

ESTRATEGIA

LA_PETER_MACHINE

K3051

1er Cuatrimestre 2016

Rodrigo Ballesterro	141.993-6
Ayelen Garcia	141.229-2
Federico Romero	152.216-4
Pablo Viviani	146.573-9

ÍNDICE

Estrategia.....	2
DER	5

ESTRATEGIA

Dentro del script de creación se crean todos los objetos que utilizamos para desarrollar el sistema:

Las tablas utilizadas para modelar nuestro der y en donde se migran los datos de la maestra en las cuales explotamos la utilización de PK y FK para crear un sistema relacionar consistente y que consideramos de fácil acceso y administración de datos. Además hemos aprovechado ciertas funcionalidades del motor como por ejemplo los Identity para mejorar el manejo y la consistencia de los datos.

También hemos utilizado algunas funciones predefinidas de la base como son las funciones de hash (para las contraseñas), las funciones de manejo de tiempo (para ingresar ciertos datos temporales como por ejemplo la fecha de creación), casteos de tipos, etc...

Al final de dicho script se encuentran la creación de los objetos que utilizamos para el manejo de las funcionalidades de la aplicación, principalmente stores procedures y funciones.

La creación de dichos objetos es secuencial y nos hemos encargado de nombrarlos y separarlos de manera que sean los más atómicos y declarativos posibles para una fácil utilización y entendimiento de cuál es su objetivo.

Los stores procedures han sido utilizados para funcionalidades que modifican datos dentro de la base y hemos centrado el catcheo de posibles errores en los mismos para evitar modificaciones erróneas. Se han utilizado variables output para comunicar al usuario de la aplicación el resultado de la operación solicitada de una manera más amigable.

Para el manejo de muestreo de datos se han utilizado principalmente funciones aunque en algunos casos hemos optado por selects directos ante muestreos simples o que consideramos que no era conveniente guardarlos en un objeto por cuestiones de simplicidad, de tiempo o para no complicar el entendimiento de la sección de creación de dichos objetos en el script.

Cabe destacar que hemos concentrado la mayor cantidad de lógica en dichos objetos principalmente por 2 motivos:

- Consideramos que el objetivo del tp se basaba más en el manejo de la base que en el manejo de visual studio.
- No tenemos mucha experiencia en c# y por ello preferimos llevar temas como validaciones y casteos al ámbito más conocido.

Consideraciones a destacar:

- El SP de listado de publicaciones en el Form ComprarOfertar, este busca todas las publicaciones activas, y al estar todas las publicaciones de la base otorgada vencidas, esta tabla se encuentra vacía al inicio.
- Todos los usuarios se crearon con la contraseña 'w23e' (La misma que el usuario admin)
- Tanto el listado estadístico como las facturas al vendedor solo podrá verse por el usuario admin.
- Las publicaciones del tipo subasta, se finalizarán mediante un store procedure que se correrá una vez logueado el usuario.
- Cuando se compra el último item de una publicación, la publicación cambia al estado Finalizado.

class Modelo de datos

