

Índice de contenido

Acerca del documento.....	1
Código fuente.....	1
Preparación del entorno de trabajo.....	1
Introducción.....	1
Librerías adicionales.....	2
JUnit.....	2
Habilitar los “assert” en Netbeans.....	2
Estándar usado en la programación (codificación).....	2
Introducción.....	2
Constructor.....	2
Arquitectura en general.....	3
Estructura.....	3
Interfaz gráfica.....	3
Introducción.....	3
Manejo de vistas.....	3
Clases.....	3
Restricción de dos variables.....	3
Definiciones del dominio.....	3
Forma aumentada.....	3
Solución aumentada.....	4
Pasos a realizar en la liberación de cada nueva versión.....	4
Historial de versiones.....	4

Acerca del documento

Este documento está orientado a toda aquella persona que esté en relación con el desarrollo del Software ORS. Contiene toda la información necesaria que le será de ayuda para lograr una correcta interpretación e implementación del programa.

Código fuente

En las partes donde sea necesario escribir partes de código, se usará la letra Century SchoolBook URW.

Preparación del entorno de trabajo

Introducción

Aunque el código fuente puede abrirse con cualquier editor de texto, el programa se hizo usando Netbeans 8.0.2.

Librerías adicionales

JUnit

Se usa Junit para realizar los tests unitarios.

Habilitar los “assert” en Netbeans

En el programa, se usan los assert para realizar comprobaciones y avisar cuando alguna falla (Indicando que hay un error en el programa). Cuando el usuario final ejecuta el programa, estos assert no se compilan. Sin embargo cuando se está desarrollando el programa, es necesario habilitarlos (Y así poder detectar los errores antes que se distribuya el producto al usuario final).

En NetBeans, se debe ir al proyecto ORS, clicar en *Properties > Run > VM Options*. Dentro del campo ingresar **-ea**.

Estándar usado en la programación (codificación)

Introducción

Se sigue el estándar de codificación de Java, con los siguientes agregados para este proyecto

Constructor

Cuando los parámetros del constructor son iguales a un campo de la clase, a dicho parámetro se le antepone un guión bajo. Por ejemplo, si tenemos el siguiente campo de la clase:

```
private final BigInteger numerador;
```

```
private final BigInteger denominador;
```

el constructor debe ser de la forma:

```
public Fraccion( BigInteger _numerador, BigInteger _denominador ){
```

```
    //Se desarrolla el código.
```

```
}
```

Ésto se hace para diferenciar el nombre de los parámetros y así evitar los posibles problemas de una mala asignación.

Arquitectura en general

Estructura

Arquitectónicamente, la aplicación se divide en capas. Hay 3 capas:

- Vista: son los archivos FXML que guardan la estructura de la vista, acciones, etc.
- Presentador: encargado de manejar las acciones desencadenadas en la vista
- Clases del dominio: encargadas de implementar la lógica referida a los algoritmos que resuelven los problemas.

Esto produce que, si se debe modificar la vista (Ya que por ejemplo, se elige un nuevo tipo de interfaz), las clases del dominio no se vean modificadas en absoluto.

Interfaz gráfica

Introducción

La aplicación usa JavaFX utilizando el patrón MVP.

Manejo de vistas

Para el manejo de las vistas, se tomo como referencia el siguiente artículo https://blogs.oracle.com/acaicedo/entry/managing_multiple_screens_in_javafx1

Clases

Además de la documentación que existe generada por Javadoc, a continuación se agregará información adicional

Restricción de dos variables

En el método `public boolean cumpleConLaRestriccion(double x1, double x2)` se toma que todas las variables deben ser mayor o igual a 0 ($X_n \geq 0$). Si en un futuro el programa se mejora, se debe modificar esa parte.

Definiciones del dominio

Forma aumentada

Conjunto de ecuaciones donde se le agregaron las variables suplementarias y se

transformaron las inecuaciones (con desigualdades) a ecuaciones.

Solución aumentada

Es una solución de las variables originales (las variables de decisión) que se aumentó con los valores correspondientes de las variables de holgura.

Pasos a realizar en la liberación de cada nueva versión

Cada vez que se libera una nueva versión (O incluso puede darse cuando se realice un commit en git sin subir una nueva versión) se deben realizar los siguientes pasos:

- Modificar la carpeta “Ejecutables”, añadiendo los archivos de la nueva versión y modificando el nombre de las carpetas para reflejar cual es la última versión
- Volver a generar el índice de éste documento.
- Volver a generar el PDF de éste documento y del Manual de Usuario.
- Modificar el “Historial de versiones” de éste documento.

Historial de versiones

Número versión	Fecha lanzamiento	Descripción
-	-	Versión antigua que estaba desarrollada usando la interfaz Swing. Solamente poseía las siguiente funcionalidades: <ul style="list-style-type: none">• Resolución de problemas de optimización.<ul style="list-style-type: none">◦ Muestra el paso a paso de la resolución por el método de las 2 fases.◦ Muestra las soluciones.
0.1	09/03/2015	<i>Versión actual.</i> Usa como interfaz JavaFX. Posee las siguientes funcionalidades: <ul style="list-style-type: none">• Interfaz rediseñada y mejorada.• Resolución de problemas de optimización<ul style="list-style-type: none">◦ Muestra la resolución por el método gráfico.◦ Muestra el paso a paso de la resolución por el método de las 2 fases.◦ Muestra las soluciones• Se agregó la ventana opciones.<ul style="list-style-type: none">◦ Posibilidad de elegir en que lenguaje se muestra el programa (En Español o Inglés -Éste último no esta 100% traducido-).

		<ul style="list-style-type: none">• Se agregó la ventana “Acerca de”, en donde se puede encontrar información acerca del programa.• Se agregó la ventana “Ayuda”, en donde se puede encontrar las guías para realizar un correcto uso del software.
--	--	--