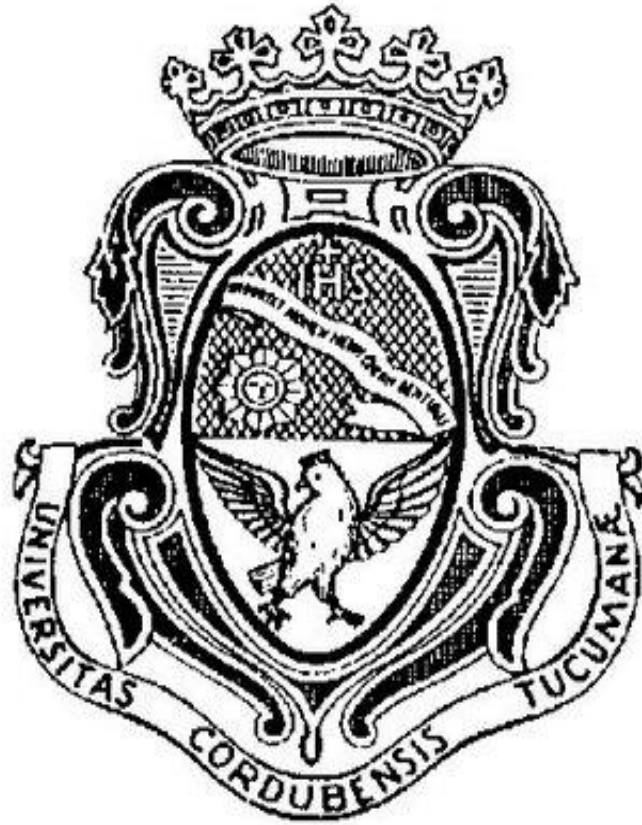


Facultad de Ciencias Exactas, Físicas y Naturales - UNC



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

En el trabajo práctico realizado, se inició realizando un estudio de cómo implementar la arquitectura MVC y los patrones de diseño como Observer, Singleton y Strategy. Luego de planear el diseño de la aplicación, se procedió a analizar cómo se iba a proceder a programar lo planteado. Dentro de esto, se debía analizar qué interfaces se iban a implementar y qué métodos implementaría cada interfaz para poder generar un código mantenible y escalable. Una vez planeado correctamente el enfoque, se comenzó a codificar. Se realizaron varias reuniones del grupo en persona, como también remotamente. Se estima que se invirtió un total de 80 horas hombre para realizar el total de la aplicación, incluyendo documentación, planeamiento y codificación. Dentro de esas 80 horas, se estima que se emplearon aproximadamente 15 horas en documentación, otras 15 horas en planeamiento y 50 horas en codificación, incluyendo el proceso de aprendizaje para realizar cosas que nunca se habían hecho. Dentro de estas 50 horas, se estima que alrededor de una tercera parte fue empleada para lograr obtener una interfaz gráfica que funcione correctamente. El aporte de cada miembro del equipo fue parejo, ya que así se planteó la metodología de trabajo en el grupo.

INFORMACION ADICIONAL

Durante el desarrollo de este trabajo práctico, se incluyeron la mayoría de los temas estudiados en la materia Ingeniería de Software. Los conceptos más importantes adquiridos según nuestro entender son los de programar a partir de patrones de diseño y arquitectura y la realización de pruebas unitarias de software para asegurar el correcto funcionamiento por módulos del programa a medida que se codifica. Se debió adquirir conocimientos sobre interfaces gráficas en Java, lo cual trajo dificultades pero al final se logró el cometido. Durante el desarrollo del práctico, se cometieron varios errores pero se supo solucionar la mayoría de ellos, investigando ya sea en libros o en internet.