

GESTOR ECONÓMICO

Descripción

Nuestro proyecto se basará en un gestor de finanzas destinado a autónomos y empresas, aunque también da soporte a particulares.

Su principal utilidad es manejar todo el flujo de movimientos económicos del usuario, incluyendo impuestos a pagar, facturas, nóminas (en caso de autónomos), etc.

Podrá crear balances, visualizar movimientos o realizar estimaciones de acuerdo a los datos obtenidos.

Análisis de viabilidad

- Tiempo: pensado para realizarse durante tres meses.
- Recursos: al ser un proyecto de baja escala consume pocos recursos, simplemente licencias del software utilizado para el desarrollo, y equipos del personal.
- Costes: dada la naturaleza del proyecto solo consume tiempo, al no ser necesario soporte externo.
- Esfuerzo: debido a que anteriormente ninguno de los integrantes hemos trabajado en un proyecto similar creemos que la dificultad del proyecto será de un nivel medio-alto.

Plan de Trabajo Global

Fases principales del proyecto:

- Especificación de requisitos del proyecto
- Diseño UML del software a implementar
- Implementación del código
- Pruebas y depuración de errores

Hitos importantes en el desarrollo del proyecto:

- Informe de viabilidad.
- Especificación de requisitos.
- Informe de riesgos y de requisitos de dominio.
- Diseño (sin funcionalidad) de la interfaz de usuario.
- Implementación correcta de las funcionalidades principales.
- Batería de pruebas del producto completo.

Funcionalidades a implementar:

- F1: Entrada de datos por parte del usuario (gastos, facturas, sueldos, etc).
- F2: Visualización de los datos aportados (principalmente gastos).
- F3: Modificación de datos ya añadidos.
- F4: Cálculo del beneficio obtenido en el mes presente y balance de los últimos.
- F5: Histórico de balances de meses anteriores.
- F6: Calendario de pagos pendientes y eventos destacables.
- F7: Cálculo de pago de impuestos.

Proceso de Desarrollo y Metodología

Para desarrollar este proyecto se seguirá la metodología Scrum, siendo el backlog desglosado en cada una de las funcionalidades descritas más el diseño de la Interfaz de usuario.

En una primera reunión con el cliente, se establecerán las funcionalidades que el cliente desea que tenga su software. Tras esto, el equipo agrupará dichos requisitos en un backlog, que tendrán que ser seleccionadas como especificaciones para el software.

Una vez que tenemos el backlog de liberación totalmente descrito, se procederá a realizar sprints de una duración estimada de 1-2 semanas en la que en cada uno de ellos se implementará una funcionalidad distinta, incluyendo el testeo de las mismas.

Finalmente, se realizarán pruebas al software completo para comprobar la aceptación del producto final por parte del cliente.

Debido al tamaño del proyecto, las reuniones del equipo de desarrollo quedan reducidas a una reunión semanal, aunque ampliando la duración de cada sesión. En dichas reuniones siempre estará presente el cliente para mantenerle al corriente del desarrollo y tratar posibles modificaciones.

Herramientas Software y Hardware Empleadas

Emplearemos el entorno de programación Eclipse para desarrollar el código. En cuanto al modelado de datos, utilizaremos Magic Draw para el diseño y modelado UML del software, al tener compatibilidad con el lenguaje utilizado (JAVA). La gestión de tareas se llevará a cabo a través de SinApps. Finalmente el software será testeado con Mockito y JUnit.

Trabajo realizado por:

Gloria Pastor Ptashuk.

Andrea Ramirez Osuna.

Pedro José Arenas Pérez.

Carlos Diestro López.

Ismael Alonso Gómez Calero.

Jose Luis Diaz Martin.

Lorenzo de Linares Álvarez.

Rubén López Barranco.

Francisco José García Rodríguez.

2ºA Software.