

MEMORIA

Álvaro Martínez Ray, Santiago González García, Carlos Serrano Gutiérrez, Alonso Mesón Mantero, Álvaro Elizalde Romero, Santiago Santé Pena, Robert Gánovic Salmerón y Sergio Vázquez Carbajo.

ÍNDICE

1. TEMA.....	3
2. MODELOS.....	3
3. DESCRIPCIÓN.....	3
4. ARQUITECTURA.....	3
5. DISEÑO.....	4
6. REPOSITARIOS.....	4
7. TABLA DE PONDERACIONES.....	4

1. Tema.

Se trata de un proyecto que gestiona una tienda de ropa.

2. Modelos.

- **Modelo Vista Controlador:** consiste en dividir una aplicación en tres componentes.
 - Modelo: contiene los datos y la funcionalidad básica.
 - Vistas: muestran/recogen información al/del usuario.
 - Controlador: es el encargado de mediar entre las vistas y el modelo.
- **Patrón Transferencia:** permite independizar el intercambio de los datos entre las capas.
- **Patrón Servicio de aplicación:** permite centralizar la lógica del negocio.
- **Patrón TOA:** es utilizado para obtener un modelo de aplicación que agregue objetos transferencia de distintos componentes de negocio.
- **Patrón DAO:** posibilita acceder a la capa de datos o recursos, mediante representaciones orientadas a objetos a sus clientes. Como es el caso de objetos transferencia.
- **Patrón Singleton:** se encarga de garantizar que solo hay una instancia o un número controlado de instancias de una clase. Proporcionando, por consiguiente, un único punto de acceso a ella.
- **Patrón de factoría abstracta:** ofrece una interfaz para crear familias de objetos que dependen entre sí o que están relacionados, sin tener que especificar sus clases concretas.

3. Descripción.

La organización y gestión de una tienda física de ropa, que se encarga de adquirir diversos productos de los proveedores de marcas y venderlos a los clientes, tratándolo desde el contexto de la asignatura de Ingeniería del Software II.

Estando compuesto por seis módulos de los cuales dos se encuentran especializados siendo: marcas, productos, clientes premium, clientes normales, empleados a tiempo completo, empleados a tiempo parcial, proveedores y ventas.

4. Arquitectura.

El proyecto se fundamenta sobre la arquitectura multicapa. Compuesta por una capa de integración, otra de negocio y otra de integración.

- La capa de presentación agrupa toda la parte lógica del proyecto responsable de ofrecer servicio a los usuarios que accedan al sistema. Siendo la responsable de la comunicación con recursos o sistemas externos. Esta capa está compuesta por las diferentes GUIs y la parte del controlador.
- La capa de negocio se corresponde con la lógica encargada de proporcionar los servicios del sistema. Esta capa implementa cualquier lógica asociada con proporcionar algún tipo de servicio. Incluyendo, por consiguiente, toda la lógica relacionada con el procesamiento, reglas de negocio y datos. Estando compuesta por las interfaces de los SAs, las implementaciones de los SAs (para evitar el bajo acoplamiento) y los Transfers.

- Finalmente, la capa de integración es la encargada de la comunicación con recursos y sistemas externos. Compuesta por las interfaces de los DAOs y las implementaciones de los DAOs de nuevo para evitar el bajo acoplamiento.

5. Diseño.

El diseño está compuesto por los siguientes tipos de diagramas:

- **Diagramas de clases:** consistente en los diagramas que muestran un conjunto de clases, interfaces y sus relaciones.
- **Diagramas de secuencia:** muestran la secuencia explícita de mensajes (hecho de aportar información de un objeto u otra instancia a otro, con el fin de provocar alguna actividad) y son mejores para especificaciones de tiempo real y escenarios complejos. Mostrando las diferentes interacciones entre objetos organizadas en una secuencia temporal.
- **Diagrama del dominio:** Muestra las diferentes relaciones entre las diversas entidades.
- **Diagrama de despliegue:** Muestra la configuración de los nodos que participan en la ejecución y de los componentes que residen en ellos.

6. Repositorios.

Toda la información sobre el proyecto se encuentra en los siguientes repositorios.

- En <https://github.com/MrCharlesSG/RopaIS2Codigo> se encuentra todo el código del proyecto en la carpeta de pruebaCo.
- En <https://github.com/MrCharlesSG/RopaIS2ModeloIBM> está toda la parte del diseño a la hora de descargarlo se encuentra en la carpeta de nombre inapropiado (discúlpanos, pero no hemos podido cambiar el nombre puesto que nos daba error al cambiarlo, lo sentimos).
- En <https://github.com/MrCharlesSG/RopaIS2Documentacion> se encuentra la parte de la documentación.

7. Tabla de ponderaciones.

Santiago Santé Pena	1.0875
Alonso Mesón Mantero	1
Sergio Vázquez Carbajo	0.93125
Álvaro Martínez Ray	1.15
Robert Gánovic Salmerón	0.9875
Carlos Serrano Gutiérrez	1.1
Santiago González García	1.15
Álvaro Elizalde Romero	0.9875