



UNIVERSIDAD DE BURGOS
ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR
Grado en Ingeniería Informática



**TFG del Grado en Ingeniería
Informática**

**título del TFG
Documentación Técnica**



Presentado por nombre alumno
en Universidad de Burgos — 13 de noviembre
de 2020

Tutor: nombre tutor

Índice general

Índice general	I
Índice de figuras	III
Índice de tablas	IV
Apéndice A Plan de Proyecto Software	1
A.1. Introducción	1
A.2. Planificación temporal	1
A.3. Estudio de viabilidad	3
Apéndice B Especificación de Requisitos	5
B.1. Introducción	5
B.2. Objetivos generales	5
B.3. Funcionamiento autónomo	5
B.4. Escalabilidad	5
B.5. Acceso multiplataforma	5
B.6. Ahorro energético	6
B.7. Objetivos técnicos	6
B.8. Catalogo de requisitos	6
B.9. Especificación de requisitos	6
Apéndice C Especificación de diseño	7
C.1. Introducción	7
C.2. Diseño de datos	7
C.3. Diseño procedimental	7
C.4. Diseño arquitectónico	7

Apéndice D Documentación técnica de programación	9
D.1. Introducción	9
D.2. Estructura de directorios	9
D.3. Manual del programador	9
D.4. Compilación, instalación y ejecución del proyecto	9
D.5. Pruebas del sistema	9
Apéndice E Documentación de usuario	11
E.1. Introducción	11
E.2. Requisitos de usuarios	11
E.3. Instalación	11
E.4. Manual del usuario	11
Bibliografía	13

Índice de figuras

Índice de tablas

Apéndice A

Plan de Proyecto Software

A.1. Introducción



A.2. Planificación temporal

Al comenzar el proyecto se determinó que se utilizaría una metodología ágil para hacer el desarrollo del proyecto pero esta decisión ha terminado siendo un handicap producido por la falta de documentación y la dudosa credibilidad de la mayoría de páginas webs y documentación, se traducido en un gran coste temporal. Por otro lado, el redactar el proyecto en **LaTeX** desde la plataforma de Overleaf no refleja el tiempo real invertido puesto que no se realizan cambios en el repositorio de forma automática, hasta que compilo, descargo y actualizo el repositorio manualmente.

Ante todo, se ha intentado seguir un mínimo de pautas **Scrum** pese a no existir un grupo de trabajo real con unas tareas diarias y roles definidos:

- Las tareas fueron siempre semanales en forma de «sprints».
- Al finalizar el sprint se hace la entrega del trabajo elaborado en la semana y se determinan las próximas tareas.
- Tras determinar las tareas se definen los «milestones» y los «issues».
- Para hacer el seguimiento de las tareas se ha utilizado en tablero **Kanban** de **ZenHub**.
- Tras finalizar el sprint se puede comprobar el trabajo mediante los *gráficos burndown*.

Las reuniones de trabajo han sido consensuadas y planificadas los jueves de cada semana, con el siguiente resultado:

Sprint 00 - 01/10/2020 - 07/10/2020

En la primera reunión nos reunimos D.Álvar Arnaiz González y yo. En ella hice la propuesta de temática del TFG y, además expuse diferentes ideas y enfoques sobre el proyecto en la que se determinó a grandes rasgos la posible viabilidad del proyecto. Los objetivos de este sprint fueron la búsqueda de repositorios y otros proyectos para tomar ideas o si era posible hacer algún fork. También, el estudio la estructura del proyecto y herramientas software e interfaces a utilizar.

«“IMAGENES BURNDOWN”»

Sprint 01 - 08/10/2020 - 14/10/2020

Tras determinar el enfoque final de proyecto, se determinó que los objetivos de este sprint fueron la búsqueda de información relevante, otros proyectos y recursos que puedan servir de utilidad como pueden ser APIS. Se propusieron algunas APIS online para realizar pruebas. Las tareas se descompusieron para poder afrontarlas individualmente con el siguiente resultado temporal:

Sprint 02 - 15/10/2020 - 21/10/2020

Los objetivos de este sprint fueron el buscar repositorios, APIS, servicios y tecnologías con las que darle forma al proyecto. Se decidió generar algún tipo de aplicación desde la que poder controlar la instalación haciéndola más amigable y con mejor capacidad de interacción. Se investigan opciones.

Sprint 03 - 22/10/2020 - 28/10/2020

Los objetivos de este sprint fueron determinar los componentes hardware necesarios para completar el proyecto y se realiza la compra de material. Se presenta la opción de hacer una aplicación mediante el Bot de Telegram.

Sprint 04 - 29/10/2020 - 05/10/2020

Se incorpora D.Alejandro Merino Gómez al que se le presenta el proyecto y se le concede acceso a los repositorios para que pueda co-tutorizar el

proyecto. Los objetivos de este sprint fueron la instalación física de la instalación y la tirada de cable inicial.

Sprint 05 - 06/10/2020 - 12/10/2020

Se repasan los cambios propuestos y se incluyen nuevos. Se hace el seguimiento de la instalación y se comentan las fotos y el estado de la instalación. Los objetivos de este sprint son todos aquellos que sean necesarios para la adecuación del software al proyecto. Esto **oy** incluye la actualización del sistema operativo e instalación de software adicional. Además se deben valorar opciones para controlar los GPIO.

A.3. Estudio de viabilidad

Viabilidad económica

Viabilidad legal

Apéndice *B*

Especificación de Requisitos

B.1. Introducción



B.2. Objetivos generales



B.3. Funcionamiento autónomo

Se pretende que tras pocas configuraciones el sistema sea capaz de funcionar extrayendo información de Internet y decidiendo que acción realizar en cada caso a partir de ese momento.



B.4. Escalabilidad

Como cualquier proyecto de calidad debe ser escalable, esto es, debe existir la posibilidad de que sea ampliado fácilmente.



B.5. Acceso multiplataforma

En este caso dispondremos de un acceso GUI (del inglés «Graphical User Interface» o «Interfaz Gráfica de Usuario») o CLI¹ (Línea de comandos) a nuestro equipo.



¹Traducción del inglés: 'Command Line Interface'

B.6. Ahorro energético

El ahorro energético se produce al permitir que la temperatura exterior incida, o no, en la vivienda para conseguir las condiciones deseadas optimizando el consumo de recursos.

COMPROBAR UBICACIÓN

B.7. Objetivos técnicos

- Debe disponer de un Sistema Operativo GNU como puede ser una distribución de Linux. En nuestro caso utilizaremos Raspbian.
- Posibilidad de interacción multiplataforma para aumentar la flexibilidad a la hora de interactuar con los equipos.
- También, debe ser fácilmente escalable para permitir la posibilidad de continuar con el desarrollo.
- Utilizar Git y Github como sistema de control de versiones, de Zenhub como herramienta de gestión de proyectos y Atom para trabajar con el control de versiones.
- Utilización de Frizking para realizar los diseños electrónicos de la instalación.
- Utilización de www.draw.io para realizar los diseños de la instalación.
- Tratamiento de datos utilizando lenguaje Python.
- Utilización de diferentes APIs para obtener datos.
- Correcto conectorizado electrónico de todos los elementos según RETB.

B.8. Catálogo de requisitos

B.9. Especificación de requisitos



Apéndice C

Especificación de diseño

- C.1. **Introducción**
- C.2. **Diseño de datos**
- C.3. **Diseño procedimental**
- C.4. **Diseño arquitectónico**

Apéndice D

Documentación técnica de programación

- D.1. **Introducción**
- D.2. **Estructura de directorios**
- D.3. **Manual del programador**
- D.4. **Compilación, instalación y ejecución del proyecto**
- D.5. **Pruebas del sistema**

Apéndice E

Documentación de usuario

- E.1. Introducción
- E.2. Requisitos de usuarios
- E.3. Instalación
- E.4. Manual del usuario

Bibliografía
