

Definición Entrega ET4

Interfaces de Usuario

Curso 2018-2019

Competencias a evaluar

Código	Descripción	ET4
A4	Coñecementos básicos sobre o uso e programación dos ordenadores, sistemas operativos, bases de datos e programas informáticos con aplicación na enxeñería	X
A23	Capacidade para deseñar e avaliar interfaces persoa-computador que garantan a accesibilidade e usabilidade aos sistemas, servizos e aplicacións informáticas	
A25	Capacidade para desenvolver, manter e avaliar servizos e sistemas software que satisfagan todos os requisitos do usuario e se comporten de forma fiable e eficiente, sexan asequibles de desenvolver e manter e cumpran normas de calidade, aplicando as teorías, principios, métodos e prácticas da Enxeñería do Software	X
A26	Capacidade para valorar as necesidades do cliente e especificar os requisitos software para satisfacer estas necesidades, reconciliando obxectivos en conflito mediante a procura de compromisos aceptables dentro das limitacións derivadas do custo, do tempo, da existencia de sistemas xa desenvolvidos e das propias organizacións	X
A28	Capacidade de identificar e analizar problemas e deseñar, desenvolver, implementar, verificar e documentar solucións software sobre a base dun coñecemento axeitado das teorías, modelos e técnicas actuais	X
A33	Capacidade para empregar metodoloxías centradas no usuario e a organización para o desenvolvemento, avaliación e xestión de aplicacións e sistemas baseados en tecnoloxías da información que aseguren a accesibilidade, ergonomía e usabilidade dos sistemas	X
B1	Capacidade de análise, síntese e avaliación	X
B2	Capacidade de organización e planificación	X
B3	Comunicación oral e escrita na lingua nativa	X
B5	Capacidade de abstracción: capacidade de crear e utilizar modelos que reflectan situacións reais	
B8	Resolución de problemas	X
B9	Capacidade de tomar decisións	X
B10	Capacidade para argumentar e xustificar lóxicamente as decisións tomadas e as opinións	

B11	Capacidade de actuar autonomamente	
B12	Capacidade de traballar en situacións de falta de información e/ou baixo presión	X
B13	Capacidade de integrarse rapidamente e traballar eficientemente en equipos unidisciplinares e de colaborar nun entorno multidisciplinar	X
B15	Capacidade de relación interpersoal	X
B16	Razoamento crítico	
B18	Aprendizaxe autónoma	X
B19	Adaptación a novas situacións	X
B20	Creatividade	
B21	Liderazgo	X
B22	Ter iniciativa e ser resolutivo	X

Tipología

Trabajo en grupo y entrega por parte del líder del grupo del proyecto software.

TRABAJO EN GRUPO

Definición

Utilizando la composición(layout) en cabecera, menú superior, espacio de trabajo y pie de página (debe contener un enlace a una página con la composición del grupo), junto con el resto de elementos propuestos en ellos, construir una aplicación web cliente servidor multiidioma con autenticación y registro de usuarios con el paradigma MVC con la configuración propuesta en clase de:

- 1) Vistas realizadas con clases (con validaciones en los campos de todos los formularios y validación en el submit de todos los campos) para cada una de las entidades de la base de datos (para las vistas de altas, bajas, modificaciones y consultas)
 - Entidad_SHOWALL_View.php (recibe un recordset a mostrar, una lista de atributos del recorset a mostrar)
 - Entidad_ADD_View.php
 - Entidad_SEARCH_View.php
 - Entidad_EDIT_View.php (recibe una tupla a mostrar y poder modificar)
 - Entidad_DELETE_View.php(recibe una tupla a mostrar sin poder modificar y confirmar el borrado)
 - Entidad_SHOWCURRENT_View.php(recibe una tupla a mostrar y sin poder modificar para ser vista por el usuario).

Y una vista para todos para generar mensajes de feedback al usuario:

- MESSAGE.php(recibe un texto a mostrar y una dirección para regresar)

- 2) Controlador (script de php, no clase) que recibe las acciones (SHOWALL, ADD,

SEARCH, EDIT, DELETE, SHOWCURRENT) y datos desde las vistas, y accede a la clase de modelo de datos recuperando de esta los datos y los mensajes a mostrar desde la base de datos, con el nombre Entidad_Controller.php

3) Modelo de datos realizado con una clase, que realiza las peticiones sql a la base de datos y devuelve la información de la base de datos o el mensaje al controlador que debe reportarse al usuario informando del resultado de la acción solicitada, con el nombre Entidad_Model.php

4) Ficheros de soporte multi idioma para cada uno de los idiomas manejados en la aplicación (en castellano, ingles y gallego)

5) Vistas realizadas con clases para:

- LOGIN_View.php
- REGISTRO_View.php

6) Controladores Login_Controller.php y Registro_Controller.php

7) un fichero index.php para actuar como default del servidor en la raíz del proyecto.

8) Todos los controladores estén en el directorio Controllers, las vistas en el directorio Views y los modelos en el directorio Models.

9) Las imágenes usadas en las vistas estarán en una carpeta img en Views. Los css estarán en una carpeta css en el directorio Views. Los js estarán en una carpeta js en el directorio Views.

Propósito

Ser capaz de realizar el diseño y funcionalidad de una aplicación web con autenticación y registro de usuarios, realizando la gestión de SHOWALL, ADD, EDIT, DELETE, SHOWCURRENT Y SEARCH de las entidades de la base de datos además de todas las acciones necesarias para el correcto funcionamiento de un proyecto asignado por el profesor. El proyecto está definido en un documento accesible por los alumnos y sobre él se irán resolviendo cuestiones y dudas sobre el proyecto de forma que queden visibles para todos.

La aplicación debe realizar las validaciones a nivel de presentación necesarias para garantizar la usabilidad de la aplicación por parte del usuario final.

Objetivos

1.- Entregar el conjunto de vistas, controlador, modelo e index.php y resto de ficheros necesarios para su ejecución con una estructura de directorios que contenga:

- Controllers
- Models
- Views
- Locales
- Functions
- Files (aquí van los archivos que se suban)

en donde cada fichero estará en su correspondiente directorio.

Entregar además:

- a) un fichero install.sh que proporcione los permisos necesarios para la ejecución del proyecto dentro de su carpeta ET4 y cree la base de datos, los usuarios de acceso al proyecto, las tablas de la bd y los inserts necesarios para su funcionamiento.
- b) un fichero READMElogins.txt donde esten los usuarios y passwords de acceso al proyecto.

2.- Entregar un informe de seguimiento de cada semana que se ejecute el proyecto. Este informe tendrá un formato en vídeo de un máximo de cinco minutos. Los vídeos se subirán en una carpeta con nombre ET4-Videos-Nombregroupo (que se compartirá con jriglesias@esei.uvigo.es) dentro de una carpeta que marca la semana correspondiente (Semana3Dic-9Dic. Semana10Dic-16Dic,...). Los requisitos de información de este informe son los siguientes (indicando claramente al principio día de comienzo y fin de la semana de informe):

(la hora de trabajo nos cuesta 30 euros y la facturamos para el total del proyecto a 50 euros. Por lo tanto la factura al cliente del proyecto es de $50 * 160 \text{ horas} = 8000 \text{ euros}$ y nuestro coste inicial $30 * 160 \text{ horas} = 4800 \text{ euros}$)

- 1) Presentación global del proyecto (visión global en el tiempo del proyecto con indicación de donde deberíamos estar y donde estamos en el alcance y tiempo)
- 2) Estado de proyecto (resumen básico de desviación de tiempo, alcance y coste en tanto por ciento)
- 3) Para la semana pasada:
 - a) Planificación de tiempos / ejecución de tiempos (por tareas y recursos)
 - b) Planificación de tareas / ejecución de tareas (en listado de tareas y tanto por ciento de consecución)
 - c) Planificación de costes / ejecución de costes (en costes líquidos)
- 4) Balance de semana (a nivel de unidad de tiempo de coste, indicando pagos y gastos planificados y ejecutados. Debe indicarse la diferencia de balance entre planificado y ejecutado)
- 5) Balance de proyecto (a nivel de unidad de tiempo de coste, indicando pagos y gastos planificados y ejecutados y estimación restante de balances. Debe indicarse la diferencia de balance entre planificado y ejecutado actual y a finalización de proyecto)
- 6) Planificación de la semana de viene (en tiempo, coste y alcance)

Los días 12 y 19 de diciembre se realizará en clase de teoría la presentación del informe correspondiente a la semana terminada. Cada grupo tendrá 5 minutos para presentar su informe.

Historias de usuario a cumplir

En la definición de la QA.

Como hacer la entrega

- 1) Se creará un directorio con un nombre correspondiente al nombre de grupo y la entrega de la forma NOMBREGRUPO_ET4.
- 2) Se introducirá en el directorio NOMBREGRUPO_ET4 los siguientes elementos: un

directorio ET4 con el código de la entrega, el fichero READMElogins.txt con los usuarios por defecto de acceso al proyecto, las presentaciones (no los videos) de los informes de seguimiento semanales (uno por semana de realización del proyecto) y un script install.sh con la modificación de permisos necesarios en directorios y con el script de base de datos necesario para la instalación, ejecución y prueba de la entrega en el directorio.

3) Se subirá el directorio comprimido con el nombre ET4_NOMBREGRUPO.rar en el ejercicio ET4 en faitic.

4) El líder del equipo del proyecto realizará en iu2018.jrodeiro.es la misma entrega de grupo en la entrega ET4.

(SE ENTREGA ANTES DEL DIA 18 DE ENERO A LAS 23:59 HORAS)