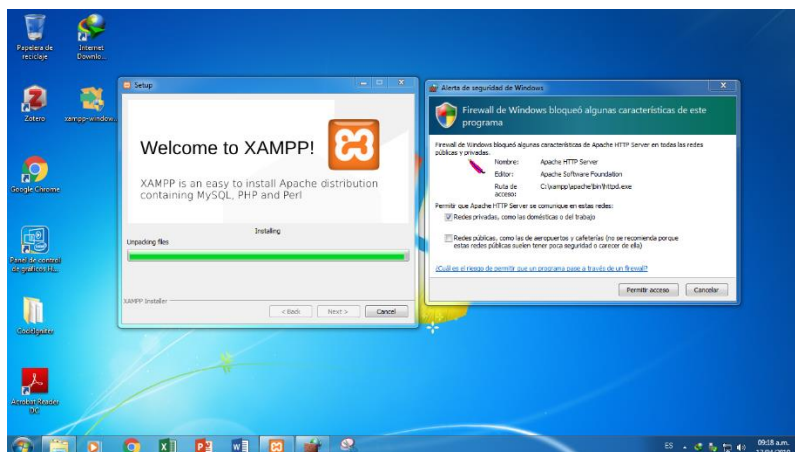


Figura 8.- Asistente de instalación de XAMPP

En la figura anterior se muestra el proceso de instalación de XAMPP al igual que en el programa anterior no es mucho problema para configurar la instalación prácticamente solo es leer lo que te

dice si estás de acuerdo se le da siguiente lo único extra en este programa es que hay que permitiré el acceso al firewall de Windows.

Descarga de Codelgniter, este no necesita ser instalado solo descargar el zip y ser descomprimido

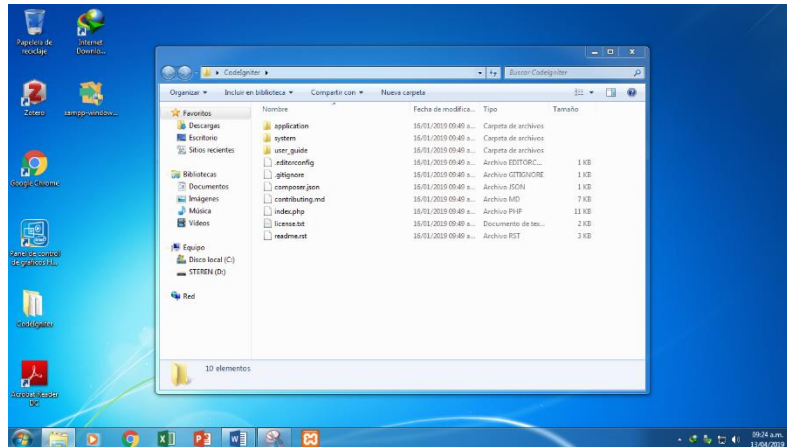


Figura 9.- Codelgniter ya extraído.

En este caso solo es descargar el framework y extraerlo donde mejor nos convenga.

Descarga de Bootstrap

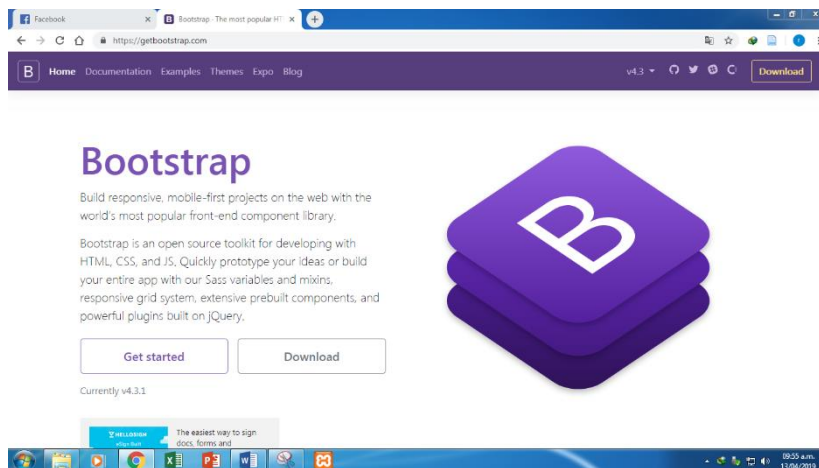


Figura 10.- página oficial Bootstrap

Ya descargada la librería solo la extraemos y estamos listos para trabajar con ella.

Instalando jquery

Primero ocuparemos un editor de texto en este caso usaremos sublime text

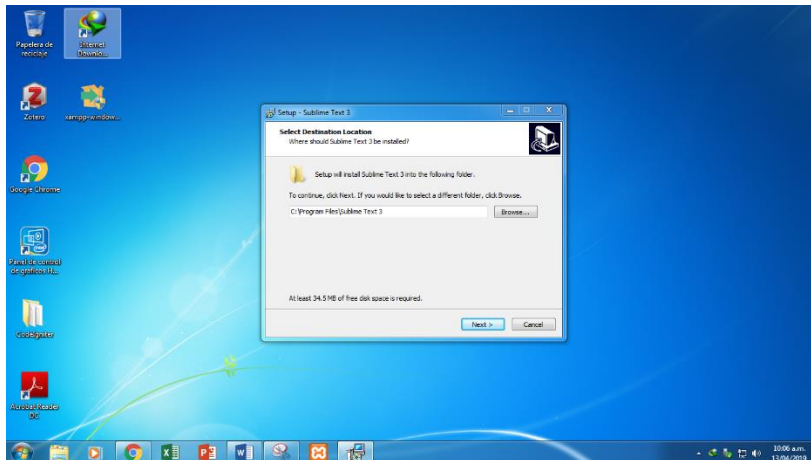


Figura 10.- instalador de sublime text

Para trabajar con jquery necesitaremos de un editor de texto por lo que necesitaremos de sublime text, la instalación es bastante sencilla solo es seleccionar en donde lo queremos instalar y darle en siguiente.

Después descargamos el jquery

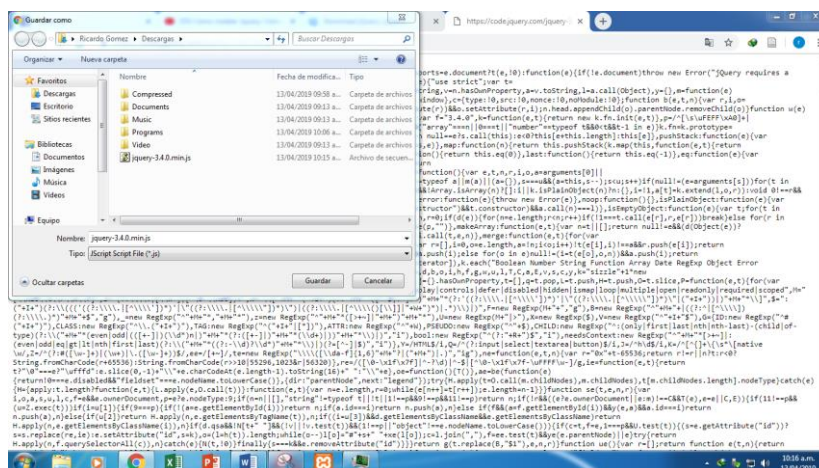


Figura 11.- página de jquery

En la página oficial buscamos dónde dice descargar nos saldrá una página llena de código solo damos clic derecho y guardar como en este punto elegimos donde queremos que se guarde el archivo, damos guardar y listo.

Anexo 1

Actividades de comunicación

Entrevista:

¿Para qué es tu software?

La carpintería del cliente no tiene los clientes que esperaba para el tiempo que lleva con el negocio esto está provocando que el negocio no pueda crecer.

¿Qué quieres que haga el software?

Por lo anterior se pretende realizar un software destinado al servicio de este negocio con las siguientes características:

- Mostrar los modelos de muebles existentes
- Estadísticas de compra de cada modelo
- El usuario podrá calificar el modelo después de su compra.

¿Cuál es tu objetivo?

Desarrollar un sistema web con el cual los clientes personalicen sus muebles y haga pedidos.

¿Cuándo nos podemos reunirnos?

Reunión

Fecha y hora

Martes 12 de marzo a las 13:00 horas del año en curso.

Lugar

Instituto Tecnológico de pabellón de Arteaga.

Temas a tratar

Definir diseño y acordar los participantes.

Presentación prototipo

Martes 26 de marzo del año en curso

Objetivos específicos: Montar servidor web, desarrollar base de datos, realizar lista de requerimientos del sistema, desarrollar el sistema en PHP cumpliendo los requerimientos y validar el sistema.

Anexo 2

Patrones de proceso

Patrones de proceso

Nombre del patrón: Falta de comunicación.

Fuerzas: Organización entre los miembros del equipo debido a distancia y falta de comunicación con el profesor debido a que apenas lo estamos conociendo.

Tipo: de etapa

Contexto inicial: en la revisión de la actividad de la comunicación no se cumplió con los entregables por lo que se busca solución.

Problema: entre los miembros del equipo no se dio la comunicación adecuada, por lo tanto, tuvimos dificultades a la hora de realizar dicha actividad.

Solución: hacer una reunión con los miembros del equipo y el instructor para brindar un poco de retroalimentación sobre el proceso que debe llevarse a cabo la cual tendrá lugar en el Instituto tecnológico de pabellón de Arteaga el jueves 03 de marzo del año en curso a la 1:00 PM.

Contexto resultante: Se conseguirá una buena comunicación entre los miembros del equipo.