

Documentación de cómo se hizo el trabajo

Historias de usuario: Carmen y Lucía

Para hacer las historias de usuario hemos leído la información proporcionada para realizar este proyecto.

En primer lugar, identificamos los roles de usuario que van a interactuar con el sistema. Estos pueden ser usuarios (owner, enfermera, auxiliar y repartidor) o incluso sistemas externos (HouseEnv, HouseModel y HouseView).

Luego, hacemos una descripción simple de una característica del sistema desde la perspectiva del usuario (en Visual Paradigm).

Por último, priorizamos las historias de usuario basada en su valor para el negocio y su complejidad de implementación:

1. **Owner:** El propietario es el principal usuario del sistema y su capacidad para interactuar con el entorno y los medicamentos es crucial para el funcionamiento del sistema. La implementación de estas funcionalidades requiere una comprensión sólida de las interacciones entre el propietario y el entorno, así como la gestión de los medicamentos.
2. **Enfermera:** La enfermera juega un papel importante en el cuidado del propietario y su capacidad para interactuar con el entorno y los medicamentos es esencial para el funcionamiento del sistema. Similar a la historia del propietario, la implementación de estas funcionalidades requiere una comprensión sólida de las interacciones entre la enfermera, el propietario y el entorno, así como la gestión de los medicamentos.
3. **Clase HouseEnv:** Esta historia es importante para proporcionar una interfaz de usuario interactiva y atractiva. La implementación de un entorno de casa virtual interactivo puede ser compleja y requerir un esfuerzo de desarrollo significativo.
4. **Auxiliar:** El auxiliar puede ayudar a la enfermera y al propietario, pero sus interacciones pueden ser menos críticas que las del propietario y la enfermera. Similar a las historias del propietario y la enfermera, la implementación de estas funcionalidades requiere una comprensión sólida de las interacciones entre el auxiliar, la enfermera, el propietario y el entorno, así como la gestión de los medicamentos.
5. **Repartidor:** El repartidor juega un papel importante en la reposición de medicamentos, pero sus interacciones con el sistema pueden ser menos frecuentes que las de otros roles. La implementación de esta funcionalidad puede ser relativamente sencilla, ya que sólo implica la actualización del stock de medicamentos en el sistema.
6. **Clase HouseModel:** Aunque esta historia puede mejorar la experiencia del usuario, es menos crítica para el funcionamiento del sistema que las historias centradas en los roles de los agentes. La implementación de un modelo de casa interactivo puede ser compleja y requerir un esfuerzo de desarrollo significativo.

7. **Clase HouseView:** Aunque esta historia puede mejorar la experiencia del usuario, es menos crítica para el funcionamiento del sistema que las historias centradas en los roles de los agentes. La implementación de una interfaz de usuario visual puede ser compleja y requerir un esfuerzo de desarrollo significativo.

CRC: Carmen y Lucía

El primer paso es identificar la clase para la que estás creando la tarjeta CRC. En este caso, las clases eran HouseEnvironment, HouseModel y HouseView.

Después, identificamos las responsabilidades. Las responsabilidades de una clase son las tareas o funciones que realiza. En el caso de HouseEnvironment, las responsabilidades eran init(), executeAction(), y updatePercepts(). Para HouseModel, las responsabilidades eran openFridge(), closeFridge(), moveTowards(), getTowards(), getMedicine(), addMedicine(), handInMedicine(), y sipMedicine(). Y para HouseView, las responsabilidades eran draw() y drawAgent().

Acto seguido, identificamos los colaboradores. Los colaboradores son otras clases con las que la clase interactúa para cumplir sus responsabilidades. En este caso, HouseEnvironment interactúa con HouseModel.

Por último, identificamos los atributos. Los atributos son las propiedades o características de la clase. Para HouseModel, los atributos eran availableMedicine, sipCount, FridgeOpen, y carryingMedicine.

Las CRC, al igual que las historias de usuario, las hemos hecho en Visual Paradigm.