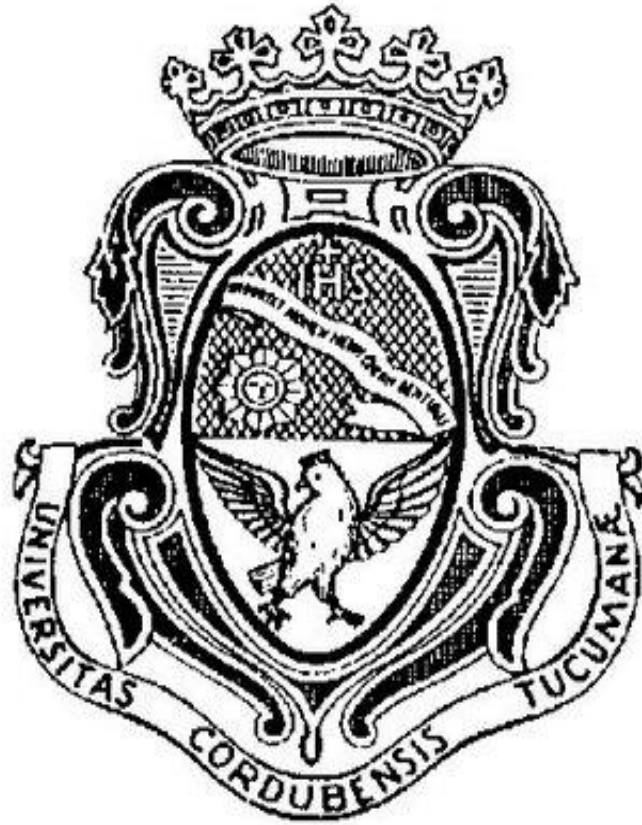


Facultad de Ciencias Exactas, Físicas y Naturales - UNC



GRUPO LINCES

Ingeniería de Software

DomoLinx

INTEGRANTES: Covacich Axel - D'Andrea, Franco – Soriano, Juan

PROFESORES: Nonino Julián

NOTA DE ENTREGA

El documento de nota de entrega (Release Notes) está disponible en el siguiente link:

<https://github.com/SorianoJuan/2017-UNC-IngSoft-Linces/tree/master/docs>

MANEJO DE LAS CONFIGURACIONES

El documento del plan de manejo de las configuraciones está disponible en el siguiente link:

<https://github.com/SorianoJuan/2017-UNC-IngSoft-Linces/blob/master/docs/CM-DomoLinx.pdf>

REQUERIMIENTOS

El documento de Requerimientos (SRC) está disponible en el siguiente link:

<https://github.com/SorianoJuan/2017-UNC-IngSoft-Linces/blob/master/docs/SRS-DomoLinx.pdf>

ARQUITECTURA

El documento de Arquitectura está disponible en el siguiente link:

<https://github.com/SorianoJuan/2017-UNC-IngSoft-Linces/blob/master/docs/Documento%20de%20Arquitectura.pdf>

DISEÑO E IMPLEMENTACION

El documento de Diseño está disponible en el siguiente link:

<https://github.com/SorianoJuan/2017-UNC-IngSoft-Linces/blob/master/docs/Documento%20de%20Dise%C3%B1o.pdf>

PRUEBAS UNITARIAS Y DEL SISTEMA

El documento de Pruebas está disponible en el siguiente link:

<https://github.com/SorianoJuan/2017-UNC-IngSoft-Linces/blob/master/docs/Documento%20de%20Pruebas.pdf>

DATOS HISTORICOS

El presente trabajo práctico de la materia Ingeniería de Software empezó con un análisis del comportamiento del patrón de arquitectura MVC. Se inició haciendo ingeniería inversa del diagrama de clases original, dado que al querer generar un modelo o vista nueva nos debíamos preguntar qué interfaces se iban a crear, donde y cómo se iba a agregar, etc. Luego de este estudio minucioso, se empezó a codificar el programa. Para esto, se hicieron varias reuniones de grupo de entre 6 y 8 horas para avanzar en el mismo. En lo que se refiere a la elaboración de informes y documentos, el grupo se conectaba por vía online, y se repartieron las tareas por cada integrante del grupo y, si había alguna duda, se dialogaba entre todos los integrantes.

INFORMACION ADICIONAL

Con la realización de este trabajo práctico se incluyó casi todos los aspectos de la materia Ingeniería de Software. Se aprendieron conceptos sobre patrones de diseño, patrones de arquitectura y pruebas unitarias principalmente, siendo estos puntos claves en la elaboración y diseño de software. Se tuvo que aprender sobre interfaces gráficas y se codificó con la ayuda de librerías. Se cometieron varios errores, los cuales nos vimos obligados a volver a un punto anterior del diseño para volver a empezar.