# INGENIERÍA DEL SOFTWARE II

## AUTORES

CUBILLOS PAEZ WILLIAM CAMILO. CÓDIGO: 1310011694

DIAZ HERNANDEZ DIEGO. CÓDIGO:

GARCIA GARCIA SANTIAGO. CODIGO:

GARZON BERLAN CRISTIAN LEONARDO CODIGO:

# SEGUNDA ENTREGA DE PROYECTO DE AULA

## TUTOR

DIEGO OLIVEROS

## POLITÉCNICO GRANCOLOMBIANO

## FACULTAD DE INGENIERÍA Y CIENCIAS BÁSICAS

## INGENIERÍA DEL SOFTWARE

## BOGOTÁ

## 2017

TABLA DE CONTENIDOS

TABLA DE CONTENIDOS 2

1 Implementación 4

1.1 Funcionamiento (Mínimo 3 Funciones especializadas para el negocio (Entrega de valor para el negocio)) 4

1.2 Coherencia diseño (arquitectura y patrones) 5

1.3 Presentación 5

1.3.1 Despliegue de la solución servidor público 5

1.3.2 Interface responsive (compatibilidad móviles) 5

1.3.3 Manejo de repositorios Informes de actividad 6

2 Documentación 8

2.1 Requerimientos 8

2.1.1 Modelado del negocio (Canvas) 8

2.1.2 Objetivos SMART (general y especifico) 8

2.1.3 Documento de levantamiento de requerimientos (deseable IEE 830) 8

2.1.4 Modelado de casos de Uso + fichas. 8

2.1.5 Diagramas de clases 8

2.1.6 Diagramas de secuencia 8

2.1.7 Diagramas de navegación Mockups 8

2.1.8 Diseño BI (Reporte gráfico su solución) 8

2.2 Planeación 8

2.2.1 Perfilado del equipo de trabajo 8

2.2.2 Selección de metodología 8

2.2.3 History Map- Cronograma. 8

2.2.4 Release planning- 8

2.2.5 Estimación por puntos de función. 8

2.2.6 BurnDown chart Seguimiento de actividades (Reportes de velocidad de código). 8

2.3 Diseño 8

2.3.1 Patrones de diseño (50%) 8

2.3.2 Explicación 8

2.3.3 Diagrama UML de patrones 8

2.3.4 Arquitectura del sistema (50%) 8

2.3.5 Diagrama de infraestructura 8

2.3.6 Estilos: Diagrama de capas –diagrama componentes 8

2.3.7 De Conectores, Interfaces (protocolosTivadis) 8

2.3.8 De las Herramientas y frameworks 8

2.4 Implementación 8

2.4.1 Reporte de funcionamiento 8

2.4.2 documentación 8

2.4.3 Código fuente. 8

2.5 Pruebas 8

2.5.1 Documentación del Código fuente. 8

2.5.2 Plan de pruebas 8

2.5.3 Pruebas- unitarias 8

2.5.4 Logs de pruebas 8

# SERVICIOS AL ESTUDIANTE - POLI BOOKING

# 1 Implementación

## 1.1 Funcionamiento (Mínimo 3 Funciones especializadas para el negocio (Entrega de valor para el negocio))

En esta entrega se logró tener las siguientes funciones especializadas de negocio:

1. Registro de usuario en página web
2. Validación de usuario en página web
3. Validación de usuario en ejecutable del juego
4. IA básica (seguimiento y ataque)
5. Animaciones básicas
6. Interacción básica con NPC

## 1.2 Coherencia diseño (arquitectura y patrones)

Se ha verificado que todos los diseños se han implementado de acuerdo con lo especificado.

## 1.3 Presentación

### 1.3.1 Despliegue de la solución servidor público

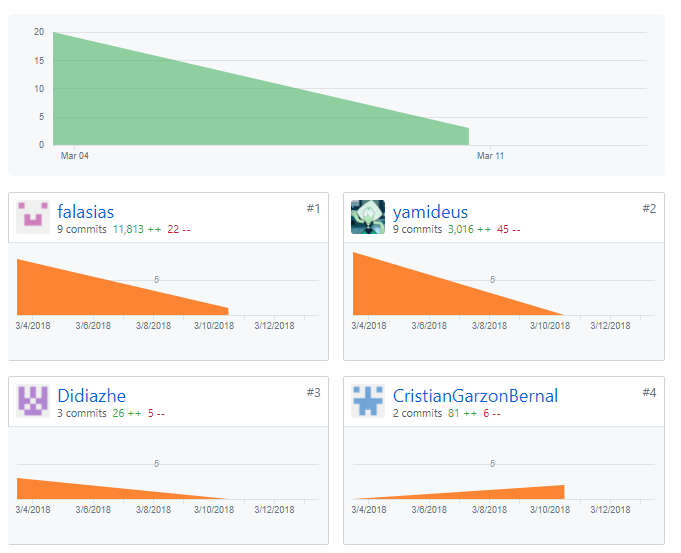
La aplicación aún no se ha desplegado en servidor publico

### 1.3.2 Interface responsive (compatibilidad móviles)

No se ha verificado que el sitio web es responsive

### 1.3.3 Manejo de repositorios Informes de actividad

Disponible en: <https://github.com/yamideus/Pacto_de_HonoRPG>



# 2 Documentación

## 2.1 Requerimientos

### 2.1.1 Introducción

Ver **1. Introduccion.pdf**

### 2.1.2 Objetivos SMART (general y especifico)

Ver **2. Objetivos Smart.pdf**

### 2.1.3 Marco teórico

Ver **3. Marco terorico.pdf**

### 2.1.4 Modelado del negocio (Canvas)

Ver **4. Modelado del negocio (Canvas).pdf**

### **2.1.5 Problema de investigación**

Ver **5. Problema de investigacion.pdf**

### **2.1.6 Justificación**

Ver **6. Justificacion.pdf**

### 2.1.7 Documento de levantamiento de requerimientos (deseable IEE 830)

Ver **7. Documento de levantamiento de requerimientos (IEE830).pdf**

### 2.1.8 Modelado de casos de Uso + fichas

Ver **8. Modelado de casos de uso + fichas.png**

### 2.1.9 Diagramas de clases

Ver **9. Diagramas de clases.png**

### 2.1.10 Diagramas de secuencia

Ver **10. Diagramas de secuencia.png**

### 2.1.10 Diagramas de navegación Mockups

Ver **11. Diagramas de navegación mockups.pdf**

## 2.2 Planeación

### 2.2.1 Selección de metodología

Ver **1. Selección de metodologia.pdf**

### 2.2.2 History Map- Cronograma.

Ver **2. Story Map- Cronograma.pptx**

### 2.2.3 Release planning

Ver **3. Release planning.pptx**

### 2.2.4 Estimación por puntos de función.

Ver **4. Estimación por puntos de función.xlsx**

### 2.2.5 Perfilado del equipo de trabao.

Ver **5. Perfilado del equipo de trabajo.pdf**

### 2.2.6 BurnDown chart Seguimiento de actividades (Reportes de velocidad de código).

Ver **6. BurnDown.pdf**

## 2.3 Diseño

### 2.3.1 Arquitectura del sistema

#### 2.3.1.1 Diagrama de infraestructura

Ver 1**. Diagrama de infraestructura.png**

#### 2.3.1.2 Estilos: Diagrama de capas –diagrama componentes

Ver **2. Diagrama de capas.png**

Ver **3. Diagrama de componentes.png**

#### 2.3.1.4 Diagrama de conectores

Ver **4. Diagrama de conectores.png**

#### 2.3.1.5 Diagrama de interfaces (protocolos-Tivadis)

Ver **5. Diagrama de interfaces.png**

#### 2.3.1.6 De las Herramientas y frameworks

Ver **6. Arquitectura de las herramientas y frameworks.**

### 2.3.2 Patrones de diseño

#### 2.3.2.1 Explicación

Ver **1. Explicacion.pdf**

#### 2.3.2.2 Diagrama UML de patrones

Ver **2. Diagrama UML de patrones.png**

## 2.4 Implementación

### 2.4.1 Reporte de funcionamiento.

**//**

### 2.4.1 Documentación.

Anexo a esta entrega

### 2.4.1 Código fuente.

Anexo a esta entrega

## 2.5 Pruebas

### 2.5.1 Plan de pruebas

Ver **1. Plan de pruebas.pdf**

### 2.5.2 Pruebas (unitarias-integración-carga estrés).

Ver carpeta **2. Pruebas unitarias.**

### 2.5.3 Documentación del Código fuente.

**//**

### 2.5.4 Logs de pruebas.

Ver carpeta **4. Logs de pruebas**