

Ingeniería de Software

Presentación Final

Informe

Alumnos:
Blanco, Lucas
Murillo, Sebastian

Docente:
Miceli, Martin
Bustos, Martin

FCEFyN – UNC
2019

Índice:

Dedicación de Esfuerzo	Pág. 3
Errores Cometidos	Pág. 4
Lecciones Aprendidas	Pág. 5
Bibliografía	Pág. 6

1.-Dedicación de Esfuerzo:

Para la realización del Trabajo Práctico Final, y los Trabajos Prácticos 1, y 2, se comenzó por la creación de un grupo de whatsapp entre los miembros del grupo, en el cuál se dividieron las distintas tareas ha realizar.

Entre ellas, para el TP1, se realizó la división de documentos para cada miembro, realizando un miembro el Documento de Requerimientos, y el otro el Plan de las Configuraciones.

Cada uno tardó aproximadamente 8 horas en la realización de cada Documento, entre la escritura y el repaso teórico, y finalizados éstos se realizó una puesta en común para ver el desarrollo de las consignas, y una evaluación general.

Para el TP2, se utilizaron aproximadamente las mismas horas en la realización, y la corrección de errores de Documentos anteriores y la realización de los Documentos requeridos para ésta entrega.

Para la realización de éste informe, sumado a la presentación y el documento de release notes, se utilizaron aproximadamente 6 horas.

Las tareas fueron realizadas según la siguiente división:

- **Blanco, Lucas:**
 - Documento de Requerimientos
 - Documento de Arquitectura
 - Informe
 - Documento de Release
 - Diapositivas de Presentación
- **Murillo, Sebastián:**
 - Documento de Configuration Management
 - Documento de Diseño
 - Implementación de código y tests de sistema
 - Informe
 - Documento de Release

2.-Errores Cometidos:

- Falta de re-organización del trabajo ante la salida de un miembro del grupo, generando que tareas que habían sido destinadas a éste, no se realicen, y se ignoren como realizadas. Lo que generó que los documentos no pudiesen ser entregados a tiempo.
- Plan alternativo de organización de entrega del TP2 frente al apagón nacional. Aunque éste problema no se podía prever, no se tenía un “plan B” de que equipos utilizar para la realización de documentos, y diagramas, ante este inconveniente.
- No se pensó desde un principio como incorporar a nuestro software la utilización de los patrones, lo que generó que una vez ya realizado el código, haya que hacer muchos cambios en nuestras clases para implementarlos.
- No todos los integrantes del grupo conocíamos la implementación de interfaces gráficas en Java lo que generó una brecha de conocimientos en el grupo, generando que se gaste más tiempo en lectura teórica sobre como implementar.

3.- Lecciones Aprendidas:

- Importancia del uso del patrón de diseño MVC (Model-View-Controller), para encapsular módulos y favorecer a la hora de hacer correcciones en métodos y clases.
- Implementación de patrones Observer, y Strategy.
- Realización de distintos diagramas, y como expresar nuestro software en ellos.
- Utilización de github y sus comandos.
- Redacción de distintos documentos de Ingeniería de Software, interpretación de consignas, utilización de herramientas, abstracción de problemas, y lectocomprensión teórica para su utilización práctica.

4.- Oportunidades de mejora

- En futuros proyectos se priorizará la correcta configuración del sistema de build e integración continua antes de comenzar con la implementación del proyecto.
- También se realizará una mejor organización de los trabajos entre los miembros del equipo, estableciendo de antemano nombres y métodos de interfaces para integrar los trabajos de los distintos integrantes.

5.- Bibliografía:

Software Engineering, 9th Edition – Ian Sommerville