



Departamento de Informática
Universidad Técnica Federico Santa María



Artefactos de mitigación y entregable de código

Proyecto: Toc &Talk!

Pre-Empresa: "Banaan"

Jefe del Proyecto: Sebastián Torres Garfe

Integrantes:

Nombre	Email	Teléfono
Fabián Da Silva Retamales	fabian.dasilva.12@sansano.usm.cl	68356823
Nibaldo González Salgado	nibaldo.gonzalez@alumnos.usm.cl	97984398
Felipe Mancilla Sepúlveda	felipe.mancilla@alumnos.usm.cl	76829443
Sebastián Torres Garfe	sebastian.torres@alumnos.usm.cl	51024252
Víctor Torres Varas	victor.torres@alumnos.usm.cl	82821008

En el informe anterior, se analizaron tres riesgos significativos que pueden traer problemas al proyecto, incluso la fatalidad de este. Eligiendo como el riesgo principal, el introducir los protocolos adecuados para que nuestra aplicación presente una comunicación de voz entre los usuarios. Para este riesgo, se presentó un plan de trabajo que ayude a mitigar la probabilidad de ocurrencia de error al hacer funcionar la comunicación, este plan de actividades era:

1. Investigar sobre los protocolos que son utilizados para generar una conversación de voz entre usuarios, y como adaptarlos a nuestra plataforma.
2. Diseñar una primera infraestructura del sistema, que será la base que soporte los protocolos a requerir.
3. Implementar un primer demo de transferencia de voz entre un usuario a otro.
4. Corregir errores y hacer una crítica constructiva al primer demo, de tal manera de mejorar el servicio entregado.
5. Implementar un prototipo (versión alfa) con la posibilidad de hablar entre usuarios.
6. Testear los posibles usuarios que puede soportar este prototipo.
7. Feedback del testeo y satisfacer con un número de usuarios elevado (siendo $U_{min} > 100$ usuarios)
8. Implementar un prototipo final, con conversación de voz inicializada y una base para "videollamadas".

Para esta primera entrega, buscamos mitigar de manera simple esta probable problemática, enfocándonos en solo crear esa funcionalidad o la base de nuestra aplicación para establecerla, por lo que el camino que elegimos, y que presentamos en el código entregado, son los siguientes:

1. Una vista simple con nuestro logo, con un botón el cual direcciona a un enlace que realiza lo que nosotros tenemos como intención realizar, a diferencia que la videollamada es algo que esperamos a futuro realizar, por ahora solo lo que es llamada de voz.
2. La aplicación fue desarrollada para dispositivos android, así dando los permisos necesarios para poder hacer uso del micrófono y la cámara.
3. A diferencia de esta mitigación, seremos nosotros quienes harán la unión entre los usuarios y no se les asignará ningún tipo de dato que lo identifique. Para ello usaremos un algoritmo adecuado a las características que tenga el perfil del usuario además de los que estén conectados entre otros factores.

Por lo tanto los siguientes artefactos son:

- Código Ejecutable de la función.
- Demo API Página web: Cuando la aplicación direcciona a esta página, para su testeo, es necesario tener dos dispositivos con cámara incluida, y mediante el número del otro dispositivo, se debe llamarlo mediante se coloca dicho número en el rectángulo "Type Recipient's #" y luego apretar el botón de llamada que está a su derecha.