

Universidad Autónoma de Yucatán
Facultad de Matemáticas
LIS
Asignatura: Construcción de Software
Proyecto Final

Instrucciones: Desarrolla un programa de software aplicando correctamente los estándares y prácticas de construcción de software abordados en la asignatura.

Puntos a evaluar:

1. Modelado del diseño de la aplicación. (5 pts.)
 - Utilizar una herramienta para realizar el diagrama de clases de la aplicación.
 - Formato de entrega: Imagen, la cual será incluida como un apartado del documento integrador.
2. Checklist de las prácticas de construcción utilizadas (5 pts.).
 - Elaborar una lista de todas las prácticas de construcción de software abordadas en la asignatura, y posteriormente realizar un checklist de las prácticas aplicadas en el proyecto.
 - Formato de entrega: Archivo de texto, el cual deberá incluirse como un apartado del documento integrador.
3. Legibilidad y calidad del código construido (40 pts.).
 - Desarrollar la aplicación de software.
 - Formato de entrega: Se debe entregar el código de la aplicación.
4. Pruebas de Aceptación (Documento de Especificación de Requerimientos vs Funcionalidad del Software). (30 pts.)
 - Se realizarán las pruebas funcionales de la aplicación con base en las especificaciones del proyecto.
5. Empleo de herramientas de construcción.
 - a. Junit (10 pts.)
 - Utilizar la herramienta JUnit en la refactorización del código del proyecto, e incluir las evidencias correspondientes.
 - b. Documentación de código (5 pts.)
 - c. Herramienta de medición de la calidad del Código (5 pts.)

Consideraciones importantes:

1. Utilizar el paradigma de Programación Orientada a Objetos.
2. Utilizar el patrón de diseño MVC.
3. Programar en el lenguaje Java.
4. Utilizar el estándar de codificación de Java.
5. Aplicar los lineamientos y técnicas de construcción de software abordados en la asignatura.
6. Emplear la herramienta Git en el desarrollo de la aplicación.

Formato de entrega final.- Un archivo comprimido que incluya lo siguiente:

1. Documento integrador.- Un archivo de texto con el siguiente contenido:
 - a. Portada.
 - b. Modelado del diseño de la aplicación.
 - c. Checklist de las prácticas de construcción.
2. Proyecto en Java de la aplicación de software. Incluir las pruebas en JUnit.
3. Documentación del código.