

**NORMAS DE DESARROLLO**

**GRUPO**

N°3

**CURSO**

5K2

**DOCENTES**

Ing. Zohil, Julio

Ing. Liberatori, Marcelo

Ing. Jaime, Natalia

**ALUMNOS**

Allemand, Facundo leg. 58971

Herrera, Antonio leg. 57824

Pedrosa, Paula Melania leg. 58822

Rojas Amaya, M. Florencia leg. 58577

### 

### 

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL**

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL**

**INGENIERÍA EN SISTEMAS DE INFORMACIÓN** **PROYECTO FINAL**

INGENIERÍA EN SISTEMAS DE INFORMACIÓN PROYECTO FINAL

**PROYECTO**

**PROYECTO**



**Que Golazo!**

**Que Golazo!**

**Sistema de Gestión de Torneos de Fútbol**

Sistema de Gestión de Torneos de Fútbol

10/06/2014

31/05/2014

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| HISTORIAL DE VERSIONES | | | |
| VERSION | **FECHA** | **RESPONSABLE** | **OBSERVACION** |
| 1.0 | 21/10/2014 | Paula Pedrosa | Creación del documento. |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Tabla de contenido

[Introducción 3](#_Toc401684805)

[Descripción de Documento 3](#_Toc401684806)

[Desarrollo 3](#_Toc401684807)

[Definición de Software y Hardware para Desarrollo 3](#_Toc401684808)

[Reglas de Nombrado 4](#_Toc401684809)

# Introducción

## Descripción de Documento

El objetivo de este documento es detallar las Normas de Desarrollo del Sistema de Gestión de Torneos de Fútbol QueGolazo. Incluye la definición y descripción de Software y Hardware que fueron utilizados para el desarrollo del proyecto, criterios, métodos y notación a aplicar. Además se menciona la gestión de Configuración, especificando estructuras, acceso a repositorios del proyecto y del sistema.

Gestión de Configuración: Estructuras, nomenclatura y acceso a repositorios del proyecto y del sistema. Backup y recuperación.

# Desarrollo

## Definición de Software y Hardware para Desarrollo

A continuación se detalla los recursos de hardware y software que están siendo utilizados para el desarrollo e implementación:

|  |  |
| --- | --- |
| **RECURSOS DE HARDWARE PARA EL DESARROLLO** | * 4 equipos con Sistema Operativo Windows 7 o superior |
| * Hosting para alojar el Proyecto |
| * Hosting IIS para alojar el Sistema y la Base de Datos |

|  |  |
| --- | --- |
| **RECURSOS DE SOFTWARE PARA EL DESARROLLO** | * IDE de Desarrollo: **Visual Studio 2012** |
| * Lenguaje de Programación: **C# (Framework .net).** |
| * Base de Datos: **SQL Server 2012 y SQL Management Studio.** |
| * Herramienta de versionado: **Tortoise SVN y Ankh SVN.** |
| * Repositorio de Código: **Google Code** |
| * Repositorio de Documentación: **Google Code** |
| * Diseño de Interfaces de Usuario:   Framework Front End: **Bootstrap**  IDE Front End: **Brackets** |
| * Soporte para la Comunicación: **Skipe, Teamviewer 9, Facebook, WhatsApp, Gmail.** |
| * Respaldo de Información: **GoogleDrive** |
| * Herramientas para Gestión de Documentos: **Word, Excel, Power Point, Project** |
| * Herramienta de Modelado: **Start UML** |
|  | * Herramienta para Gestión Ágil de Proyectos: **Visual Studio**   Link para acceder a esta herramienta: *https://quegolazo.visualstudio.com/DefaultCollection/ProyectoFinal/\_home/index* |

## Reglas de Nombrado

##### base de datos

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **DESCRIPCIÓN** | **EJEMPLO** |
| **NOMBRE DE TABLAS** | UperCamelCase y los nombres siempre en plural | Equipos – Jugadores - JugadoresXEquipo |
| **ATRIBUTOS DE LAS TABLAS:** | camelCase | nombre – goles - cantidadDePartidos |
| **CLAVES PRIMARIAS** | “id”+ el nombre de la tabla en singular con Mayúscula la primer letra | idJugador - idTorneo |
| **CLAVES FORÁNEAS** | Exactamente igual que la clave primaria a la que referencia |  |

##### Programación

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **DESCRIPCIÓN** | **EJEMPLO** |
| **NOMBRE DE LAS CLASES** | UperCamelCase en singular | Equipo, GestorEquipo, Cancha |
| **NOMBRE DE LOS ATRIBUTOS** | camelCase, siempre teniendo en cuenta que los atributos de aquellas clases que tengan persistencia datos deben ser exactamente igual en el código C# y en el nombre en la base de datos |  |
| **ENNUMERADOS Y CONSTANTES** | mayúsculas separadas con guiones bajos | CESPED, MOSAICOS, TIPO\_DE\_CANCHA |
| **VECTORES** | vector+ “Nombre de la clase que contiene” | vectorEquipos |
| **LISTAS** | lista+ “nombre del tipo de objetos que contiene” | listaJugadores |
| **MÉTODOS** | camelCase (agregarEquipo() ), uso obligatorio de la etiqueta <sumary> <sumary/> describiendo la funcionalidad del método. | agregarEquipo() |
| **MÉTODOS GESTORES** | siempre deben estar implementados los métodos:  obtenerTodos() : Lista o Datatable  obtenerPorId(long id) : Object  registrar(Object objetoAInsertar)  modificar () |  |

##### CONTROLES DE FORMULARIOS

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **DESCRIPCIÓN** | **EJEMPLO** |
| **CONTROLES DE FORMULARIOS** | Abreviación del nombre del control + nombre significativo |  |
| **TEXTBOX** | **txt**NombreDeJugador |
| **GRILLAS** | **gv**Partidos |
| **BOTONES** | **btn**AgregarEquipo |
| **DROPDOWNLIST** | **ddl**Campeonatos |
| **LABELS** | **lbl**Fecha |
| **RADIOBUTTONS** | **rb**Sexo |
| **RADIOBUTTONGROUP** | **rbg**TiposDeCampeonato |
| **CHECKBOX** | **cb**Eliminatorias |
| **PANEL** | **panel**Jugadores |
| **LITERAL** | **lit**NombreDelJugador |
| **TEXTAREA** | **txa**Descripcion |
| **LISTBOX** | **lbox**Jugadores |

##### Consultas a la Base de Datos:

Sentencias INSERT, UPDATE, DELETE y SELECT, las palabras reservadas dentro de la consulta deben ir en mayúscula.

Las palabras reservadas que se utilizan en la sentencia SELECT, tales como SELECT, FROM, INNER JOIN, JOIN, LEFT JOIN, RIGHT JOIN, WHERE, HAVING, ORDEY BY, GROUP BY deben ir en mayúscula.

Las consultas en la Base de Datos, deben realizarse de la siguiente manera:

SELECT ……

FROM ……

WHERE ……

GROUP BY ……

HAVING ……

ORDER BY ……

Es decir uno abajo del otro.

##### Generales:

ABM los botones de las interfaces deben decir:   
Alta: “Registrar”

Modificación: “Modificar”

Baja: “Eliminar”

Consulta: “Consultar”

## Gestión de Configuración

Como mencionamos anteriormente en las herramientas que están siendo utilizadas para el desarrollo del proyecto, utilizamos:

* **TORTOISE SVN:** es una herramienta de control de versiones
* **GOOGLE CODE:** es el repositorio que se utiliza para almacenar todas las versiones del proyecto y líneas de base del proyecto.

Resulta significativo aclarar que se manejan dos repositorios. Manipulamos un repositorio para el código que estamos trabajando y otro repositorio para la documentación.

Links de Repositorios:

**URL Repositorio Documentación:** *https://quegolazo.googlecode.com/svn/trunk/*

**URL Repositorio Código:** *https://quegolazo-code.googlecode.com/svn/trunk/*

## Estructura de Repositorio de Documentación

Dos repos

Captura de la estructura..

Explicación de que va en cada carpeta

Dirección de los repos