

DOORS



Requirements management application

It provides all the features you need to capture, track and manage user requirements

INSTALACIÓN

Instalación del Software para la Práctica de Ing. de Requisitos y Modelado

SW INSTALACION DOORS Y TAU

Pasos:

- 1. DOORS 9.1 -> C1SX8EN.MSI
- 2. TAU 4.2 -> C1S85ML.EXE
- 3. INTEGRACION -> C158CEN.EXE

INSTRUCCIONES INSTALACION DOORS

DOORS 9.1 PASO 1

Ejecutar el fichero: C1SX8EN.MSI

Datos para la instalación:

- Puerto: 36677
- NombrePC: ardilla.eui.upm.es
- <u>Licencia</u> (opción Telelogic License Server):
 - <u>Puerto</u>: 19353
 - NombrePC: ardilla.eui.upm.es
- License Server: 19353@ardilla.eui.upm.es

INSTRUCCIONES INSTALACION TAU

TAU 4.2 PASO 2

Ejecutar el fichero C1S85ML.EXE

Datos para la instalación:

- Licencia (opción Telelogic License Server):
 - Puerto: 19353
 - <u>NombrePC:</u> ardilla.eui.upm.es
- <u>License Server</u>: 19353@ardilla.eui.upm.es

INSTRUCCIONES INSTALACION TAU

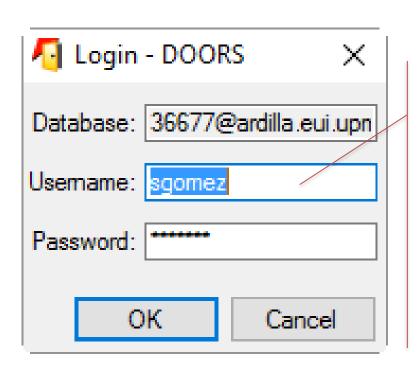
INTEGRACIÓN PASO 3

Ejecutar el fichero C158CEN.EXE

Una vez iniciado DOORS, puede que te diga que no encuentra la licencia. En este caso debes reiniciar tu equipo para actualizar el registro.

Adicionalmente, si después de reiniciar y al volver a ejecutar DOORS te pide el "License Server", introduce lo siguiente: 19353@ardilla.eui.upm.es

Acceso a TELELOGIC DOORS 9.1



Datos de acceso:

- Usr: NumMatricula
- Pswd: *NumMatricula*

Cuando se accede la primera vez, se solicita el cambio de contraseña

La primera vez, **SOLO** un miembro de grupo (quién actué como Analista de Negocio Principal del grupo) debe autenticarse y crear la carpeta de trabajo para su GRUPO

ACCESO, CREACIÓN Y PROPIEDADES DEL ENTORNO DE TRABAJO

Creación de la carpeta de trabajo (I)

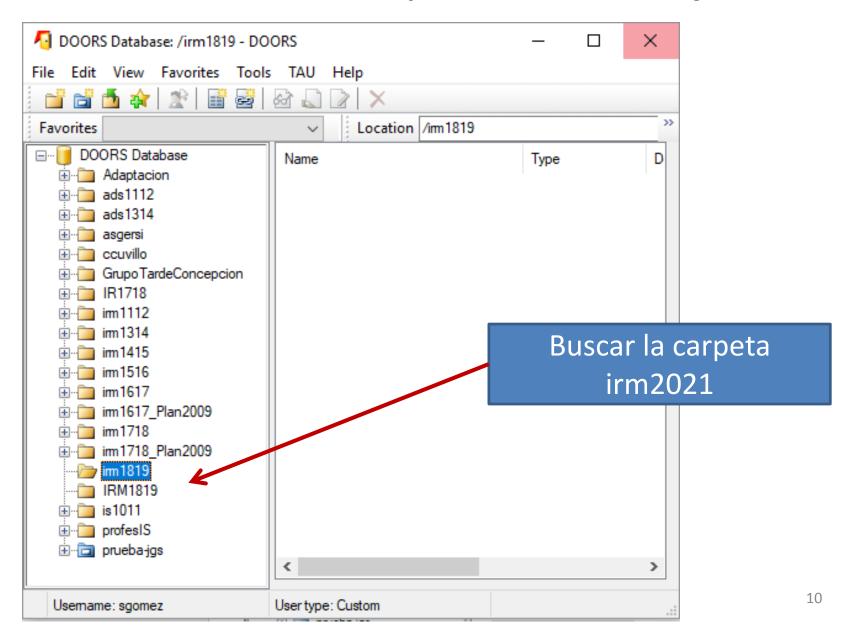
- 1. Buscar en el panel de navegación la subcarpeta *irm2021*
- 2. Seleccionar el botón Crear Carpeta
- 3. El Analista de Negocios Principal de cada Grupo debe crear la carpeta para su Grupo con el número de grupo asignado por la profesora. Ver el fichero:

 ComposicionGruposProyecto.pdf que se encuentra en el Moodle.

Formato de la carpeta: **irm2021Grupo_**#

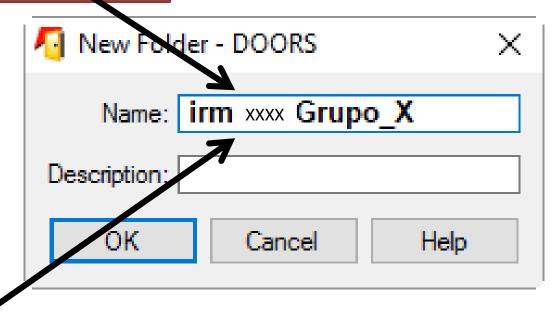
Donde # es el número de grupo es el asignado por la profesora

Creación de la carpeta de trabajo (II)



Creación de la carpeta de trabajo (III)

Creación de la carpeta: Clic derecho sobre la carpeta **irm2021** y elegid la opción *New/Folder*.

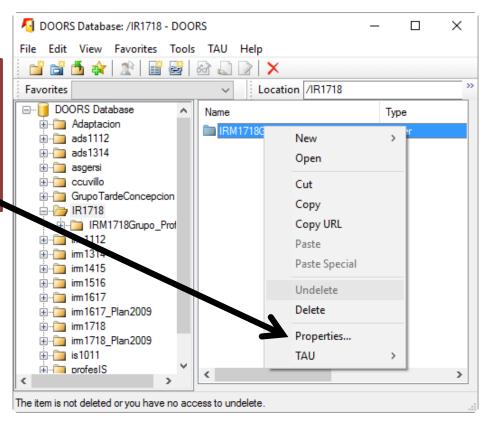


Recordad que debéis nombrar la carpeta como irm2021Grupo_# donde # es el número que os aparece en el documento ComposicionGruposProyecto.pdf del Moodle

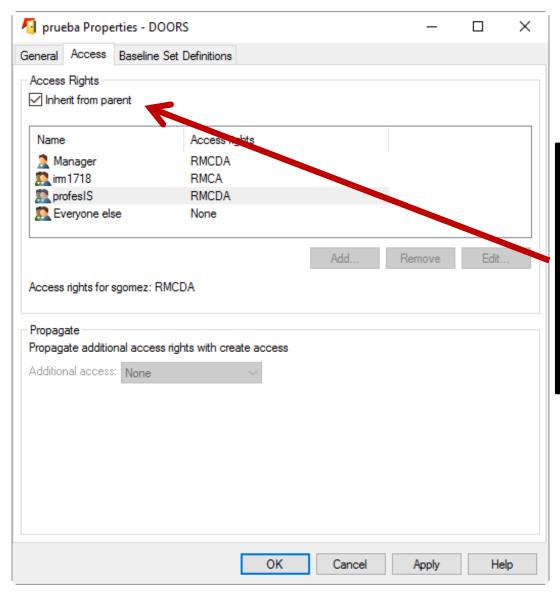
Cambiar los permisos de la carpeta (I)

- Por defecto la carpeta es visible para todos los usuarios que utilizamos la Licencia de la Escuela.
- Por lo tanto, hay que cambiar los permisos para que vuestra carpeta solo pueda ser visible ÚNICAMENTE por los componentes de vuestro grupo de trabajo, la profesora y por el administrador de DOORS.

Clic derecho sobre la carpeta que acabas de crear. Después, elegid la opción *Properties*



Cambiar permisos de la carpeta (II)



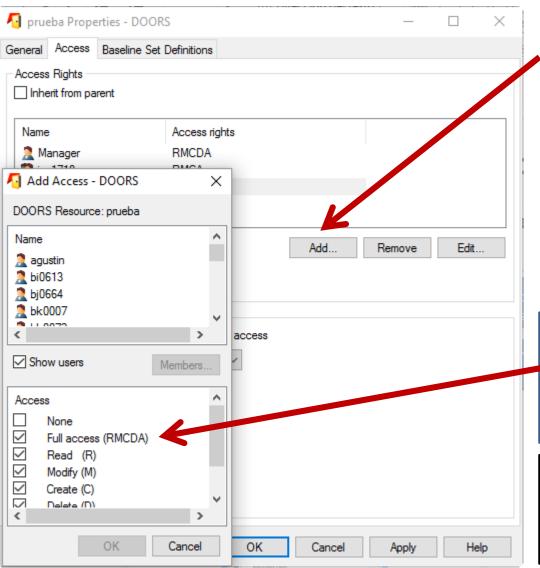


En las propiedades de la carpeta, en la pestaña Access hay que desactivar la casilla "Inherit from parent"

Cambiar permisos de la carpeta (III)

Ahora se añaden los usuarios que pertenecen a tu grupo y se

les da acceso.



1. Pulsar el botón *Add*

2. De la lista de usuarios que se despliega, selecciona uno de los miembros de tu grupo (debes tener el código de su matrícula a mano)

- 3. Selecciona la opción *Full Access* en el área de asignación de Acceso
- 4. Repite 2 y 3 por cada uno de los miembros de tu Grupo

CREACIÓN Y ADMINISTRACIÓN DE MÓDULOS

CREACIÓN DE MÓDULOS

Organización de DOORS: Módulos (I)

La información de una base de datos de DOORS se organiza en módulos, por ejemplo:

Módulos para el Análisis y la Especificación de Requisitos

- Módulo de Análisis de Necesidades de Usuario (VANU)
- Módulo para la especificación de requisitos (SRS)

Módulos para el Diseño y Arquitectura Software

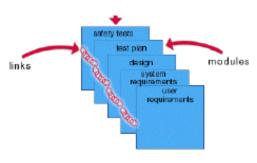
- Módulo para el documento de modelo de clases (DMC)
- Módulo para el modelo de datos (DMD)

Módulos de Verificación, Validación y Pruebas del Software

• Módulo módulos de pruebas (DVS), etc.

Módulos para la gestión del proyecto y la documentación

• Módulo para las actas de reunión con el cliente



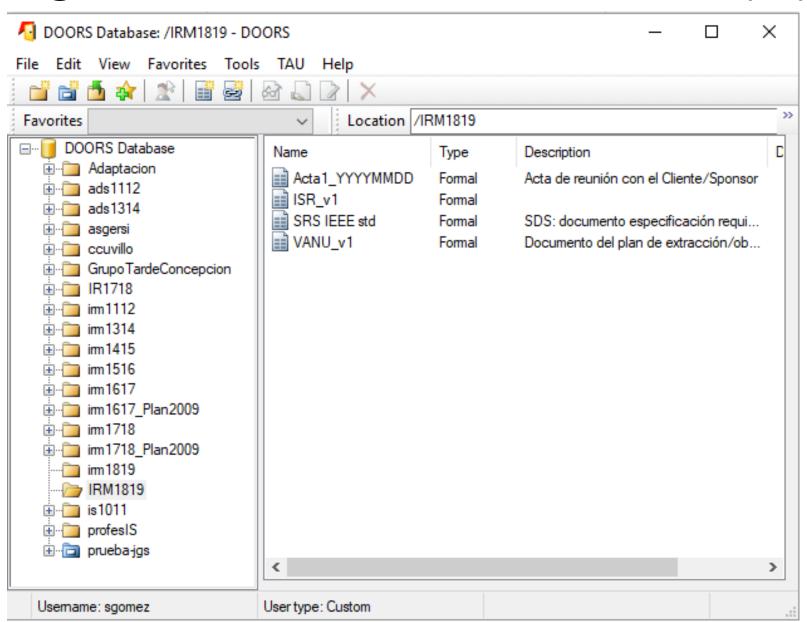


Organización de DOORS: Módulos (II)

En la asignatura vamos a trabajar con los siguientes módulos para el Análisis y la Especificación de Requisitos

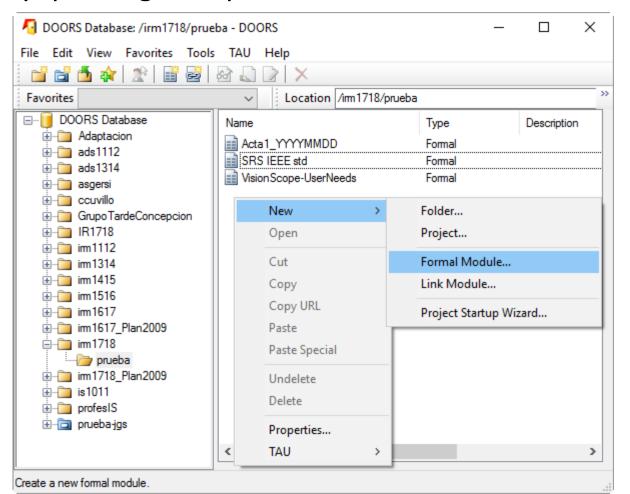
- Módulo para definir el Documento Inicial de Ingeniería de Requisitos (ISR)
- Módulo de Análisis de Necesidades de Usuario (VANU)
- Módulo para la especificación de requisitos (SRS)
- Módulo para las actas de reunión con el cliente

Organización de DOORS: Módulos (III)

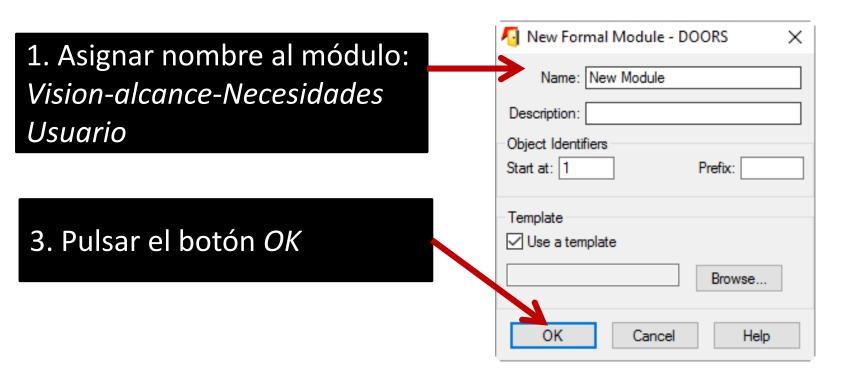


Creación del módulo Documento Inicial de Ingeniería de Requisitos (I)

Dentro de vuestra carpeta, haciendo clic derecho sobre el área de la carpeta, hay que elegir la opción New/Formal Module...



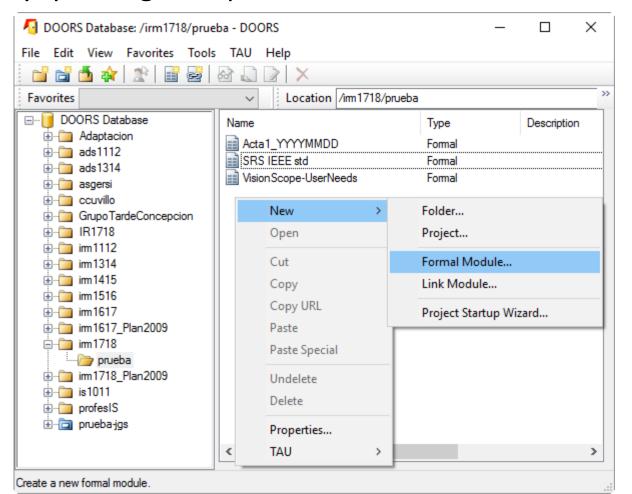
Creación del módulo Documento Inicial de Ingeniería de Requisitos (I)



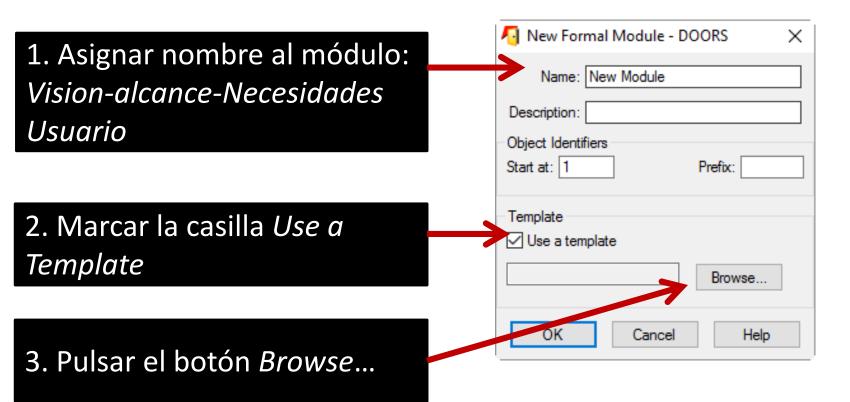
En esta plantilla tenéis que crear cada una se las secciones a través de la creación de objetos. Ver las instrucciones en la sección "Creación de objetos).

Creación del módulo Vision-Scope-User Needs (I)

Dentro de vuestra carpeta, haciendo clic derecho sobre el área de la carpeta, hay que elegir la opción New/Formal Module...



Creación del módulo Vision-Scope-User Needs (II)

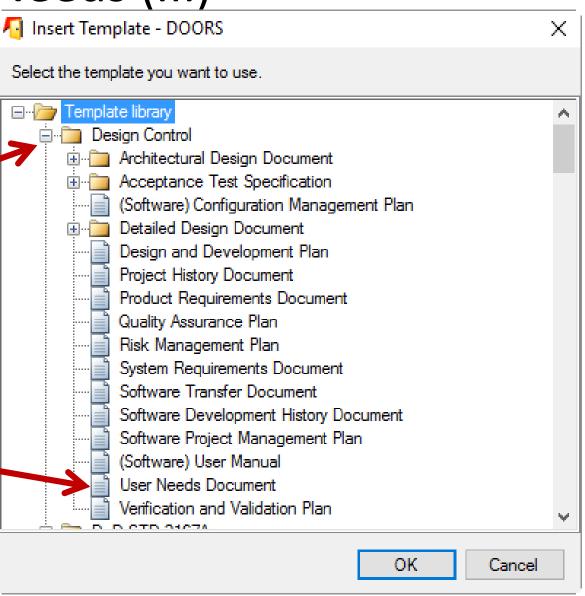


4. Pulsar el botón *OK*

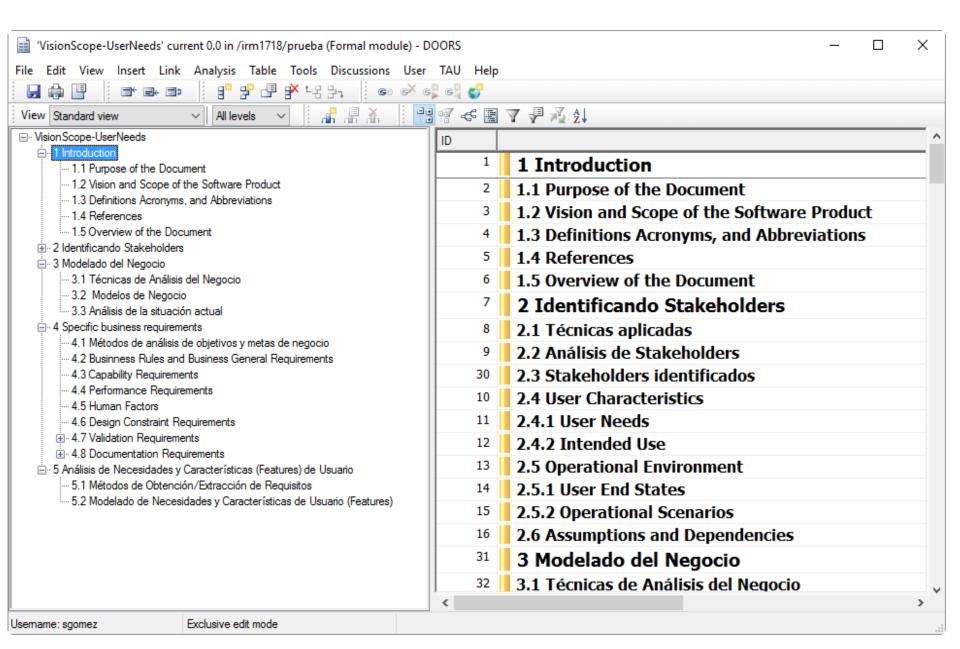
Creación del módulo Vision-Scope-User Needs (III)

1. Dentro de la Carpeta Template Library y la subcarpeta Design Control

2. Elegid el módulo *User Needs Document*

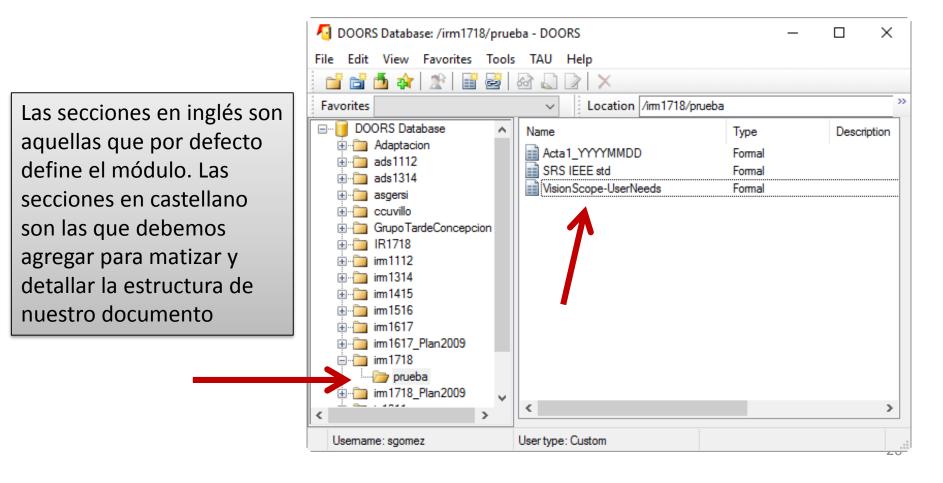


Creación del módulo Vision-Scope-User Needs (IV)



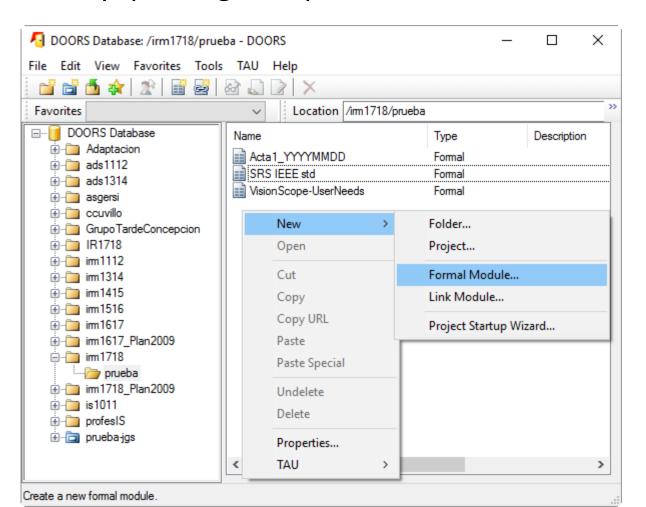
Creación del módulo Vision-Scope-User Needs (V)

Posteriormente, vais a ir construyendo y modificando el documento tal y como está definido en el documento *Vision-Scope-User Needs* que encontráis como ejemplo en la carpeta *Prueba*.



Creación del módulo Especificación de Requisitos (I)

Dentro nuevo en vuestra carpeta, haciendo clic derecho sobre el área de la carpeta, hay que elegir la opción New/Formal Module...

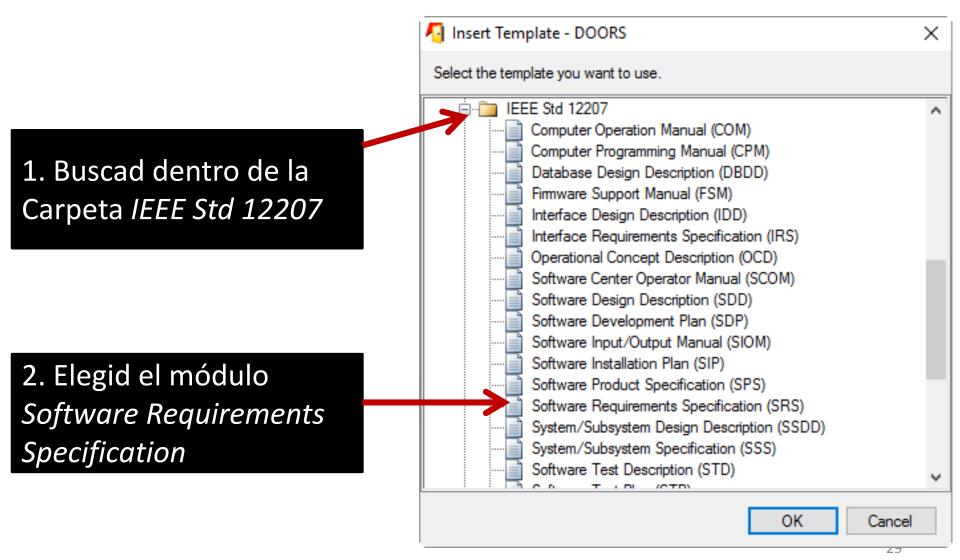


Creación del módulo Especificación de Requisitos (II)

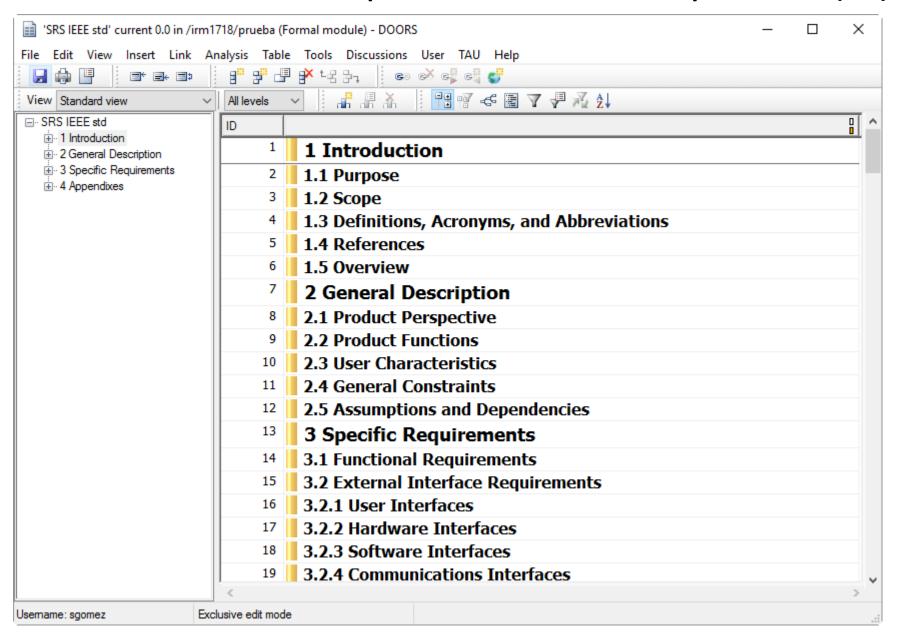


4. Pulsar el botón *OK*

Creación del módulo Especificación de Requisitos (III)

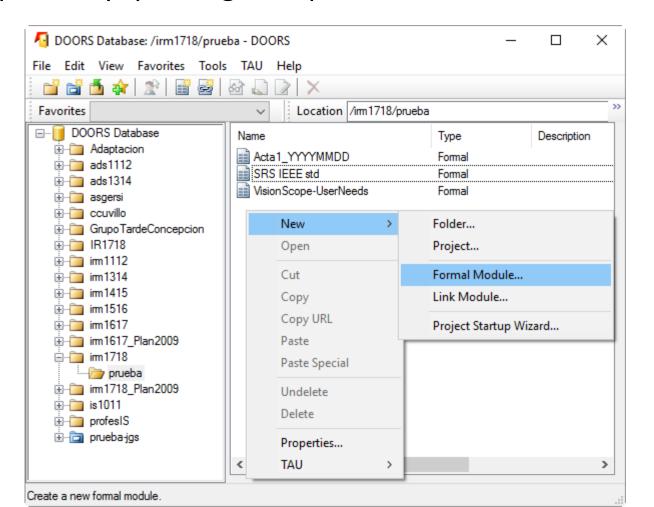


Creación del módulo Especificación de Requisitos (IV)



Creación del módulo de Actas (I)

Dentro nuevo en vuestra carpeta, haciendo clic derecho sobre el área de la carpeta, hay que elegir la opción New/Formal Module...



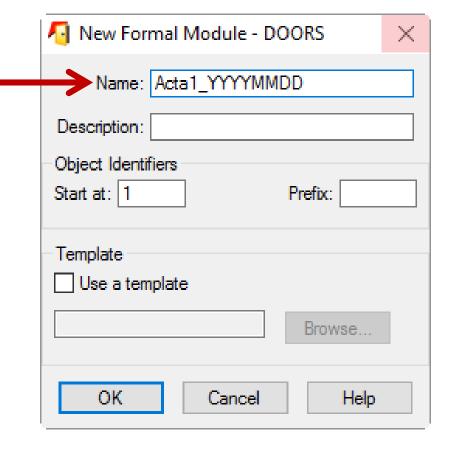
Creación del módulo de Actas (II)

Asignar nombre al módulo:
 Utilizar la nomenclatura:
 Acta#_YYYYMMDD

Donde:

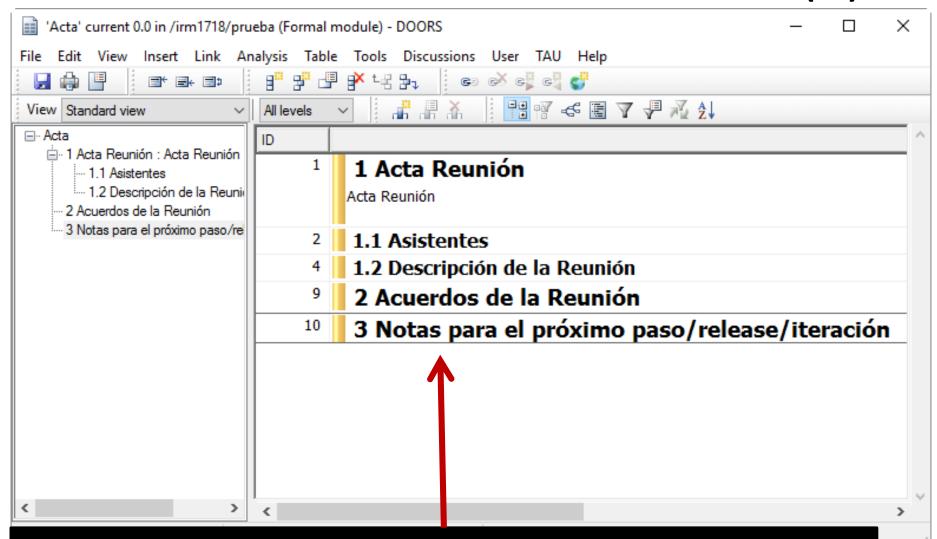
 # es el número de Acta que estáis creando

 YYYYMMDD es la fecha del día que estáis creando el acta



2. Pulsar el botón *OK*

Creación del módulo de Actas (II)

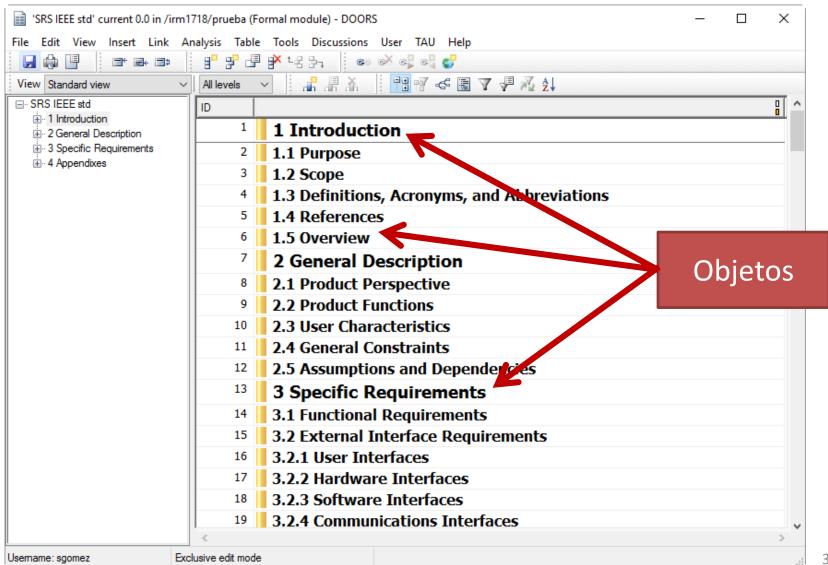


Para cada una de las actas que se realizarán durante la práctica, debéis crear el índice que se muestra en esta Figura.

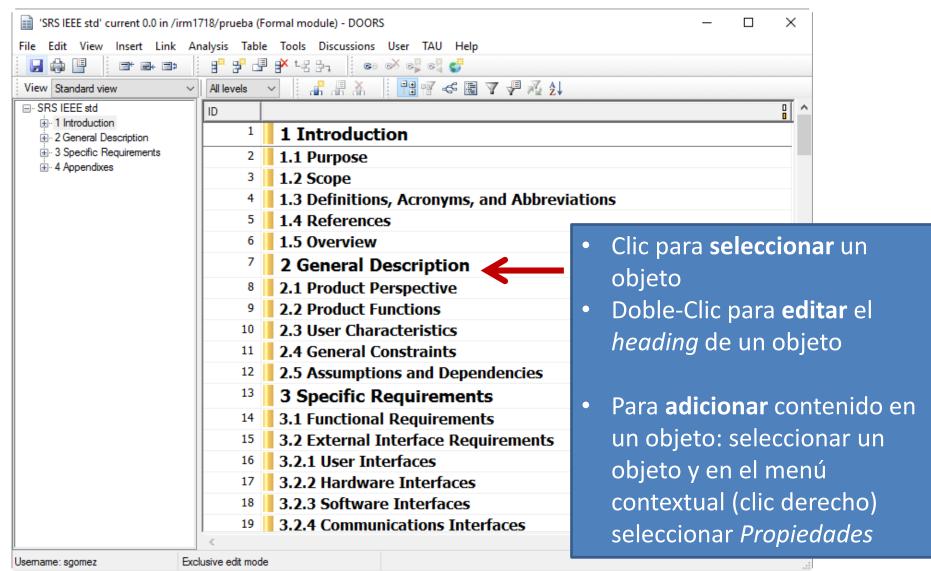
CREACIÓN DE OBJETOS

Objetos de un módulo (I)

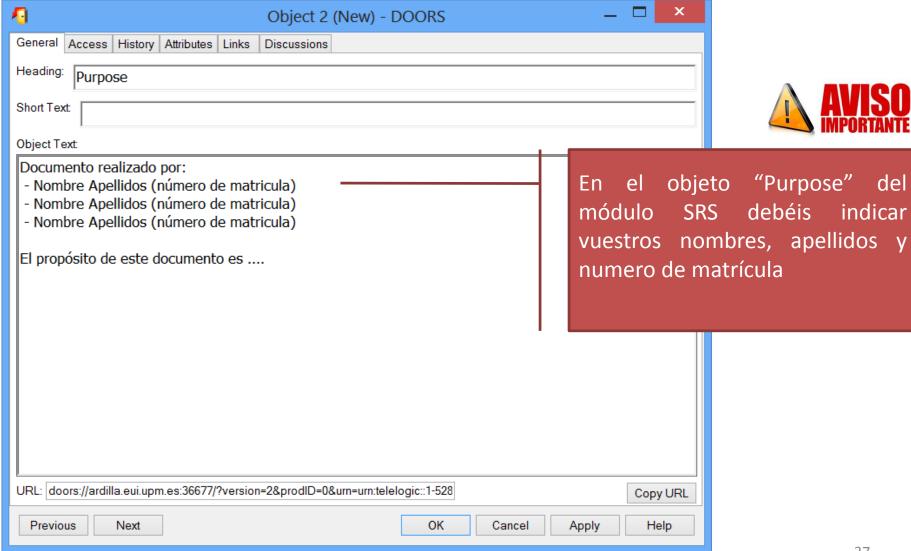
La información dentro de un módulo se divide en objetos.



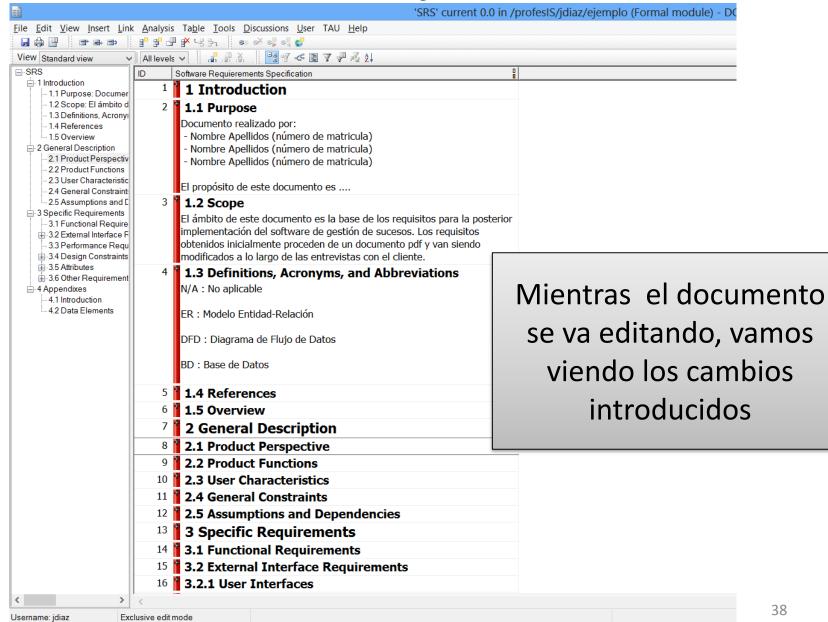
Edición de objetos (I)



Edición de objetos (II): Objeto Propósito



Edición de objetos (III)

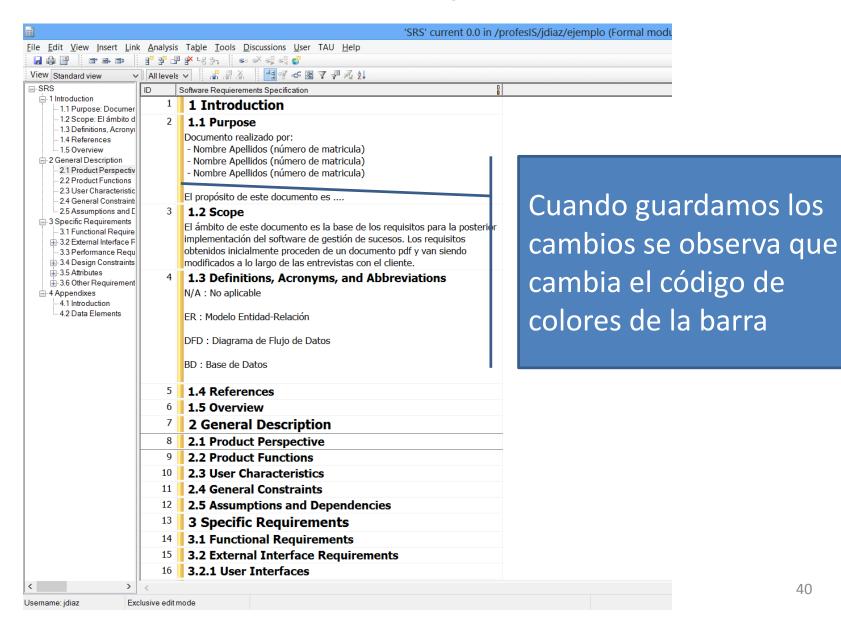


Edición de objetos (IV)

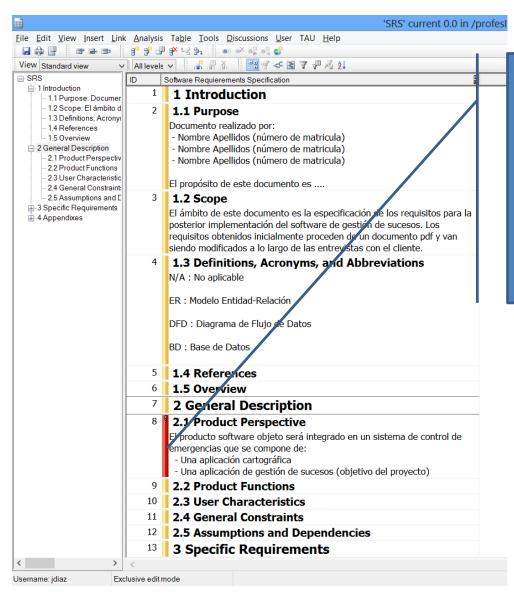
Seguimiento de los cambios realizados:

Change bar	Example tool-tip	Description
+	New Object	You've created the object during the current session and have not yet saved the changes.
8	Unsaved changes	You've edited the object during the current session and have not yet saved the changes.
	Lost modified by Administrator on 15/08/2007 16:16:48	The object has been changed since the module was last baselined, and the changes have been saved.
Ĭ	Baselined	The object has not been changed since the module was last baselined.

Edición de objetos (V)



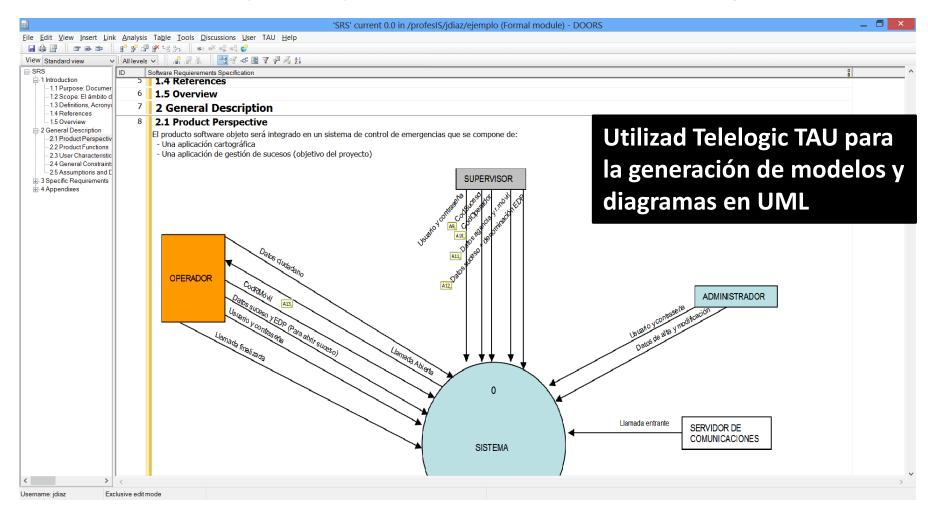
Edición de objetos (VI)



Cuando modificamos de nuevo algún objeto del módulo, el código de colores nos indicará los cambios pendientes de guardar.

Edición de objetos (VI)

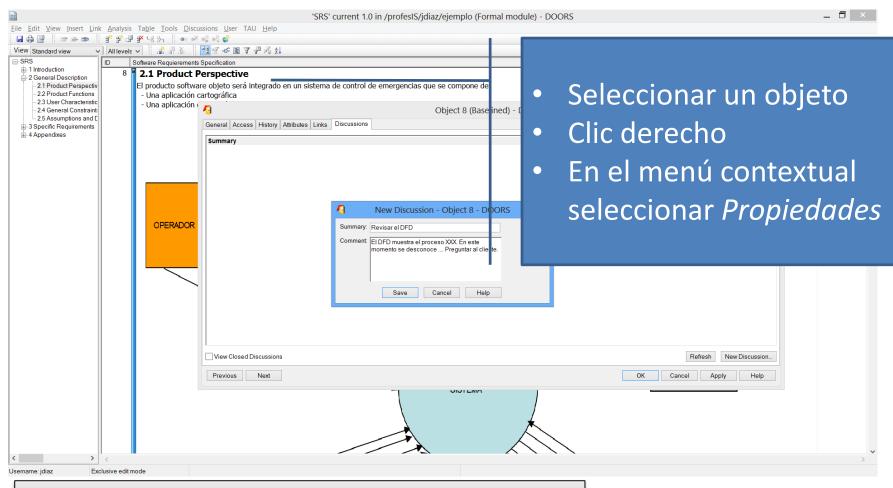
Dentro de un objeto se pueden insertar tablas* e imágenes



^{*} Preferiblemente, importar tablas como imágenes

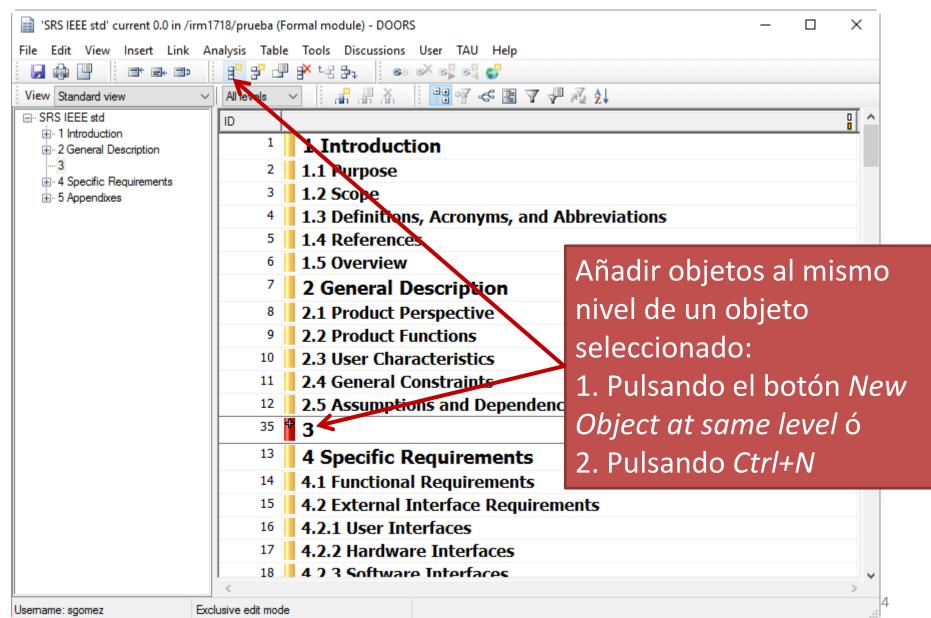
Creación de discusiones sobre un objeto (I)

Para facilitar la comunicación entre el equipo mientras trabaja en la edición de un módulo, se pueden crear hilos de discusiones (foros)

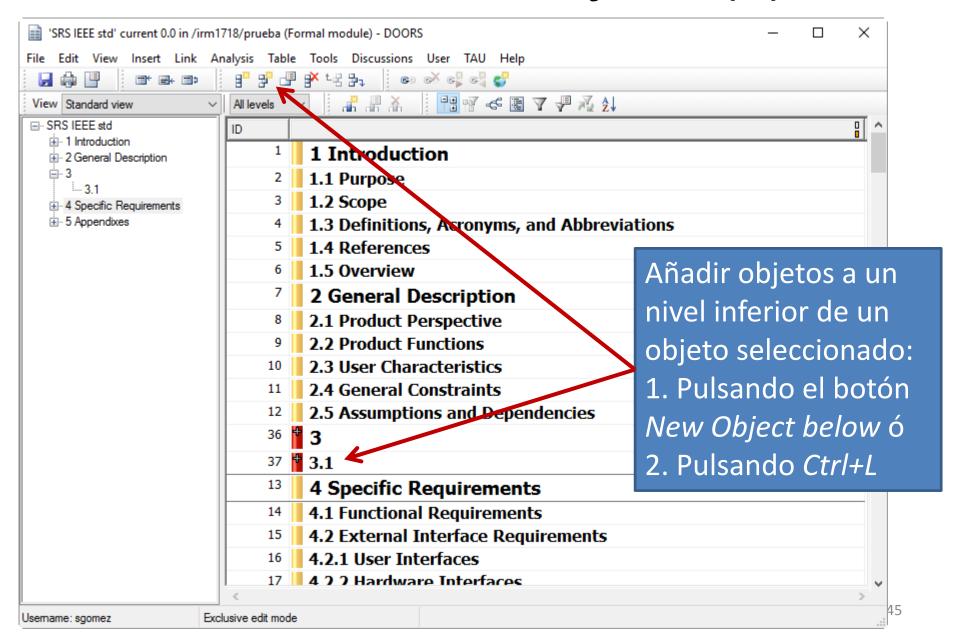


También es posible crear discusiones sobre un módulo

Añadir nuevos objetos (I)



Añadir nuevos objetos (II)



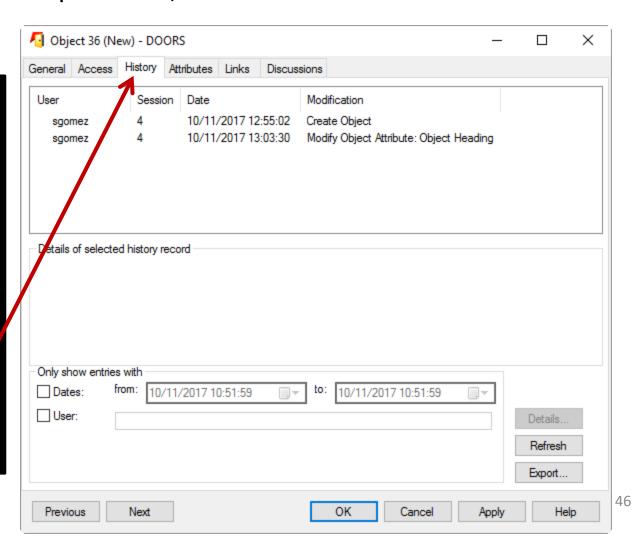
Historia de los cambios de un objeto

DOORS realiza un **seguimiento de los cambios** que hacen todos los usuarios de una carpeta. Por ejemplo el historial de un módulo, o el historial de un objeto en particular, o el historial de sesiones de usuario

para el módulo, etc.

Para visualizar el historial de cambios:

- Clic derecho en el objeto
- 2. Seleccionar opción *Propiedades*
- 3. Seleccionar / Pestaña *History*



CREACIÓN DE BASELINES

Baselines

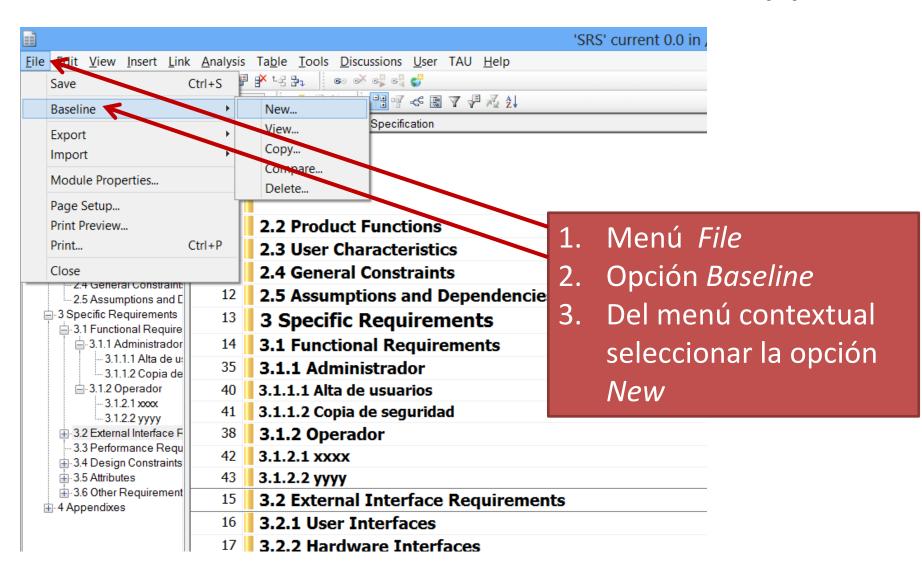
- Una línea de base es una versión de solo lectura de un módulo.
- Ésta captura y conserva el módulo en un momento en el tiempo específico.
- Cuando creas una línea base de un módulo, creas una copia del módulo que nadie puede editar.
- Una línea base incluye la historia del módulo, es decir:
 - Información sobre todos los objetos que se han creado, eliminado o editado desde la línea base más reciente del módulo.
 - Información sobre cada sesión del módulo (cada vez que se ha abierto el módulo) desde que se creó por primera vez.

La práctica se compone de 3 hitos (entregas). Para cada uno de estos 3 hitos se debe realizar una línea base **de cada uno de los módulos a entregar** antes de la fecha de entrega

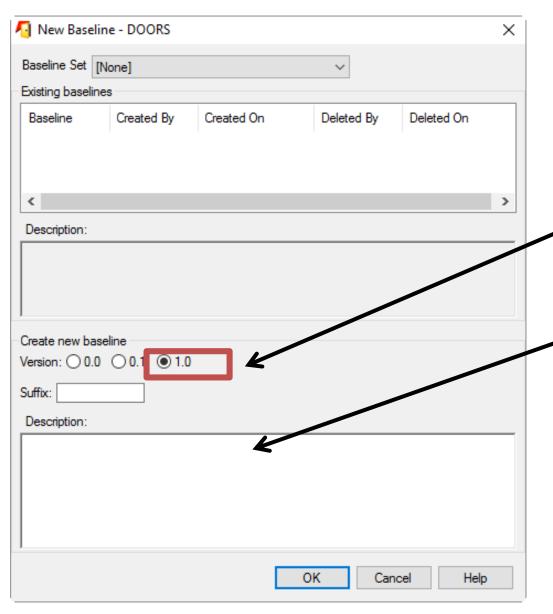
- Baseline 1.0
- Baseline 2.0
- Baseline 3.0



Creación de una Línea Base (I)

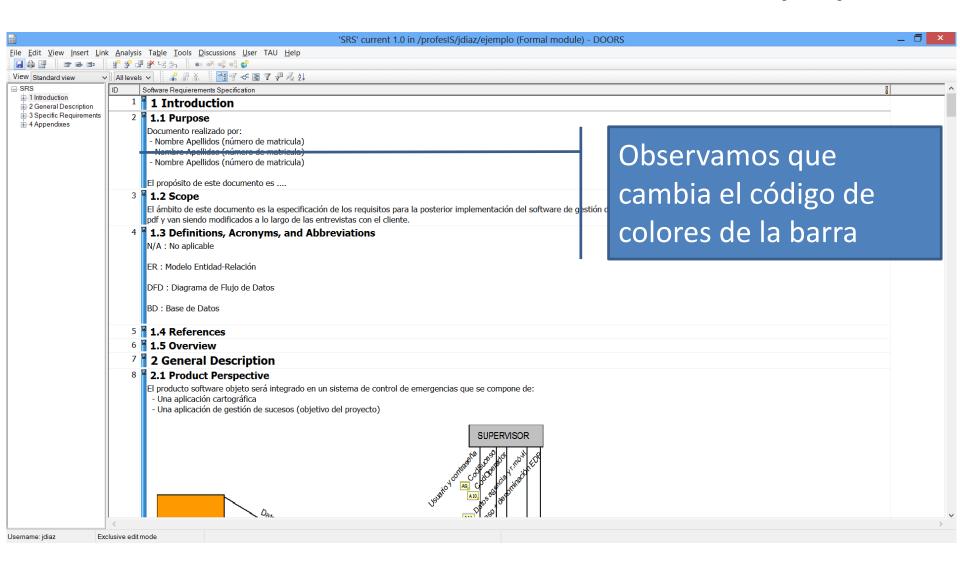


Creación de una Línea Base (II)



- 1. Elegid como versión la opción *1.0*
- 2. En la *Descripción*indicad el contenido
 aportado en el
 documento de acuerdo
 a cada hito

Creación de una Línea Base (III)

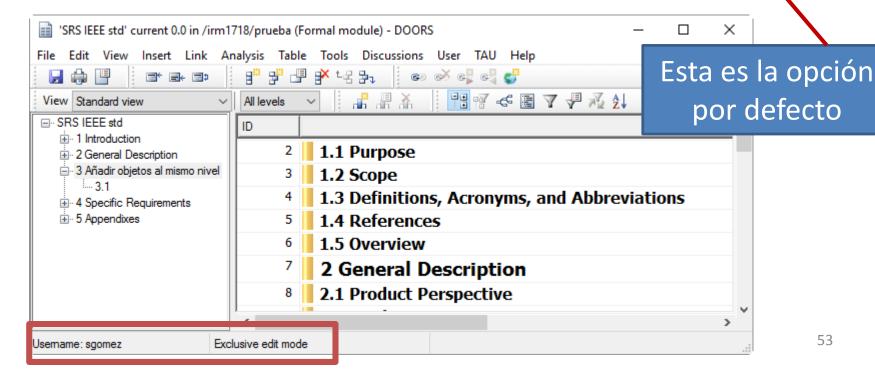


^{*} Es posible revisitar baselines anteriores de un módulo en el menú File/Baselines/View... 51

GESTIÓN DEL TRABAJO DEL GRUPO

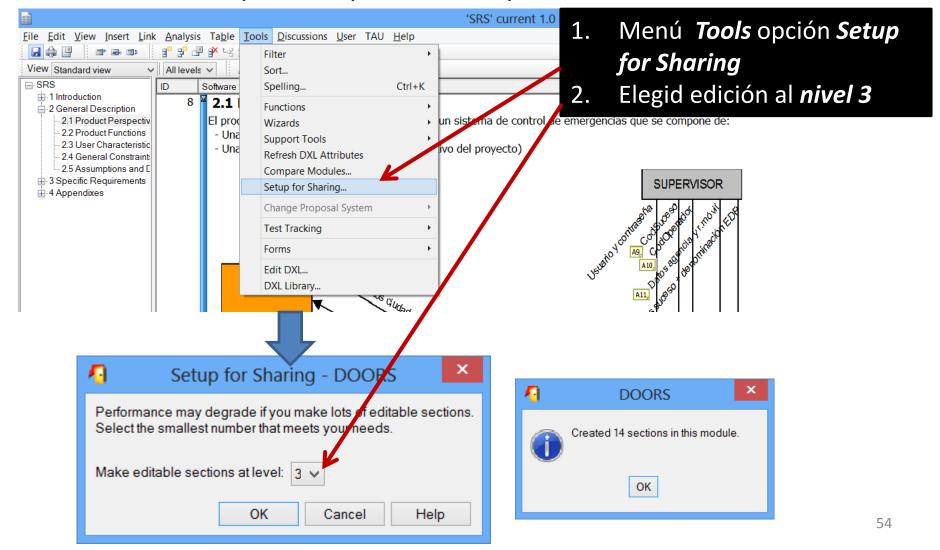
Trabajar en equipo - Modos de edición (I)

Edit mode	Description	
Read-only	You can read (look at) the module, but you can't edit it.	
Exclusive	You can edit the module, but other users can only read it.	
Shareable	You and other users can edit the module at the same time. While you are editing one section, another user can edit another section of the module.	

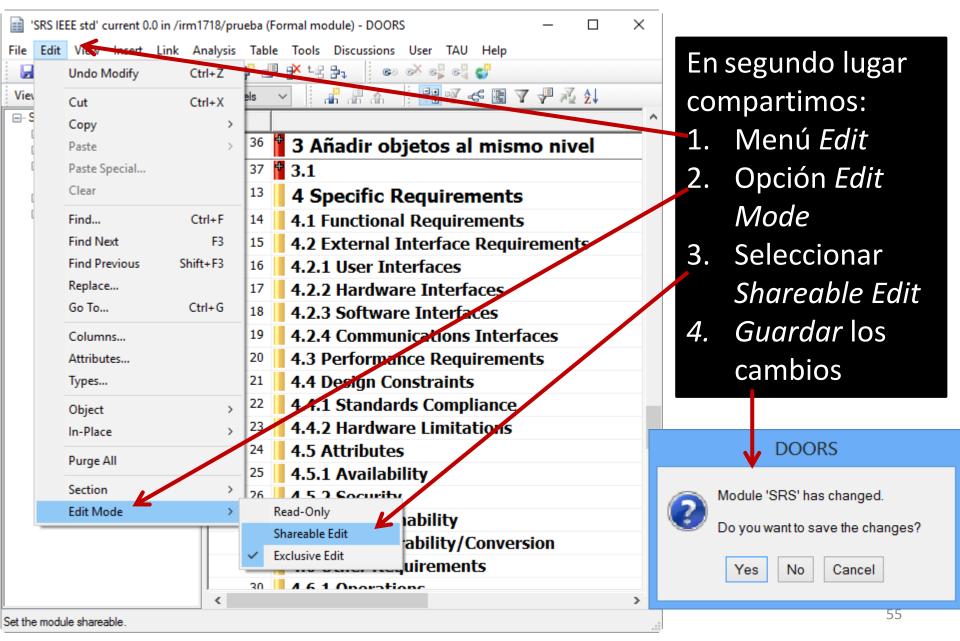


Trabajar en equipo: Modos de edición (II)

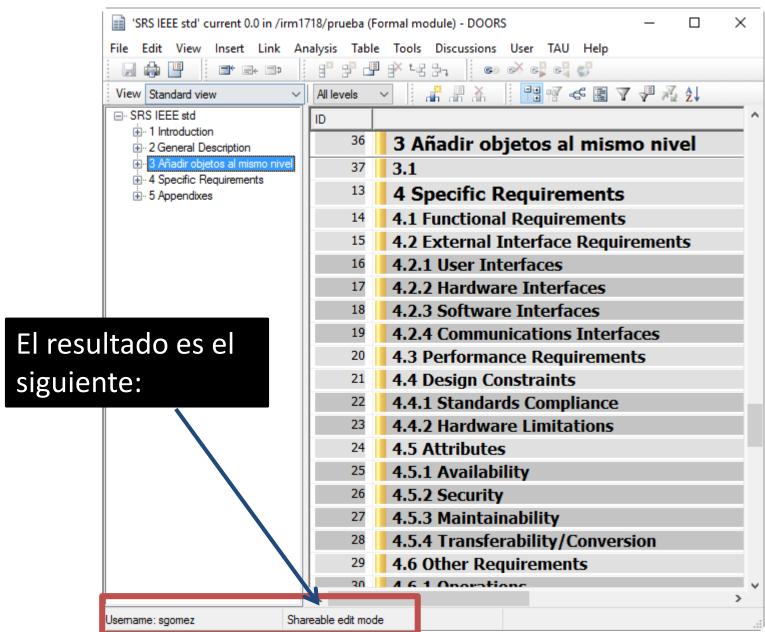
Para cambiar el modo de edición en primer lugar, establecemos en nivel de sección que será posible compartir:



Trabajar en equipo - Modos de edición (III)

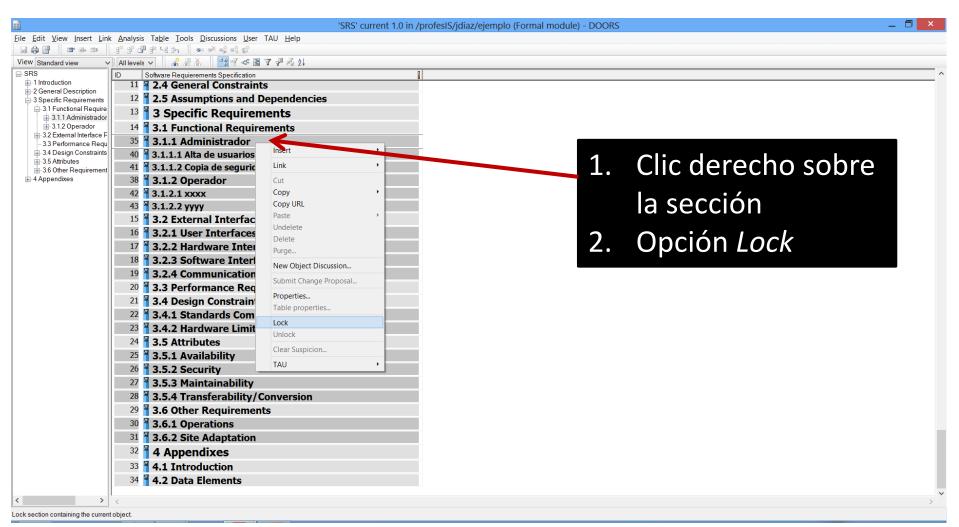


Trabajar en equipo: Modos de edición (IV)

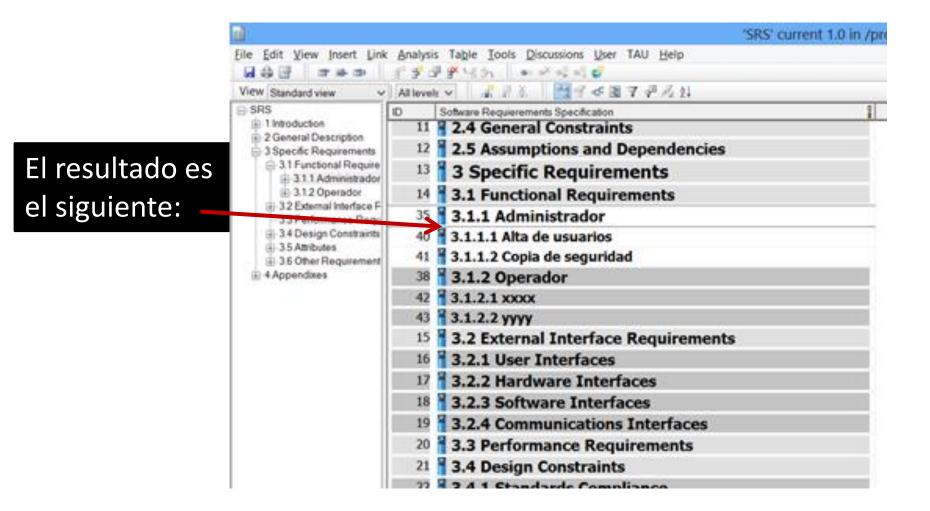


Trabajar en equipo: Modos de edición (V)

Después bloqueamos la sección que cada participante vaya a editar:



Trabajar en equipo: Modos de edición (VI)



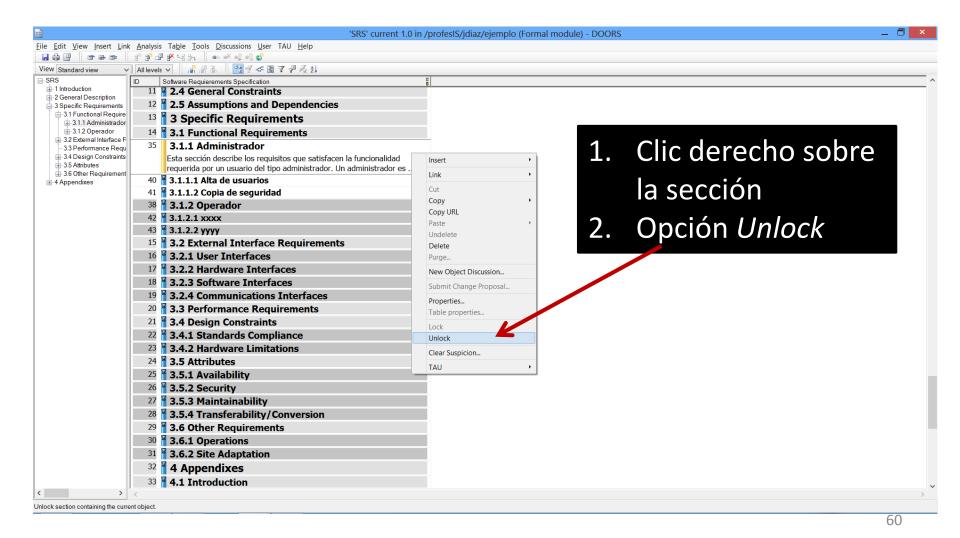
Trabajar en equipo: Modos de edición (VII)

En este momento ya podemos editar el objeto: 1. Clic derecho 2. Propiedades 'SRS' current 1.0 in /profesIS/idiaz/eiemplo (Formal module) - DOORS File Edit View Insert Link Analysis Table Tools Discussions User TAU Help Software Requierements Specification ± 1 Introduction 11 2.4 General Constraints ± 2 General Description 12 2.5 Assumptions and Dependencies 13 3 Specific Requirements _ 🗆 Object 35 (Baselined) - DOORS ± 3.1.2 Operador 14 3.1 Functional Requirements General Access History Attributes Links Discussions 35 3.1.1 Administrador 3.3 Performance Requ Heading: Administrador i 3.4 Design Constraints 40 3.1.1.1 Alta de usuarios ± 3.5 Attributes Short Text 41 3.1.1.2 Copia de seguridad 8° 5° 대학생생 등 조 조 대 대 학 38 **3.1.2 Operador** 42 **3.1.2.1 xxxx** Esta sección describe los requisitos que satisfacen la fu 11 2.4 General Constraints 43 **3.1.2.2** yyyy administrador. Un administrador es 12 2.5 Assumptions and Dependencies 3 Specific Requirements 15 3.2 External Interface Requirements 13 3 Specific Requirements 3.1.1 Administrador 3.1.2 Operador 14 3.1 Functional Requirements 16 3.2.1 User Interfaces 3.2 External Interface F -3.3 Performance Requ 3.1.1 Administrador 17 3.2.2 Hardware Interfaces 3.4 Design Constraint Esta sección describe los requisitos que satisfacen la funcionalidad 3.5 Attributes requerida por un usuario del tipo administrador. Un administrador es 18 3.2.3 Software Interfaces 3.6 Other Rec 40 3.1.1.1 Alta de usuarios 19 3.2.4 Communications Interfaces 41 3.1.1.2 Copia de seguridad 38 3.1.2 Operador 20 3.3 Performance Requirements 42 **3.1.2.1 xxxx** 21 3.4 Design Constraints 43 **3.1.2.2** yyyy 15 3.2 External Interface Requirements 22 3.4.1 Standards Compliance 16 3.2.1 User Interfaces 23 3.4.2 Hardware Limitations 17 3.2.2 Hardware Interfaces 18 3.2.3 Software Interfaces 24 3.5 Attributes 19 3.2.4 Communications Interfaces 25 3.5.1 Availability 20 3.3 Performance Requirements 26 **3.5.2 Security** 21 3.4 Design Constraints 22 3.4.1 Standards Compliance URL: doors://ardilla.eui.upm.es:36677/?version=2&prodID=0&urn=uri 27 3.5.3 Maintainability 23 3.4.2 Hardware Limitations 28 3.5.4 Transferability/Conversion 24 3.5 Attributes Previous Next 25 3.5.1 Availability 29 3.6 Other Requirements 26 3.5.2 Security 30 **3.6.1 Operations** 27 3.5.3 Maintainability 31 3.6.2 Site Adaptation 28 3.5.4 Transferability/Conversion 29 3.6 Other Requirements 32 4 Appendixes 30 3.6.1 Operations 33 4.1 Introduction 31 3.6.2 Site Adaptation 32 4 Appendixes 34 4.2 Data Elements 33 4.1 Introduction

Shareable edit mode

Trabajar en equipo: Modos de edición (VIII)

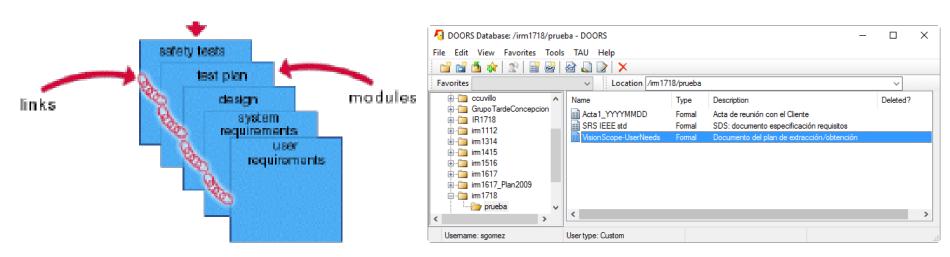
Por último, guardamos y desbloqueamos la sección



TRAZABILIDAD

Trazabilidad (I)

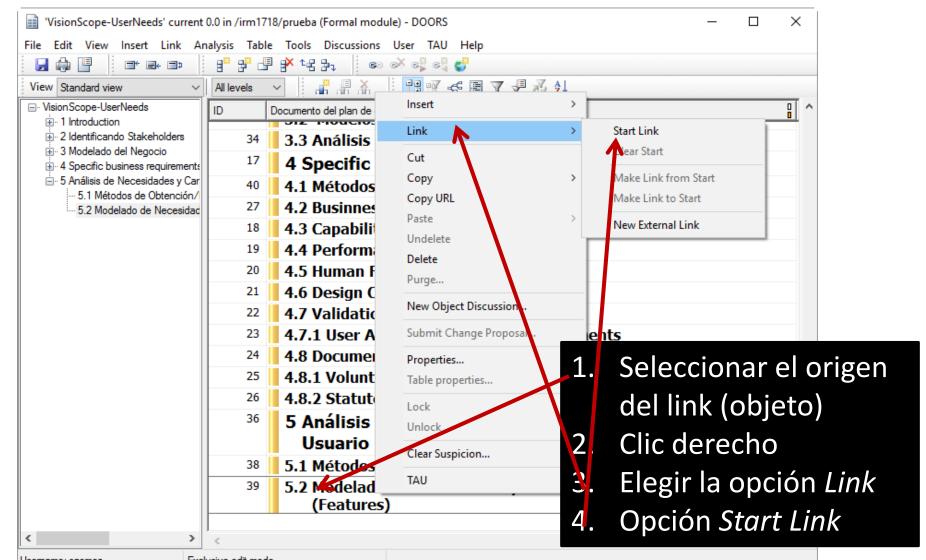
- DOORS te permite vincular/relacionar información a través de links.
- Puedes seguir los enlaces haciendo clic en ellos.
- Por ejemplo:
 - Puedes vincular una feature con un requisito de usuario y posteriormente con las características de diseño que cumplen ese requisito.
 - Posteriormente, puedes vincular las características de diseño con las pruebas que se llevan a cabo para verificar las características de diseño.



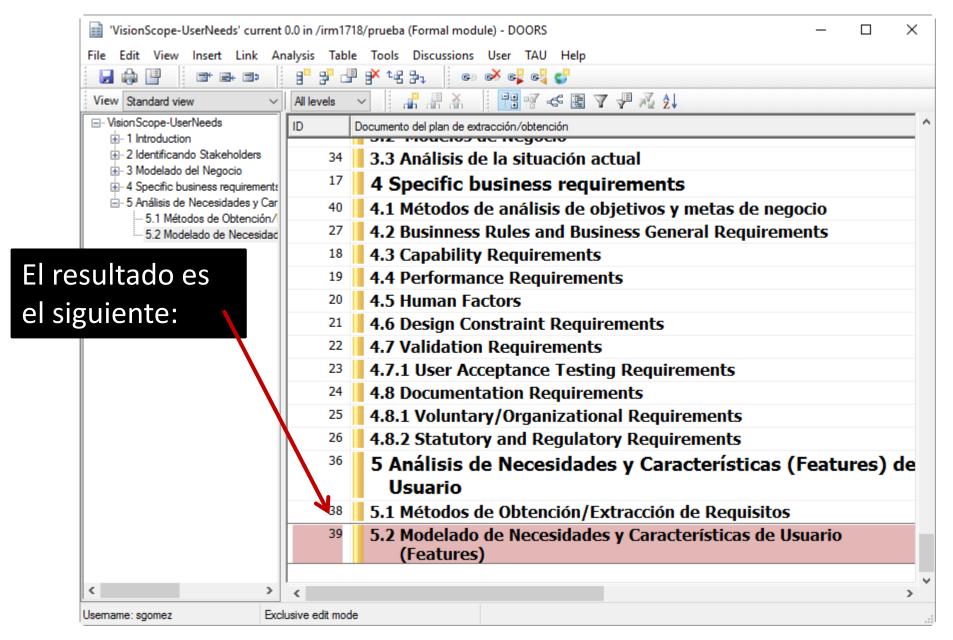
Trazabilidad (II)

Para definir un link de trazabilidad:

1. Definimos el origen de un link de trazabilidad

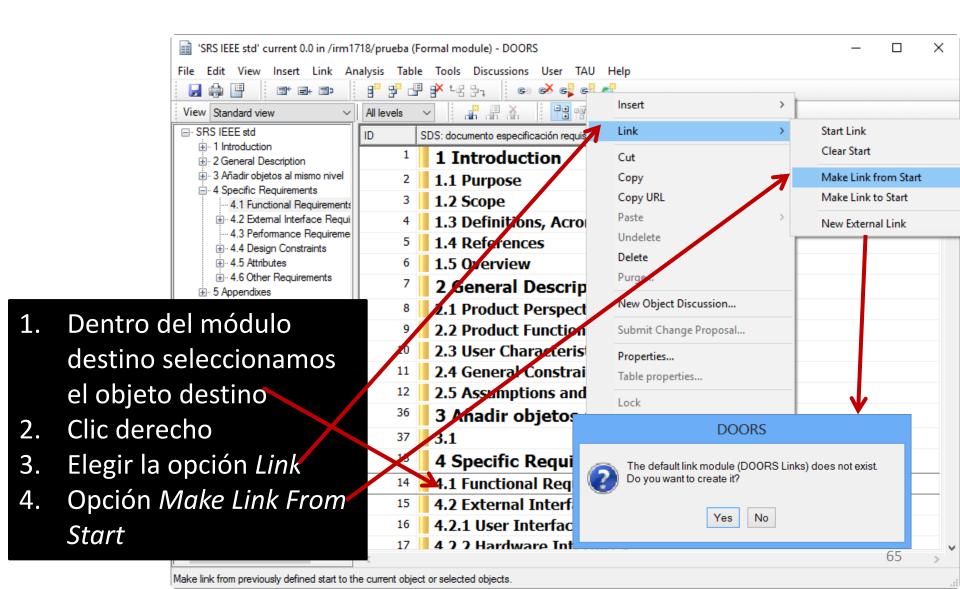


Trazabilidad (III)



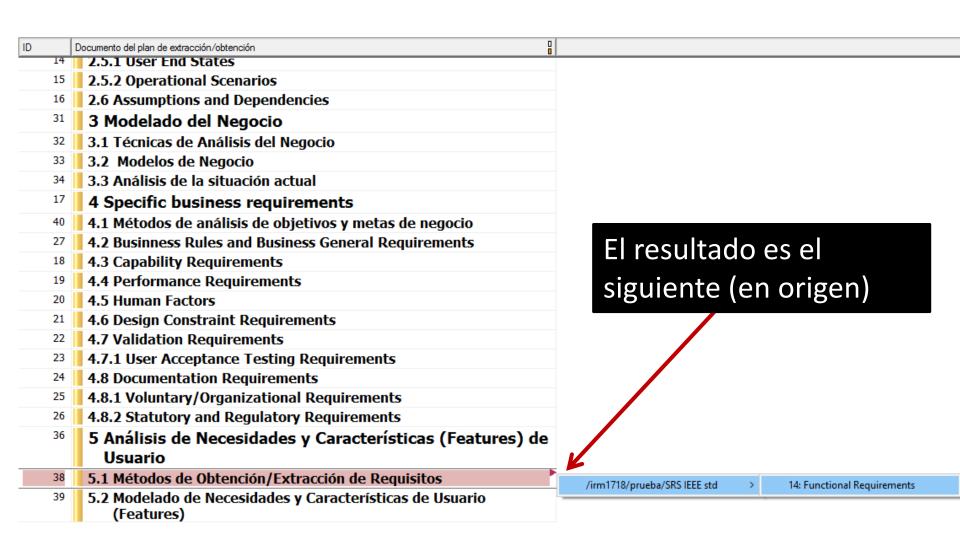
Trazabilidad (IV)

2. Definimos el destino del link de trazabilidad



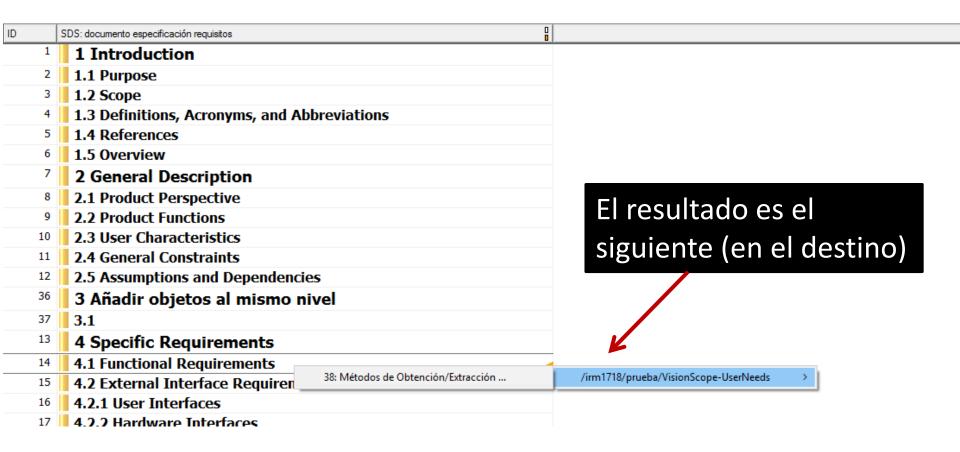
Trazabilidad (V)

3. Comprobar el resultado en el origen



Trazabilidad (VI)

4. Comprobar el resultado en el destino



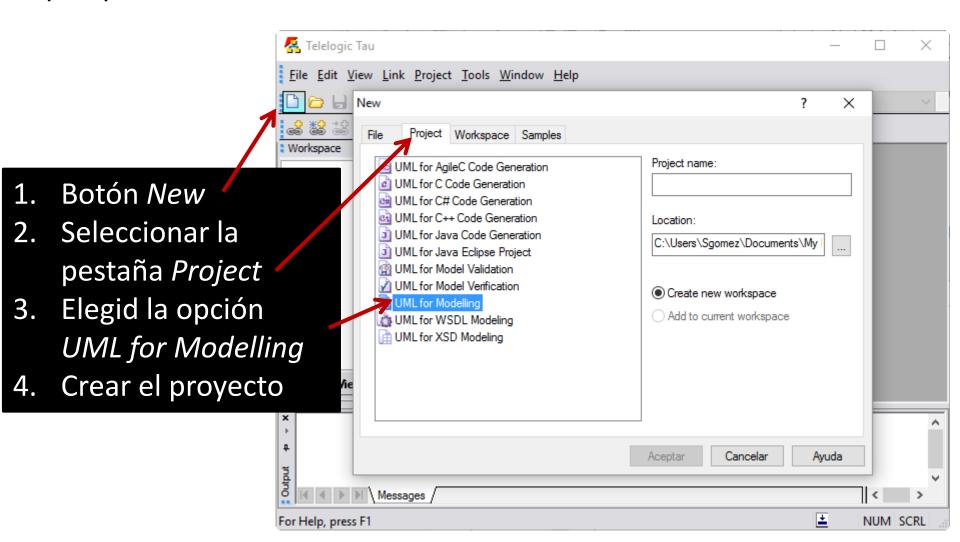


TAU

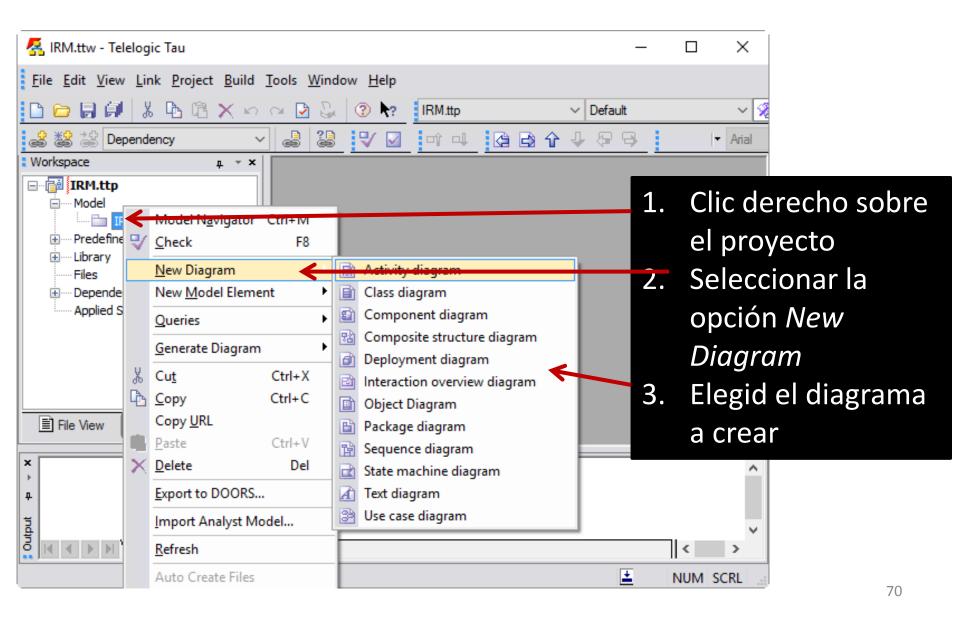


Inicio TAU

Podemos crear un proyecto para realizar los modelos y diagramas que queremos vincular en nuestros módulos.



Creación de Diagramas (I)



Creación de Diagramas (II)

