***Gameshop***

*2018-2019*

-

**MEMORIA**



**INTEGRANTES DEL EQUIPO:**

Asensio Manzano, Joaquín

Fernández Alejo, David

García Suárez, Javier

Savchenko, Vitaliy

Segundo Nieto, Carlos

Ullate Catalán, Héctor

**Contenidos**

1 Introducción…………………………………………………………2

* 1. Contenidos de memoria……………………………..2
  2. Objetivos…………………………………………………….2

1. Planificación………………………………………………………..2 2.1Planificación inicial.…………………………………………2

2.2 Planificación final .…..…………………………………….2

3 Conceptos previos ……………………..………………………3

4 Estructura y desarrollo ……………………………………….4

1 INTRODUCCIÓN

* 1. CONTENIDO DE MEMORIA

Esta memoria contiene las distintas etapas y el tratamiento que ha seguido GAME SHOP para el desarrollo del proyecto software. El proyecto consiste en un programa informático para gestionar una tienda dedicada a la venta de videojuegos y productos relacionados.

Este documento contiene los objetivos, la planificación llevada a cabo por el grupo, así como su estructura y el modo en el que se ha desarrollado el proyecto. A su vez, se tratará la manera con la que el equipo de GAME SHOP ha gestionado los cambios durante la creación del producto.

* 1. OBJETIVOS

El objetivo de este proyecto es el posible aprovechamiento por parte de otras empresas dedicadas a la creación de tiendas, las cuales podrán gestionar las distintas funciones especificadas en los requisitos. El usuario final es el gestor de una tienda con las características de nuestro proyecto.

1. PLANIFICACIÓN
   1. PLANIFICACIÓN INICIAL

Durante las primeras estimaciones realizadas, se planificó distribuir el trabajo entre seis personas, llevando a cabo una organización estructural descentralizada dividiendo el grupo en dos subgrupos para ocuparse de módulos diferentes del proyecto.

Se eligió esta organización, ya que, al ser un grupo pequeño, la toma de decisiones se realizaría de forma grupal, sin tener que hacer reuniones solo para los dos subjefes de los dos subgrupos.

* 1. PLANIFICACIÓN FINAL

Durante el desarrollo del proyecto se han cumplido algunos de los riesgos detallados en el PPS . Uno de ellos ha estado relacionado con el incumplimiento de la planificación de las tareas , creando un retraso en las actividades posteriores que ha supuesto una codificación mas libre y menos orientada a la planificación establecida.

(AÑADIR ALGUNA MAS SI LA HAY )

1. CONCEPTOS PREVIOS

En algunas partes del proyecto la capacidad técnica del equipo se vio limitada debido a la falta de experiencia del equipo en el desarrollo de las técnicas explicadas en clase. La mayoría de conceptos se fueron adquiriendo durante el desarrollo del proyecto.

Además de las tecinas explicadas en clase el equipo se ha tenido que formar de forma independiente en el manejo de otras aplicaciones como (PONER LAS DE LA BASE DE DATOS Y LAS DEMAS ) así como de otras explicadas en clase como el uso de herramientas CASE, herramientas de SCV y en particular IBM RSA.

1. ESTRUCTURA Y DESARROLLO

El proyecto sigue una arquitectura multicapa y estructurada en paquetes correspondientes a los distintos módulos.

Para el diseño se utilizan los siguientes patrones *: Singleton , factorías abstractas y controller* y para representar las entidades del modelo se han utilizado los *patrones transfer ,DAO y los servicios de aplicación*.

(PARA LA BD )

Como herramienta de control de versiones se ha utilizado el SVN , para diagramas de secuencia y diagramas de actividad. A su vez, se ha utilizado un repositorio de Git para el código del proyecto.

1. PRUEBAS

6 CONCLUSIONES