



PROYECTO INTEGRADOR

1 DAW/DAM

MANCHESTER PITIS



AUTORES

1º ADRIÁN CORRALIZA

2º ÁLVARO LABRADOR

3º MARCOS GUTIÉRREZ

4º HUGO TOCINO

Índice

1. Introducción	3
2. Objetivos	4
Planificación de Sprints	5
Sprint #1: 21 de Marzo - 28 de Marzo (1 Semana).	5
Sprint #2: 21 de Marzo - 11 de Abril (1 Semana).	6
Sprint #3: 21 de abril - 2 de mayo (antes: Semana Santa)	7
Sprint #4: 5 de Mayo - 16 de Mayo (Modificable).	8
Preparación Release: 19 de mayo - 23 Mayo.	9



1. Introducción

Para este apartado se recomienda una extensión de 1 a 2 páginas.
Presentación del proyecto, contexto y detalles introductorios.

2. Objetivos

Para este apartado se recomienda una extensión de 2 a 3 páginas. Enumeración de los objetivos del proyecto, indicando qué se pretende lograr con cada uno de ellos, tanto objetivos generales como específicos de cada módulo involucrado en la asignatura.

3. Planificación de Sprints

Sprint #1: 21 de Marzo - 28 de Marzo (1 Semana).

- [PR1] Presentación del Módulo.
- [BD1] Presentación del Módulo.
- [ED1] Presentación del Módulo.

- [PR2] Análisis y diseño de los requisitos Hardware y Software que tendrá el nuevo sistema.
Planificación detallada de los requisitos de la aplicación.
- [ED2] Análisis de las especificaciones del Proyecto.
- [BD2] Análisis de las especificaciones del Proyecto.
Diagrama E/R

- [ED3] Proyecto en GitHub. Planificación con Trello

- [ED4] Apartados de la memoria: Portada, Índice, Objetivos.

SPRINT REVIEW #1

Sprint 1:

[PR2]

Procesador:

- Intel Core i5 de 11ª generación o superior o una AMD Ryzen 5. Ya que las herramientas que utilizaremos como, MySQL, GitHub, GitKraken, Eclipse requieren de capacidad de procesamiento multitarea para manejar la ejecución de aplicaciones de desarrollo, simulación y manejo de bases de datos.

Memoria RAM:

- 16GB y un mínimo de 8GB. Este tipo de herramientas pueden consumir mucha memoria cuando se ejecutan múltiples proyectos o bases de datos simultáneamente.

Almacenamiento:

- SSD de 512GB mínimos, los discos SSD nos ofrecen un tiempo de arranque y carga muchos mas rápidos.

Tarjeta Gráfica:


- Tarjeta Gráfica integrada o una discreta de gama baja sería suficiente, ya que para unas tareas de desarrollo no necesitamos disponer de una GPU pero siempre es útil contar con una para la visualización de interfaces.

Pantalla:

- Esta nos proporciona un espacio donde poder trabajar con múltiples ventanas y herramientas.

Sistema Operativo Windows 11:

- Este es el más actualizado y ofrece una mayor gama de soporte nativo para la mayoría de las herramientas requeridas.



Herramientas de desarrollo:

-

Sprint #2: 21 de Marzo - 11 de Abril (1 Semana).

- [PR3] Creación del Proyecto
Diseño de la interfaz de las ventanas.
Creación de las clases pertenecientes a la vista.
- [BD3] Generación del Modelo Relacional.
Normalización.
- [BD4] Creación de la BBDD: Tablas, índices, etc.
- [BD5] Inserción de los datos necesarios para la aplicación.
- [ED5] Diagrama de casos de uso.
- [ED6] Diseño del Logo.
- [ED7] Apartados de la memoria: Tecnologías utilizadas, Metodologías, Anexo 1 - Listado de requisitos de la aplicación.

SPRINT REVIEW #2

Sprint #3: 21 de abril - 2 de mayo (antes: Semana Santa)

- [PR4] A partir del diagrama de clases:
 - Creación de las clases pertenecientes al Modelo.
 - Creación de las clases pertenecientes al Control encargadas del acceso a BBDD y del manejo de la aplicación.
- [ED8] Generación del diagrama de clases
- [ED9] Apartados de la Memoria: Introducción, Desarrollo.

SPRINT REVIEW #3

Sprint #4: 5 de Mayo - 16 de Mayo (Modificable).

- [PR5] Refinamiento del Programa.
- [PR6] [BD6] Integración de todos los elementos y solución de las incidencias de integración que se produzcan.
- [ED10] Realización de pruebas JUnit.
Documentación de la aplicación JavaDoc.
- [ED11] Realización del manual de usuario en la wiki de GitHub usando Markdown.
- [ED12] Memoria completa, excepto el Anexo 11 con las capturas de la aplicación.

SPRINT REVIEW #4

Preparación Release: 19 de mayo - 23 Mayo.

- Elaboración de la presentación
- Revisión de la documentación, tanto JavaDoz como Manual de Usuario y Wiki de GitHub usando Markdown.
- Release: Martes 27 de Mayo del 2025.

4. Tecnologías utilizadas

Para este apartado se recomienda una extensión de 2 a 3 páginas.
Enumeración de las tecnologías, herramientas y lenguajes de programación utilizados durante el desarrollo del proyecto.
Enumeración de las herramientas organizativas para favorecer el trabajo en equipo.

5. Desarrollo e Implementación

Para este apartado se recomienda una extensión de 7 a 15 páginas. Comenzar con los diagramas (diagrama de caso de uso, diagrama de clases, diagrama relacional y MER). Detalles sobre cómo está construida la aplicación, funcionamiento, relación de la aplicación con la base de datos, diseño del logo y por qué se ha optado por ese diseño, pruebas realizadas a la aplicación (y qué pruebas se han realizado en caso de ser pruebas manuales), y cualquier detalle sobre el funcionamiento del proyecto. Se debe mostrar directamente el resultado, y no como si fuera trabajo en progreso. Se pueden incluir capturas de pantalla de la aplicación en este apartado

6. Metodología

Para este apartado se recomienda una extensión de 3 a 6 páginas. Explicación de cómo se ha aplicado la metodología Scrum al trabajo, representando el flujo de trabajo con un Diagrama de Gantt, Sprint Backlog y/o Burndown chart, y añadir un enlace a Git y una imagen del tablero Trello al final del proyecto (junto al enlace). Cómo se ha coordinado el equipo para poder finalizar el trabajo. Aportación realizada por cada estudiante.

7. Resultados y Conclusiones

Para este apartado se recomienda una extensión de 1 a 2 páginas.
Resumen de resultados obtenidos en el proyecto y conclusiones del grupo sobre el trabajo realizado.

8. Trabajos Futuros

Para este apartado se recomienda una extensión de 1 a 2 páginas.
Próximas mejoras que se habrían implementado en caso de haber tenido más tiempo o más conocimiento del lenguaje.

Anexos

Anexo I - Listado de requisitos de la aplicación.

Incluir el listado de requisitos de programación y BD necesarios para garantizar el correcto funcionamiento de la aplicación.

Anexo II - Guía de uso de la aplicación

Incluirse en este anexo capturas de la aplicación, a modo de manual de usuario, incluyendo tanto el acceso de usuario, como de admin.