

GESTIÓN DE UN PROYECTO SOFTWARE *BUSCAMINAS*

Jorge García Ranera
Álvaro Segura Manzanares
Carlos Graña Muñoz
Adina Georgiana Onofrei

Ingeniería Informática + ADE
Curso 2017/2018
Ampliación de Software

Índice

- Introducción
- Organización del proyecto
 - *Calendario*
 - *Diagrama PERT*
- Herramientas de la gestión de la configuración de software utilizada
- Restricciones del software
- Problemas y soluciones
- Tipo de mantenimiento

Introducción

- Objetivo del proyecto: mejorar las funcionalidades del juego *Buscaminas*
- Producto final: código fuente del juego, Plan de Proyecto, Plan de Gestión de Configuración de Software y Plan de mantenimiento.
- Trabajo realizado por 4 integrantes mediante diversas aplicaciones

Organización del proyecto

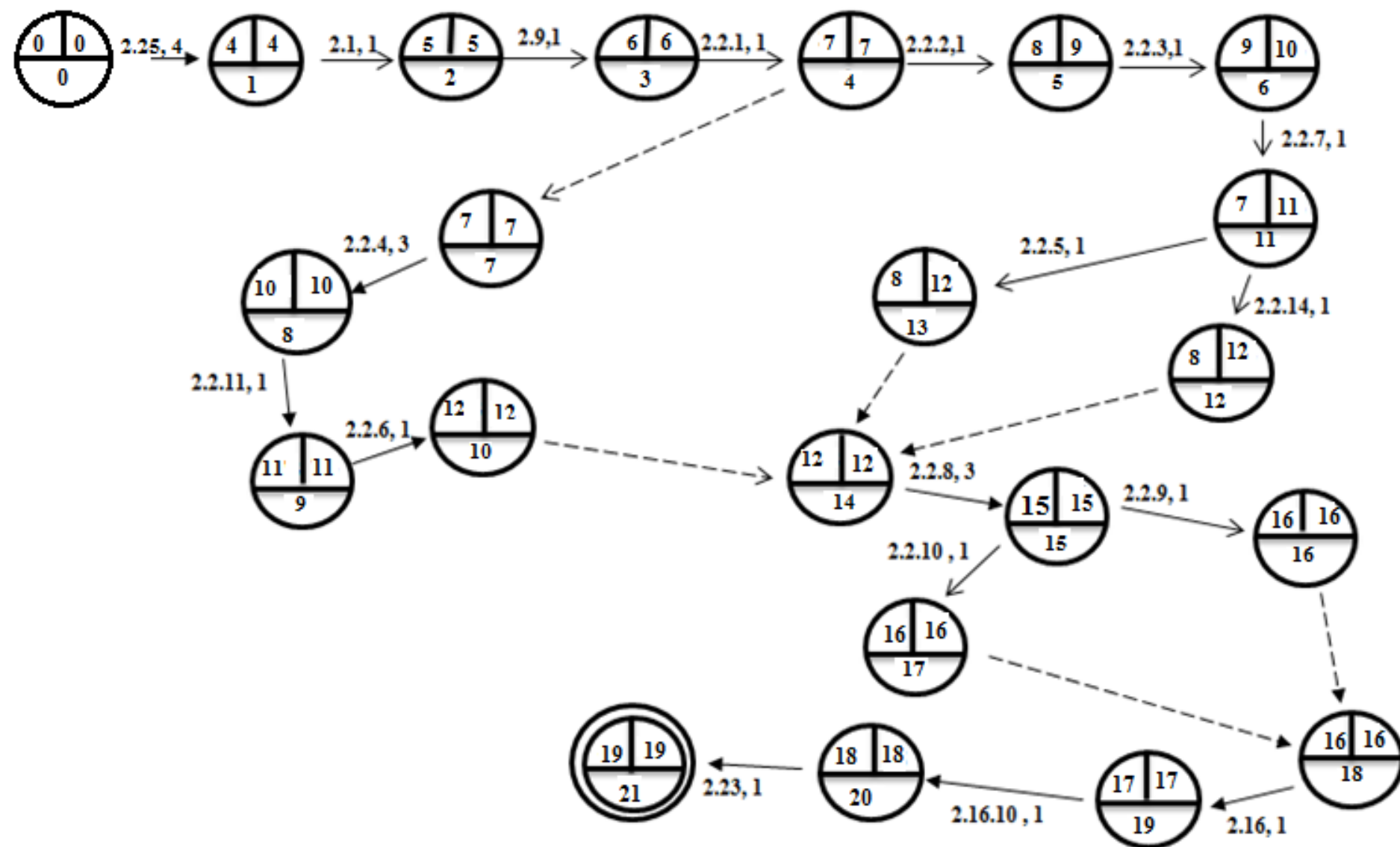
MARZO						
L	M	M	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

Día de inicio
Creación de documentos
Verificación de código
Validación de código
Desarrollo de código
Entrega final

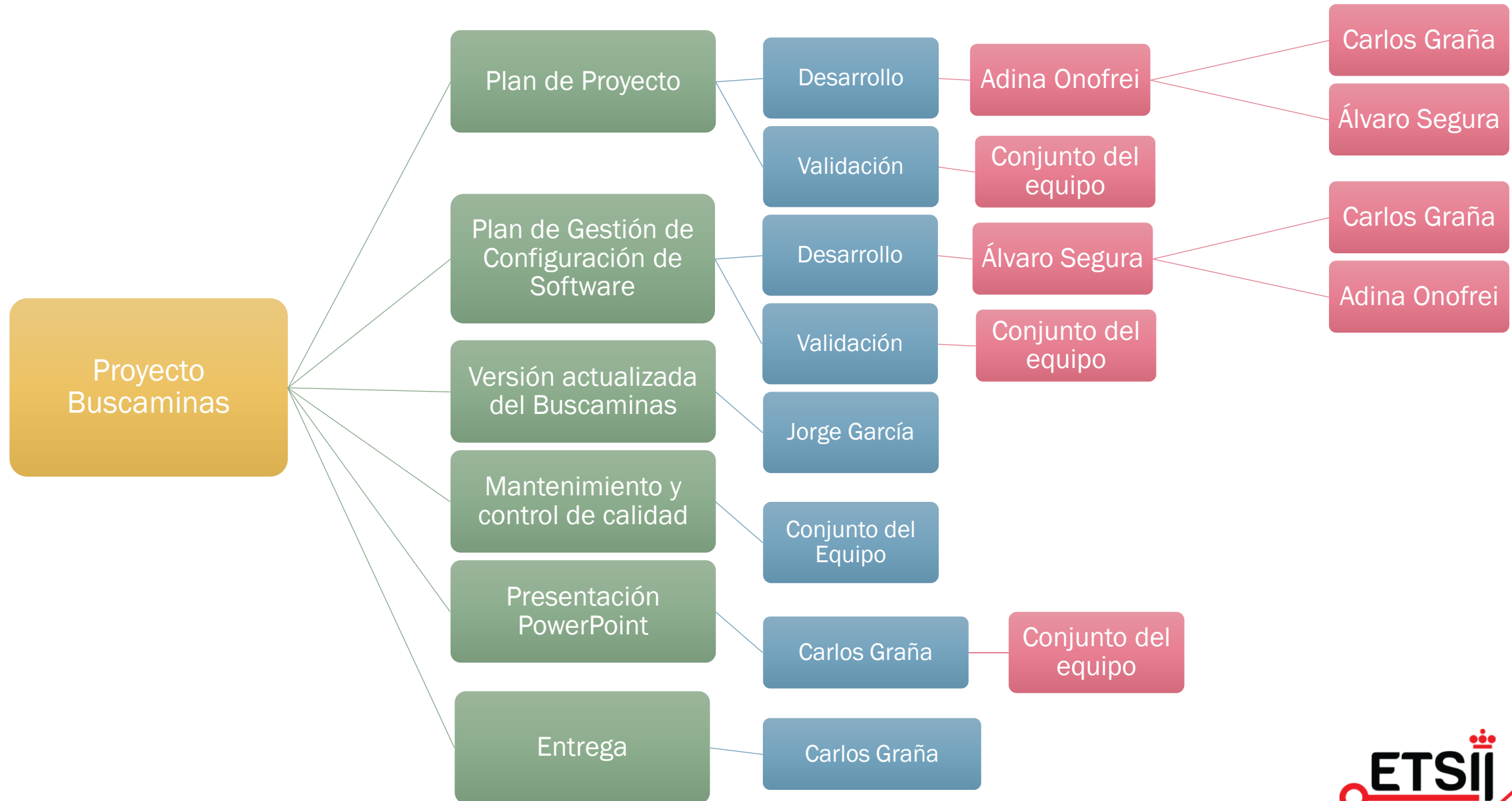
ABRIL						
L	M	M	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

Los días laborales están sombreados de amarillo

P E R T



Reparto de actividades



Herramientas de configuración de software

Para el software:

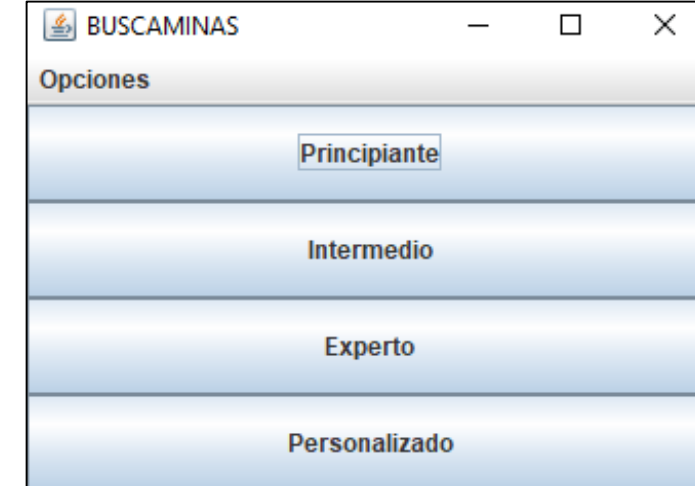


Herramientas de configuración de software

Para comunicación y diagramas:



Restricciones del proyecto



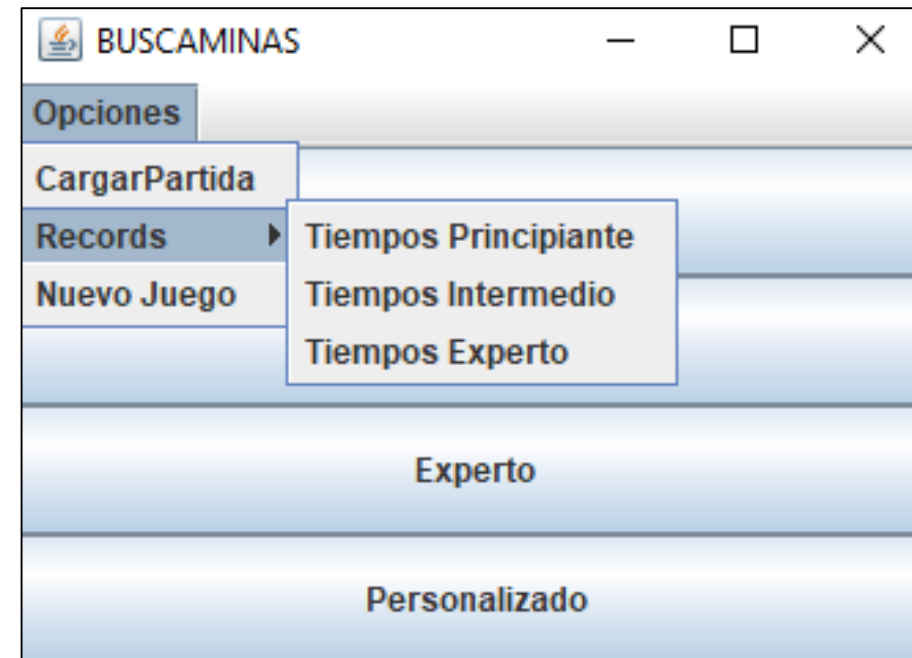
1. El jugador deberá elegir un nivel de dificultad.
2. Dentro del nivel experto el número de filas y columnas deberá ser el mismo.
3. Como consecuencia, en el nivel personalizad debe tener mismo número de filas y columnas.
4. Opción reiniciar → cargar el nivel actual.
5. Opción juego nuevo → cargar las opciones de inicio.
6. El nombre de usuario no puede tener espacios.

Insertar pantallita de guardar el nombre

Restricciones del proyecto

- Si no superamos récord de un nivel, no permite guardar partida.
- Sólo se accederá a tabla de mejores tiempos desde página principal.

- Desde el menú de inicio no se puede:
 - *Guardar una partida.*
 - *Reiniciar un nivel.*
- Desde la pantalla de juego, no se puede:
 - *Ver los 10 mejores tiempos.*



Problemas y soluciones

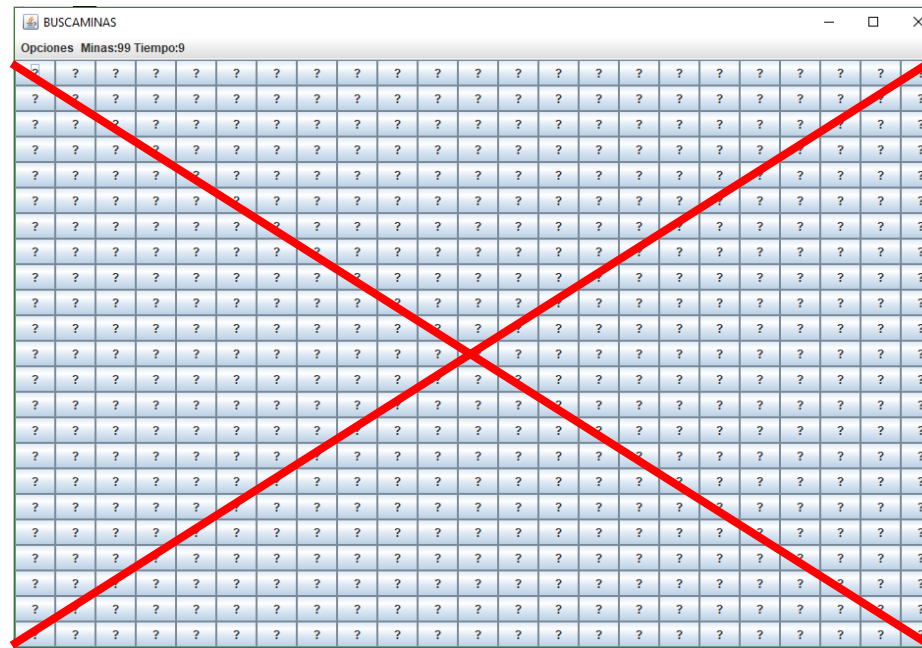
- Problema en el tablero de juego del Nivel Experto, se desbloqueaban mal las celdas.
- Ese problema se trasladaba al nivel Personalizado cuando las columnas eran distintas de las filas.
- Solución: Poner un nivel Experto de mismas columnas y filas con la misma cantidad de celdas aproximadamente. Hacer que el usuario solo pueda insertar filas y columnas iguales.
- Problema con el guardado de la partida en un fichero debido a una clase.
- Solución: Paso del valor del String de la clase JButton uno a uno.

Tipos de mantenimiento

1. Correctivo
2. Adaptativo
3. Perfectivo
4. Preventivo

Mantenimiento correctivo

- Diagnóstico y corrección de errores
- Momentos:
 - *Modificación de dimensiones del nivel experto*



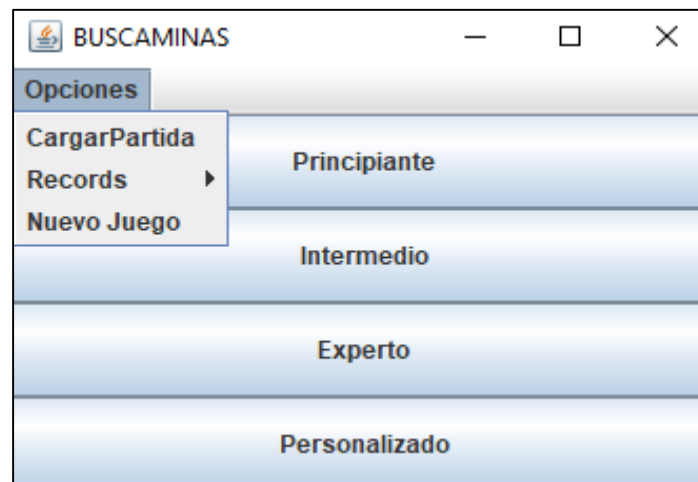
- Tablero del juego 23 filas por 23 columnas.
 - Deben ser iguales

Mantenimiento adaptativo

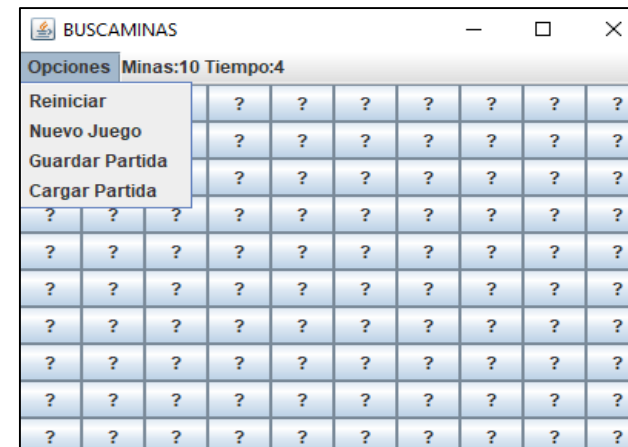
- Incluye actividades para ajustar el software a un entorno nuevo, a raíz de los requisitos proporcionados por el cliente
- Momentos:
 - *Adaptado para cualquier sistema operativo*
 - Windows
 - MacOS
 - Linux
 - *Adaptado a sistemas operativos “vanilla”*
 - Ejecutable con librerías y dependencias pertenecientes a Java

Mantenimiento perfecto

- Consiste en cumplir con las nuevas necesidades o requerimientos de los usuarios
- Momentos:
 - *Implementación de las opciones de los diferentes niveles*
 - *La creación del nivel personalizado*
 - *Uso de ficheros para visualizar las partidas jugadas*



Menú principal



Menú juego

Mantenimiento preventivo

- Modificar el sistema con los cambios necesarios para mantener la eficacia del software
- Momentos
 - *Restricciones mencionadas anteriormente*