16-6-2020

Luisa Cogollos Perucho y Rocío Sosa Ruiz

ufv, tecnologías avanzadas de programación

TAREAS APP

PRÁCTICA 2

Contenido

[INTRODUCCIÓN 2](#_Toc42512557)

[DESARROLLO 2](#_Toc42512558)

[GIT 2](#_Toc42512559)

[DIAGRAMA DE CLASES 2](#_Toc42512560)

[DIAGRAMA DE FLUJO 2](#_Toc42512561)

[DISEÑO DEL SOFTWARE DE LA APLICACIÓN 2](#_Toc42512562)

[INTERFAZ DE USUARIO 2](#_Toc42512563)

[BASE DE DATOS H2 2](#_Toc42512564)

[REPORTE DE SONARQUBE 2](#_Toc42512565)

[CONCLUSIÓN 2](#_Toc42512566)

# INTRODUCCIÓN

En este documento se muestran las explicaciones del desarrollo de la práctica 2 de la asignatura de Tecnologías Avanzadas de Programación.

El objetivo de dicha práctica es comprender y afianzar todos los conocimientos vistos en la asignatura, que nos permitirán estudiar las distintas estrategias avanzadas de programación orientadas al uso de marcos de trabajo y profundizando en la Arquitectura Orientada a Servicios, aprovechando para resolver problemas reales de manejo de información en la vida empresarial.

La práctica consiste en el desarrollo de una aplicación en la que se ponga de manifiesto el aprendizaje de los principios de diseño de software y de la programación orientada a objetos, así como las técnicas de refactoring y la arquitectura de una aplicación web cliente-servidor.

La aplicación de tareas que consistirá en un “GTD: Getting Things Done”, desarrollará un frontend y un backend independientes, cuya comunicación se realizara por HTTP. (Desarrollo de una API. JSON.)

Requisitos de Usuario:

* Se podrán crear tareas con una descripción
* Se podrá asignar prioridad a una tarea. (Default, low, medium, high)
* Se podrá asignar una fecha límite “deadline” a las tareas.
* Las tareas se podrán marcar como completadas
* Las tareas se podrán organizar en diferentes listas.

Requisitos aplicación:

* El lenguaje de programación a utilizar será Java.
* El frontend se realizará con el framework Java Vaadin
* El backend se realizará con el framework Java Spring.
* El backend dispondrá de una base de datos MySQL para persistir la información.
* El gestor de dependencias a utilizar en ambos proyectos será Maven.

# DESARROLLO

Este apartado consistirá en la explicación de como se ha ido desarrollando todo el proceso de la creación de la aplicación web de manera que quede claro todos los pasos realizados y el funcionamiento de la aplicación obtenida. Se han usado diferentes herramientas y métodos que se procederán a explicar a continuación.

## GIT

Durante todo el proceso del desarrollo de la práctica se ha hecho uso de la herramienta Git para facilitar el trabajo en equipo y la gestión de versiones del proyecto.

Se ha creado un repositorio privado (Practica-2-TAP-lr) en el que se ha dado acceso a los integrantes del grupo y al profesor.

<https://github.com/Rochsos/Practica-2-TAP-lr>

Se crearon 5 ramas iniciales de trabajo que se procederán a explicar:

* Master
* Develop

## DIAGRAMA DE CLASES - LUISA

## DIAGRAMA DE FLUJO - LUISA

## DISEÑO DEL SOFTWARE DE LA APLICACIÓN - ROCIO Y LUISA

## INTERFAZ DE USUARIO - LUISA

## BASE DE DATOS H2 - ROCIO

## REPORTE DE SONARQUBE - ROCIO

# CONCLUSIONES

# BIBLIOGRAFÍA