

SAMVi



Sistema de ayuda al museo y sus visitantes

Eri Pérez Corral

Clara Alejos Salamanca

Irene Aguado Caballero

Requisitos del ERS que SI se implementan en la entrega.

1. Según el tipo de usuario la interfaz cambia
2. Aplicación de escritorio
3. Registro de editores
4. Registro de clientes estándar
5. Registro de clientes premium
6. Mostrar mapa
7. Mostrar salas
8. Mostrar exposiciones
9. Mostrar catálogo
10. Mostrar juegos
11. Editar obras (añadir, eliminar y actualizar)
12. Editar salas (añadir, eliminar y actualizar)
13. Editar exposiciones (añadir, eliminar y actualizar)
14. Editar catalogo (añadir, eliminar y actualizar)
15. Editar juegos (añadir, eliminar y actualizar)
16. Iniciar sesión editores
17. Iniciar sesión clientes premium
18. Iniciar sesión clientes estándar
19. Actualizar servicios
20. Seguridad: contraseña

Requisitos del ERS que NO se implementan en esta entrega o que se han modificado.

1. Aplicación táctil
2. Mostrar obras
3. Mostrar audioguías
4. Subastar, y por tanto revisar si el dinero pujado es menor que el de la última puja y bloquear la puja. Al no poder hacer subastas hemos decidido modificarlo para mostrar un menú de subastas para informar a los usuarios
5. Reservar objetos en el catálogo, ordenado alfabéticamente y que se penalice al usuario si no los compra en un tiempo concreto
6. Mostrar reseñas y por tanto que se penalice al usuario y hay reseñas ofensivas
7. Exposiciones dividido en dos secciones
8. Editar reseñas

9. Avisar de cuando se acaba el stock en el catálogo
10. Mecanismo de seguridad de las credenciales (se bloquea a las 3 veces de iniciar sesión de forma incorrecta)
11. Revisar que el DNI introducido sea un DNI válido
12. Meter 2 veces la contraseña al registrarse y revisar que cumpla ciertos requerimientos mínimos como mayúsculas y minúsculas
13. Informes mensuales

Requisitos nuevos (no aparecen en el ERS) que si están implementados en esta entrega

1. Poner puntos en la contraseña para conservar la seguridad
2. Editar audioguías (añadir, eliminar y actualizar)
3. Editar artistas (añadir, eliminar y actualizar)
4. Editar objetos (añadir, eliminar y actualizar)
5. Incluir un fondo
6. Incluir la información en formato de tabla y de menú con barra lateral
7. Buscador para juegos

Cualquier comentario sobre algún cambio que se haya realizado en la versión del proyecto entregada (por ejemplo: corrección de artefactos entregados en los modelos de entregas anteriores, si se hubiera detectado algún error importante).

Consideramos los errores cometidos en las anteriores entregas como leves o de poca importancia, ya que estos no han cambiado la estructura de la aplicación. Nos hemos basado en los artefactos ya realizados para tener referencias que tomar como base de cómo desarrollar las funcionalidades más relevantes del código.

Patrones que se hayan utilizado en la realización de la práctica.

El patrón implementado de forma principal ha sido el modelo vista controlador pero también se ha implementado otros patrones:

El patrón experto ya que el coordinador lleva a cabo la asignación de tareas a los distintos objetos.

El patrón de alta cohesión se cumple ya que las tareas son delegadas de forma adecuada a las clases que se encargan de realizarlas. En caso de que estas clases no realicen esa tarea, sino la de transmitir la información de la tarea, vuelven a delegar la información

Al cumplir el patrón modelo vista controlador, por ende, se cumple también el modelo controlador