

Tarea 1. Entornos de desarrollo

Introducción

En el presente documento se plasman los requerimientos indicados por el cliente y adaptándolos al desarrollo del software aplicando una metodología iterativa.

Requerimientos

RQ1 - Gestionar el alquiler de los boxes de caballos.

RQ2 - Gestionar la impartición de las clases de equitación.

RQ3 - Gestionar la alimentación de los caballos.

RQ4 - Llevar la cuenta de los caballos que gestiona cada empleado.

RQ5 - Controlar el stock del alimento disponible en las instalaciones.

RQ6 - Controlar los precios: del alimento de los animales, el alquiler de los boxes y las clases de equitación.

RQ7 - El tiempo de respuesta de la aplicación ha de ser lo menor posible.

RQ8 - Se debe poder acceder a la aplicación desde el exterior de las instalaciones del centro hípico.

RQ9 - Operar con lector de código de barras y tarjetas de crédito.

Diseño

En esta fase se alcanza con mayor precisión una solución óptima de la aplicación, teniendo en cuenta los recursos físicos del y los recursos lógicos. Y planteamos como interactuará el usuario con la aplicación.

Codificación

Podríamos utilizar para este caso el lenguaje de programación C#. Esta elección está basada en los empleados gracias a su formación para el uso de este lenguaje.

Utilizaremos pues como herramienta de programación el entorno de desarrollo integrado Visual Studio.

Pruebas

Fase en la cual validamos y verificamos la aplicación desarrollada.

Como objetivo se quiere confirmar la ausencia de errores en el funcionamiento de la misma y verificar que todos los requerimientos han sido incluidos.

Tipos de pruebas previstas:

Unitarias: Sirven para comprobar que cada módulo realice bien su tarea.

Interconexión: Sirven para comprobar en el programa el buen funcionamiento en conjunto de todos sus módulos.

Integración: Sirven para comprobar el funcionamiento correcto del conjunto de programas que forman la aplicación.

Implantación

En esta fase se realiza la implantación de la aplicación en el sistema o sistemas físicos donde van a funcionar habitualmente y su puesta en marcha para comprobar el buen funcionamiento.

Las actividades a realizar durante la explotación serían: instalación de los programas, pruebas de aceptación al nuevo sistema, conversión de la información del antiguo sistema al nuevo y la eliminación del sistema anterior.

Planificación temporal

Se planificaría en 4 interacciones y dentro de estas estarían los requerimientos.

Iteración 1:

- RQ1 Gestionar el alquiler de los boxes de caballos.
- RQ2 Gestionar la impartición de las clases de equitación.

Iteración 2

- RQ3 Gestionar la alimentación de los caballos.
- RQ4 Llevar la cuenta de los caballos que gestiona cada empleado
- RQ5 Controlar el stock del alimento disponible en las instalaciones.

Iteración 3

- RQ6 Operar con lector de código de barras y tarjetas de crédito.

Iteración 4

- RQ7 Controlar los precios: del alimento de los animales, el alquiler de los boxes y las clases de equitación.

Entre la interacción 1 y la 2 dejaríamos un pequeño tiempo de prueba para el cliente.

Interacción 1		Interacción 2	Interacción 3	Interacción 4
---------------	--	---------------	---------------	---------------



Tiempo de prueba para el cliente.