



INFORME GAMEBOOK INDIVIDUAL

GRUPO 6



8 DE OCTUBRE DE 2018
JUAN FRANCISCO PIÑERA OVEJERO
UO244707@uniovi.es

Introducción

Para la realización de la tercera fase de RUP, construcción, nuestro equipo se dividió el trabajo a realizar, de forma que se acabara parte de la documentación y el prototipo de una manera organizada.

En lo que respecta a mi parte de esta fase, dado que la tecnología a utilizar ya no era una restricción del cliente, decidimos utilizar Ruby on Rails, porque estoy acostumbrado a programar en este framework en mi trabajo. Este framework es famoso por su rápido TTM (time-to-market), lo cual nos permitiría tener un prototipo completamente funcional con un fin de semana de trabajo.

Primeros pasos

Dado que yo era el que conocía más en profundidad esta tecnología, decidí aventurarme en ser yo el que creara la base de la aplicación, que nos permitiría posteriormente modelar el sistema. Esto significó:

- Configurar el proyecto RoR
- Configurar la BBDD
- Crear el manual de despliegue
- Desplegar la aplicación en local

Con los primeros pasos dados, ya teníamos una aplicación web, funcional y disponible en la máquina local. Ya solo quedaba modelar el sistema, la parte de más difícil de toda esta fase.

Desarrollo:

Siguiendo la arquitectura del proyecto, MVC, nos dispusimos a modelar los componentes del sistema. Dado que yo era el programador de Ruby con experiencia, durante los primeros pasos de mis compañeros nos dedicamos a hacer pair-programming, para que los distintos niveles de conocimiento se vieran nivelados y esto no afectara a la calidad del código.

Yo me dediqué principalmente al desarrollo de la lógica de negocio, mientras que mis compañeros se dedicaron al desarrollo de HTML y CSS (front-end), ya que tenían un mayor conocimiento sobre dichas tecnologías que sobre Ruby.

Despliegue final:

Finalmente, el último paso ha sido el despliegue final en el servidor de uniovi. Siguiendo los pasos descritos en el manual de despliegue, y teniendo previamente instalados los requisitos de software descritos en este, me dispuse a desplegar la aplicación.

Para ello subimos todo el código de la aplicación usando un repositorio de git, y a continuación me dispuse a realizar el despliegue copiando los contenidos de la carpeta donde correspondía, y realizando las configuraciones necesarias.

Actualmente la página está desplegada en <http://gamebook.uo244707.ml>