

Práctica 2. Reingeniería software con código heredado.

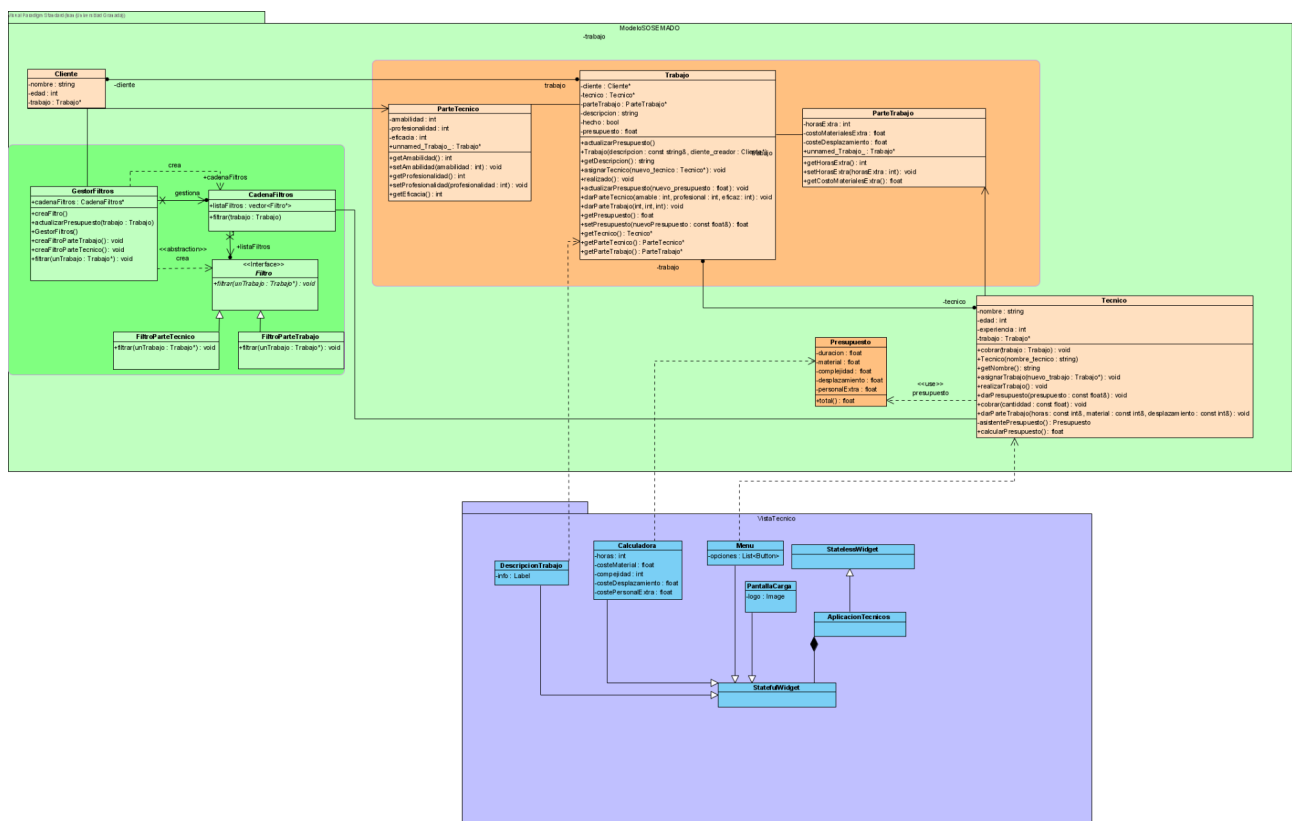
Diseño del sistema

Los requisitos funcionales serían:

- Introducir información de presupuesto
- Enviar presupuesto para comparar
- Comparar presupuesto para obtener feedback
- Mostrar feedback sobre un presupuesto
- Cargar presupuesto ideal según estimaciones

Entre los no funcionales, tendríamos el hecho de usar Dart y Flutter para la implementación del sistema.

Así pues, el diagrama de clases quedaría de la siguiente manera:



Cambios con respecto a la anterior sesión:

Con respecto a la anterior sesión:

- Se separa el contenido en las clases del modelo, y las que usan Flutter en las clases de la vista. Si bien se asemeja al Modelo Vista Controlador, no hay un controlador.
- Se ha creado la clase Presupuesto que detalla todos los contenidos y partes de un presupuesto.
- Se han creado las clases tipo StatefulWidget para definir las pantallas, sobre la aplicación AplicacionTecnico que hereda de StatelessWidget.

Implementación:

Usando lo que ya se hizo en Dart en la Sesión 3 de la Práctica 1, se han añadido las clases pertinentes. Además se añadió una pantalla de carga por temas meramente estéticos. Aquí se puede observar cómo luce el sistema en el emulador de Android.

