**Checklist de Revisión del Diseño**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Estudiante | Adrián Marcelo Suárez Ponce | Fecha | 19 de marzo de 2021 |
| Programa | ITC11 | # Programa | 3 |
| Instructor | Adriana Gonzalez | Lenguaje | C++ |

|  |  |
| --- | --- |
| Propósito | Guiarte en la conducción de una revisión efectiva de tu diseño |
| General | * Escribe en el primer renglón el nombre de las partes que vas a revisar (aquellas que son nuevas o que van a ser modificadas) * Revisa tu diseño parte por parte. No continúes con la siguiente parte hasta que no hayas revisado por completo la parte anterior. * Cuando estés revisando una parte, revisa una categoría a la vez * Cuando termines de revisar una categoría para una parte, márcala como revisada |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nombre de las partes: | | main | Analizer | FileReader |  |
| Exhaustividad | * Verificar haber entendido los requerimientos del programa. * Verificar que se identificaron los casos normales del programa * Verificar que se identificaron los casos límite del programa * Verificar que el diseño tome en cuenta los casos normales * Verificar que el diseño tome en cuenta los casos límite | x | x | x |  |
| Relación de parte con requerimiento | * Identificar cómo los métodos de la parte se relacionan con cada requerimieto. * Verificar que las variables y procedimientos sean las necesarias para proporcionar un funcionamiento completo y que no se cuente con métodos innecesarios. | x | x | X |  |
| Interacción de partes | * Verificar que la parte se relaciona correctamente con las demás y que realiza el funcionamiento necesario para proporcionar una salida exitosa * Verificar las salidas de cada parte y verificar que sea en el formato esperado para la parte que lo usara como insumo. | x | X | x |  |
| Vairables y procedimientos completos | * Verificar que se indique el tipo de variable en cada una de ellas. * Verificar que en todos los métodos se indique las variables y el tipo que se va a recibir. | x | x | X |  |
| Nombramiento | Verificar que el nombre de las partes sea respresentativo de lo que realizan. | X | x | x |  |
| Identificación de patrones | Identificar aptrones en clases para generalizar el comportamiento para poder aplicar herencia. | X | x | X |  |
| Dependencias | Identificar dependencias necesarias para realizar el funcionamiento de cada clase. | X | x | X |  |

**Checklist de Revisión del Código**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Estudiante |  | Fecha |  |
| Programa |  | # Programa |  |
| Instructor |  | Lenguaje |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Propósito | Guiarte en la conducción de una revisión efectiva de tu código |
| General | * Escribe en el primer renglón el nombre de las partes que vas a revisar (aquellas que son nuevas o que van a ser modificadas) * Revisa tu código parte por parte. No continúes con la siguiente parte hasta que no hayas revisado por completo la parte anterior. * Cuando estés revisando una parte, revisa una categoría a la vez * Cuando termines de revisar una categoría para una parte, márcala como revisada |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nombre de las partes: | |  |  |  |  |
| Estructura | * Verificar que se está realizando todo lo que está establecido en el diseño de la parte.   + Verificar que se incluyen todas las variables del diseño   + Verificar que se incluyen todos los métodos del diseño * Asegurarme de plasmar todas las modificaciones al diseño en este mismo. | x | x | X |  |
| Sintaxis | Verificar que las variables | x | x | X |  |
| Dependencias | Verificar que se incluyeron todas las dependencias definidas en el diseño. | x | X | x |  |
| Estándar de codificación | * Verificar que se sigue el checklist de estándar de codificación. | x | x | X |  |
| Casos | * Verificar que se codifico el comportamiento del programa con los casos normales * Verificar | X | x | x |  |
| Entradas y salidas | * Verificar de que las entradas y salidas vayan concorde a los establecido en las pruebas. | x | x | X |  |
| **FALLAS DE SEGMENTACIÓN**  **PROBLEMA MUY COMÚN** | * Verificar que se toma en cuenta el tamaño de las estructuras con las que se va a trabajar, y limitarme al espacio de memoria con el que se va a trabajar. | x | x | X |  |