



APÉNDICE V

EVALUACIÓN Y TEST

1. Evaluación del producto.

2. Test del Producto.

3. Recomendaciones.

4. Extensibilidad

5. Implantación.

1. Evaluación del producto.

A continuación se muestran los criterios de logro expuestos en el criterio A y se documenta si se ha podido lograr o no:

#	Criterio	Cumplido	Observaciones
1	Posibilidad de almacenar cada uno de los jugadores de tu equipo	SI	Como punto en contra, la introduccion mediante processing no funciona, entonces se tiene que insertar directamente en la base de datos
2	Pantalla para visualizar el equipo	SI	Se visualiza el equipo de una forma muy simple, aún así, se usa una tabla paginada la cual es muy útil
3	Posibilidad de introducir un nuevo jugador	SI	Sólo funciona mediante phpMyAdmin por falta de tiempo
4	<i>Pantalla pizarra</i>	SI	La parte más difícil de programar fue programar que los pines pudieran moverse, pero aún así, no se desistió del objetivo
5	Posibilidad de mover los jugadores en la pizarra	SI	Funciona perfectamente
6	Pantalla para guardar entrenamientos y estrategias de partidos	SI	La pantalla está creada pero no funciona
7	Pantalla para introducir resultados	SI	La pantalla está preparada para una posible actualización pero actualmente no funciona
8	Pantalla para visualizar los resultados de partidos anteriores	SI	Sólo es posible visualizar los últimos 4 partidos.

En conclusión, la falta de tiempo ha afectado muy negativamente al desarrollo de la aplicación pues muchas funciones han quedado a medias y algunos criterios no se han cumplido

2. Test del Producto.

#	Pantalla	Funcionalidad	Prueba	
			Fecha	Resultado
1	Todas	Botones en general	1/2/22	Correcto
2	Mi equipo	Tabla	7/2/22	Problema - arreglado
3	Todas	Test general	7/2/22	Correcto
4	Resultados	Clase ListaPaginada	18/2/22	Correcto
5	Resultado	Clase Resultado	18/2/22	Problema - arreglado
7	Todas	Textfield	1/3/22	Correcto
8	Todas	Extracción datos BDD	19/3/22	Problema - arreglado
9	Todas	Base de datos en general	25/3/22	Correcto
10	Todas	Test general	3/04/22	Correcto

3. Recomendaciones.

Por un lado, el cliente recomendó los siguientes puntos:

- Hacer más interactivo el proceso de introducir datos
- Mejorar la estética en según qué pantalla como la pantalla de introducción de datos
- Reducir el tiempo que dura la pantalla de carga
- Mostrar más datos de los jugadores en la tabla creada

Por otro lado, a modo de autocrítica, me autorecomendaría los siguientes puntos:

- Mejorar el uso de la base de datos
- Establecer claramente al principio que datos se van a recoger
- Mejorar la distribución del tiempo
- Establecer una función a cada fuente a modo de mejorar la estética

4. Extensibilidad

El cliente estamentó las siguientes opciones a extender:

- Terminar las pantallas pendientes de conectar con la BDD.
- Introducir imágenes de los jugadores.

5. Implantación.

Para implementar la aplicación en el ordenador del cliente será necesario llevar a cabo los siguientes pasos:

1. Instalación del Sistema Gestor de Base de Datos.

Al tratarse de una aplicación que almacena la información en una base de datos, será necesario que el ordenador del cliente la tenga instalada y configurada adecuadamente. Por eso es necesario instalar la base de datos MySQL. <https://www.mysql.com/>

2. Implementación de la BBDD de la Aplicación.

Será necesario ejecutar las sentencias SQL de creación de tablas y de inserción de datos básicos. Ver los apartados 3.1 y 3.2 del Anexo 3 - Modelo de Datos.

3. Configuración de los Directorios de Trabajo de la Aplicación.

Habrà que configurar y dar permisos al usuario para que la aplicación pueda guardar imágenes en los correspondientes directorios de trabajo.

4. Instalación de Visual Studio Code y las extensiones correspondientes

Visual Studio Code: <https://code.visualstudio.com>

En cuanto a las extensiones, ver apéndice 4, apartado 6

5. Configuración de las Rutas Absolutas o Relativas en los Directorios de Trabajo.

Habrá que establecer el valor de las constantes utilizadas en el código de la aplicación para guardar las rutas en los directorios de trabajo.

6. Generación del Archivo Ejecutable.

Finalmente, se podrá generar el archivo ejecutable de la aplicación mediante la opción File > Export Application del entorno de desarrollo Processing IDE y eligiendo el sistema operativo del ordenador del cliente.