Presentacion Tecnica

Para la gestion de nuestro proyecto se eligio como metodologia agil Scrum.

Se desarrollo el siguiente product backlog.

(Mostrar Diapositiva)

En este como se puede ver se definen las funcionalidades basicas que debera realizar el sistema. Luego cada una de estos itmes fue extendido en diversos casos de uso y se procedio a desarrollar cada sprint.

(Mostrar Diapositiva)

El proceso consta de 5 sprints que llevaron entre 3 y 4 semanas cada uno pudiendo asi lograr los siguientes objetivos:

Sprint 0:

* Difinicion de la arquitectura en capas (Dominio, Servicio, Repositorio e Interfaz de Usuario)

(Mostrar Diapositiva)

* Utilizacion de Inyeccion De Dependencias en la interfaz de usuario.
* Definir las tecnologias a utilizar:

- Microsoft Visual Studio 2008

- Microsoft Sql Server 2008

- Sistema de Subversion (Ankhsvn)

- Microsoft Office 2010

- LibreOffice

- ArgoUML

Sprint 1:

Es este sprint se establece la realizacion de los formularios de Alta, Modificacion, Baja y Listados de Empleados, Jugadores y Arbitros. Asi como la logica para las demas capas.

En este sprint se decide utilizar una clase persona que no se instancia por lo cual es abstracta y de esta se extienden las clases concretas Jugador, Arbitro y Empleado.

(Mostrar Diapositiva)

La clase Persona es un Agregate Root y Las Clases Domicilio y Contacto son Value Objects de esta.

Es durante el desarrollo de este sprint que se sugiere la utilizacion de una conmutacion de motores de bases de datos en tiempo de ejecucion como ser MySql y SqlServer asique se define utilizar el patron de diseño Abstract Factory en la capa Repositorio.

(Mostrar Diapositiva)

Sprint 2: