



DEPARTAMENTO
DE COMPUTACION

Facultad de Ciencias Exactas y Naturales - UBA

Trabajo práctico Nro. 1

Programming in the small

5 de octubre de 2011

Ingeniería del Software 2

Integrante	LU	Correo electrónico
Facundo Carrillo	611/07	facu.zeta@gmail.com
Rodrigo Castaño	602/07	castano.rodrigo@gmail.com
Brian Curcio	61/07	bcurcio@gmail.com
Federico Pousa	221/07	fedepousa@gmail.com
Felipe Schargorosdky	691/07	schargo88@gmail.com



Facultad de Ciencias Exactas y Naturales
Universidad de Buenos Aires

Ciudad Universitaria - (Pabellón I/Planta Baja)

Intendente Güiraldes 2160 - C1428EGA

Ciudad Autónoma de Buenos Aires - Rep. Argentina

Tel/Fax: (54 11) 4576-3359

<http://www.fcen.uba.ar>

Índice

1. Product Backlog	3
1.1. Logueo al sistema	3
1.2. Postularse como candidato	3
1.3. Emisión de voto	4
1.4. Finalización del comicio	4
2. Sprint Backlog	5
3. Diseño Orientado a Objetos	5
3.1. Logging	7
3.1.1. interfazLogueador	7
3.1.2. Logueador	7
3.1.3. elección	8
3.2. Postulación a candidato	8
3.3. Votación	8
3.3.1. Usuario	8
3.3.2. urnaElectoral	9
3.3.3. interfazParaVotación	9
3.4. Clausura del acto electoral	10

1. Product Backlog

A continuación se detallan las Users Stories pertenecientes al presente proyecto. Las mismas se clasifican según las diferentes funcionalidades atacadas del sistema, división que luego resultará importante tanto para el diseño del sistema, como para la implementación del mismo.

1.1. Logueo al sistema

Como: Usuario
Quiero: Poder loguearme al sistema
De forma que: Pueda utilizar las diferentes opciones del mismo, como la votación.

Story points:

Bussines value:

Como: Usuario
Quiero: Que nadie se loguee con mi cuenta
De forma que: Nadie pueda candidatearme o votar por mi.

Story points:

Bussines value:

Como: Usuario
Quiero: Poder desloguearme de forma segura del sistema
De forma que: Nadie pueda utilizar mis datos o mi cuenta.

Story points:

Bussines value:

1.2. Postularse como candidato

Como: Junta electoral
Quiero: Poder abrir etapa de postulaciones
De forma que: los usuarios interesados puedan candidatearse

Story points:

Bussines value:

Como: Aspirante a candidato
Quiero: Poder postularme como candidato
De forma que: Pueda presentarme en las siguientes elecciones

Story points:

Bussines value:

Como: Candidato
Quiero: Poder darme de baja
De forma que: Pueda arrenpetirme de postularme como candidato

Story points:

Bussines value:

Como: Junta electoral
Quiero: Que el proceso de postulación chequee los requerimientos del postulado
De forma que: Solo puedan postularse las personas que cumplan con los requisitos establecidos

Story points:

Bussines value:

Como: Junta electoral
Quiero: Poder cambiar el reglamento de postulación
De forma que: Los requerimientos puedan ser adaptables

Story points:

Bussines value:

1.3. Emisión de voto

Como: Junta electoral
Quiero: Poder abrir etapa de votación
De forma que: se termine la etapa de postulación y comience la votación de los candidatos

Story points:

Bussines value:

Como: Usuario
Quiero: Poder emitir mi voto
De forma que: mi voto quede registrado para la votación actual.

Story points:

Bussines value:

Como: Junta electoral
Quiero: Saber quien voto
De forma que: Pueda ir teniendo idea de que porcentaje de empadronados se presentaron

Story points:

Bussines value:

Como: Usuario
Quiero: Recibir un certificado de emisión de voto
De forma que: tenga una forma de demostrar mi participación en la votación

Story points:

Bussines value:

Como: Usuario
Quiero: Que mi voto sea anónimo
De forma que:

Story points:

Bussines value:

1.4. Finalización del comicio

Como: Junta electoral
Quiero: Poder cerrar el período de votación
De forma que: se de paso al escrutinio de los votos

Story points:

Bussines value:

Como: Junta electoral
Quiero: que se labre un acta con los resultados
De forma que: se obtenga una presentación formal de los resultados de la votación

Story points:

Bussines value:

Como: Usuario
Quiero: Poder loguearme al sistema
De forma que: Pueda utilizar las diferentes opciones del mismo, como la votación.

Story points:

Bussines value:

Como: Junta Electoral
Quiero: Ser notificada de los conflictos en la designación de cargos
De forma que: se puedan resolver mediante mecanismos ad hoc

Story points:

Bussines value:

2. Sprint Backlog

En el sprint deberían ir las users stories que se van a atacar durante cierto período de tiempo. Este período de tiempo no se encuentra prefijado como en un ambiente de desarrollo, sino que depende de las fechas de entrega del trabajo práctico, sumado al hecho que la dedicación no es constante y periódica como lo sería en un ambiente de desarrollo.

Dado que así lo requiere el enunciado, que en este caso cumpliría el rol de un product owner, el presente sprint solamente contiene la users stories correspondientes a las funcionalidades que se quieren atacar en esta iteración. Por lo tanto, para este sprint se tuvieron en cuenta la users stories correspondientes a las funcionalidades de:

- Logging
- Postulación de candidatos
- Votación
- Clausura del acto electoral y generación de resultados.

3. Diseño Orientado a Objetos

A continuación se presenta el diseño orientado a objetos de todo el sistema implementado.

Dado que se quiere hacer hincapie en diferentes funcionalidades, se presentará primero el sistema en su totalidad y luego se irá explicando cada una de las partes más importantes.

Antes de pasar a la explicación de cada una de las funcionalidades, se fundamentaran algunas decisiones de diseño a un nivel más alto y no dentro de una funcionalidad en particular.

- Desacomplamiento de las funcionalidades: El sistema VOX es lo suficientemente chico como para poder implementarlo sin la necesidad de un buen diseño y aún así podría funcionar. Se podría hacer que existan pocos objetos que tengan muchas responsabilidades distintas sobre el sistema. Por ejemplo, podría haber un solo objeto que reifique a las elecciones en sí y que se encargue de la votación, de la postulación de candidatos y de todas las responsabilidades a implementar. Sin embargo, se decidió realizar un diseño orientado a objetos que se fundamente sobre las

reglas vistas en la materia para obtener una mejor implementación del sistema. Es por esto que se decidió no tener un objeto muy poco cohesivo, como sería esta elección multitarea, sino que dividieron las responsabilidades en diferentes objetos que representen diferentes entes de la realidad. No es lo mismo querer postularse a candidato que querer emitir un voto, por lo que nos pareció interesante tener estas funcionalidades bien desambiguadas. Además, esta decisión también gana en otro tema muy importante para un buen diseño que es el bajo acoplamiento. Al separar las funcionalidades, el sistema es mucho más tolerante a lo que puede suceder si solo una de estas funcionalidades cambia su comportamiento. En una elección próxima, la postulación a candidatos podría ser completamente diferente y esto no afectaría a todo lo referente a la emisión de un voto, o al sistema de logging.

- Usuarios reificados. Charlando con los diferentes docentes de la materia, nos resultó interesante reificar el concepto de usuario del sistema. A priori un usuario podía ser simplemente un identificador, pero nos pareció adecuado reificar este concepto para tener información que de otra forma correspondería a un sistema externo. Reificando el usuario y teniendo, por ejemplo en el caso del Alumno, la cantidad de materias, lo que podemos hacer es tener una sola interacción con un sistema externo al comienzo de un acto electoral y de esa forma ya tener la información necesaria en los objetos pertinentes, sin hacer más complejo el diseño. De hecho, nos parece que también es una buena forma de mostrar la principal característica de SCRUM, que es ser una metodología iterativa-incremental; al modelarlo de esta forma, se trivializa un poco la interacción con los sistemas externos, dejando esta funcionalidad para un sprint posterior. Por el momento, el modelo soporta el hecho de que al comenzar un acto electoral se cargan los padrones de los usuarios y con esto se obtiene la información deseada. Esta forma de ingresar la información de los usuarios es la funcionalidad que se podría incrementar en una iteración posterior.
- Utilización de interfaces. En variadas ocasiones se nos presentó el problema de cómo modelar la interacción entre todos los objetos del sistema y el usuario final que se encuentra detrás de la pantalla. Existen muchos mensajes que van a ser *lanzados* según las acciones de un usuario del software en el mundo real. De esta forma, parecería que la interfaz gráfica tiene muchas responsabilidades porque necesita *hablar* con muchos objetos. Por ejemplo para poder votar, parecería que el usuario del software tiene que hablar directamente con una urna, cuando no queremos eso ya que no es deseado que se pueda interactuar con el modelo interno del sistema. Por otro lado, tampoco es deseado que la interfaz gráfica de un software, como podría ser la página web de este sistema, tenga más lógica que simplemente renderizar lo que se le pide.

Es por esto que se decidió implementar una serie de interfaces para poder interactuar con el sistema de forma controlada. De esta manera, lo que sucede es que cuando un usuario del mundo real se loguea al sistema, la interfaz gráfica queda *pegada* a una interfaz de uso del sistema, que será diferente dependiendo en la etapa que se encuentre la elección. Por ejemplo, si un usuario se loguea cuando la votación no está abierta, sino que se están postulando los candidatos, la interfaz gráfica solo tendrá comunicación con la interfaz ParaPostulación, la cual solo permitirá realizar acciones de postulación.

También se utilizó una interfaz para el logging que será explicada cuando se explique esta funcionalidad en particular.

- Subclasificación de las interfaces.

Luego de resolver la necesidad de utilizar interfaces para poder interactuar entre el mundo real y el sistema externo, se vio que se necesitaban diferentes interfaces según la época del acto electoral que transcurra, de modo que el sistema tenga un bajo acoplamiento y no haya un solo objeto manejando todo. Dado que se tienen diferentes interfaces, pero que todas representan la misma idea de ser la *cara* del sistema frente al usuario real, nos pareció pertinente realizar una subclasificación de las interfaces ya que esta idea se condice con el mundo real, en donde está desambiguada la responsabilidad de efectuar la votación, la de postularse a candidato y las demás.

3.1. Logging

En esta sección se presenta todo lo referente al login al sistema. Al comenzar el diseño del tp, esta cuestión no fue tomada como esencial ya que no era una de las funcionalidades básicas a tener en cuenta en este sprint. Sin embargo, a medida que se fue desarrollando el diseño de todo el sistema, fue emergiendo la necesidad de explicar el modulo de logging, ya que resuelve cuestiones importantes para las demás funcionalidades del sistema.

A continuación se presenta la parte del diagrama de clases que se refiere al logging para poder explicar de forma más detallada las responsabilidades de cada clase y las reglas de diseño que nos llevaron a realizar el mismo.

ACA va el diagrama de clases.

3.1.1. interfazLogueador

La interfaz del logueador es un objeto que representa cual va a ser la interacción del usuario real cuando quiera loguearse al sistema. Como se verá en la explicación del logueador, este tiene ciertas funcionalidades e información que no queremos que sea accesible ni manejable desde el exterior. Es por esto que se decidió utilizar una interfaz de logueador con la siguiente responsabilidad.

- login: password:. Este mensaje contiene la única responsabilidad de la interfaz de logueador, que es permitirle al usuario real loguearse en el sistema.

La principal idea de esta interfaz se basa en las reglas de diseño vistas durante las prácticas de la materia que nos indica que es una buena decisión poner una interfaz para poder interactuar con cosas interiores al modelo de una forma controlada. De esta forma un usuario real solamente podrá acceder a la funcionalidad de logging y no podrá acceder a otra información interesante que pueda tener el modelo interno de datos.

3.1.2. Logueador

El logueador es un objeto que tendrá como responsabilidad manejar todo lo pertinente al ingreso al sistema de una persona. Si bien su responsabilidad principal es el mensaje de logging, maneja otras informaciones necesarias para el login como saber en que etapa de las elecciones estamos. Estas son cosas que no queremos que el usuario real pueda acceder, por lo cual justifica la necesidad de una interfaz para interactuar con este objeto.

El logueador funciona de la siguiente manera. El objeto sabe que interfaz le corresponde a cada usuario, por lo que el mismo tiene una representación interna de las asociaciones entre los usuarios del sistema y las interfaz de usuario. Esta representación se va modificando dependiendo el estado de las elecciones actuales (postulación, idle, votación, etc). Lo que hace el logueador es entonces, cuando loguea a un usuario, devolver una interfaz de usuario según la representación que tenga de la asociación entre el usuario que quiere loguear y la interfaz que le corresponde. Es decir, si la elección está en época de votación entonces los usuarios del sistema estarán asociados a interfaces de usuario que en realidad son interfaces para votación. De esta forma, lo que hace el logueador es simplemente devolver la interfaz que esta asociada para que se puede interactuar con el sistema, por ejemplo para votar, mediante esta interfaz que es nuestra fachada para interactuar con el sistema interno.

El logueador resuelve esta situación mediante los siguientes mensajes:

- login: password:. Es el mensaje esencial de un logueador que es justamente su función principal, la de loguear. Este mensaje va a ser utilizado desde la interfaz de logueador que es la única manera que tiene un usuario real para hablar.
- actualizarOpcionesDisponibles:. Este mensaje es el que permite asociar a los usuarios con las diferentes interfaces disponibles para interactuar con el sistema. De esta manera, los usuarios siempre tendrán una interfaz de usuario asociada, pero al utilizar este mensaje, esas interfaces podrán cambiar, asociándose con la interfaz necesaria para la época de la elección pertinente. Entonces, a partir del uso de este mensaje, cuando los usuarios se logueen, podrán interactuar

con VOX mediante la interfaz que les corresponda con ese período de las elecciones. Entonces si utilizamos este mensaje para asociar a los usuarios con una interfaz de postulación, lo que estaremos logrando es que el usuario cuando se loguee solo puede interactuar con el sistema mediante una interfaz de postulación que solo tendrá como opción de funcionalidad posible el hecho de candidatearse; ya que por la época de las elecciones en las que se encuentra el sistema, no se debería poner hacer otra cosa.

3.1.3. elección

En esta funcionalidad en particular, la de loguearse, las responsabilidades de esta clase se basan en manejar los tiempos de las elecciones para saber que se puede hacer con el sistema en este momento. La clase elección es el principal punto de interacción para un administrador del sistema. Lo cual probablemente induciría a tener una interfaz para administrador que será adherida al modelo, en caso de necesitarla, en otra iteración del presente desarrollo.

Luego, este objeto es responsable de indicar en que etapa de las elecciones esta el sistema, mediante la asignación de las diferentes interfaces a los usuarios. Los mensajes para cumplir con estas responsabilidades son:

- `iniciarPostulacion`: Este mensaje se encarga de hablar con el logueador para que ahora todos los usuarios tengan asociada una interfaz para postulación.
- `cerrarPostulacion`: Este mensaje sirve para que cuando falten 14 días para la elección la postulación se cierre y ahora los usuarios reales no puedan interactuar con la interfaz para postulación, sino que solo pueden ver los candidatos.
- `iniciarComicio`: Este mensaje sirve para asociar a los usuarios con las interfaces de votación de manera que sea posible interactuar con el sistema para poder emitir un voto.
- `FinalizarComicio`: Con este mensaje se da por cerrada una elección y esto influye en el sistema de login por que ahora los usuarios reales solo podrán interactuar con una interfaz que lo único que les deja hacer es ver los resultados de la elección.

3.2. Postulación a candidato

3.3. Votación

En esta sección se presenta un subconjunto de las clases del diagrama original que son pertinentes al problema de la votación.

A continuación se reproduce dicho subconjunto separado del diagrama original, para luego poder explicitar cada decisión tomada sobre cada una de las clases presentes.

ACA va el diagrama de clases.

3.3.1. Usuario

El usuario representa a un posible votante o candidato, pero en este caso, solo nos importa el mismo como votante. La entidad del mundo real a la que hace referencia es el votante al momento de iniciarse el proceso electoral. Cualquier usuario debe ser capaz de responder a los mensajes DNI, nombre, registrarQueVoto, yaVotaste. Los mismos se utilizan para:

- `DNI`: Es un mensaje esencial al usuario, que lo identifica como objeto entre los de su misma clase. El mismo hace referencia directa a un usuario del sistema, por lo que también servirá para hacer el recuento de votos. Es decir que los votos en el sistema se dividiran de acuerdo al DNI del candidato al que hacen referencia.
- `nombre`: Responde al nombre del persona real que hace referencia el usuario.
- `registrarQueVoto`: Es un mensaje que permite registrarle al usuario que ya voto para que no pueda volver a votar.

- `yaVotaste`: Es un mensaje que permite preguntarle al usuario si ya voto. Sirve para cumplir con la restricción de que un usuario no pueda volver a sufragar.
- `cantidadMaximaDeVotos`: Es un mensaje que responde cuantos postulantes puede votar un usuario.

En cuanto a los mensajes presentados anteriormente, desde un punto de vista estrictamente paradigmático, no queda claro que sea responsabilidad del usuario saber que ya voto. Sin embargo, se decidió hacerlo de esta forma para reducirle la complejidad al modelo.

Por el mismo motivo se encuentra el mensaje `cantidadMaximaDeVotos` que, bajo el consejo de Fernando Astesuain, se puso dentro del usuario para que sea simple la votación. Directamente se puede votar una collection de candidatos y chequear cuantos puede votar realmente mediante este mensaje.

En el diagrama, se puede observar que los usuarios están subclasificados en Alumno, Graduado y Profesor. Esta subclasificación no es muy relevante a esta parte del problema, ya que concierne a las restricciones para las postulaciones de candidato. Como se verá luego, la interfaz de votación es la que sabe si se trata de un alumno o graduado, o si se trata de un profesor, para saber si puede votar una o dos veces.

Esto lo hicimos de esta forma para seguir una de las principales reglas de diseño en cuanto a que los objetos sean cohesivos. Buscamos tener un usuario que no sepa hacer cosas como votar, o postularse o tener otras responsabilidades; sino que pueda responder mensajes muy básicos con pocas responsabilidades.

3.3.2. urnaElectoral

La `urnaElectoral` reifica el concepto de urna que se tendría en el dominio del problema. La urna es la encargada de llevar los votos de cada una de las votaciones que haya. Una primera idea había sido subclasificar la urna dependiendo del claustro a la que pertenezca. Sin embargo, con la búsqueda de tener objetos bien cohesivos, nos dimos cuenta que realmente no importa a que claustro pertenezca la urna, sino que simplemente debe guardar los votos de la elección para la que fue asignada. Esto quiere decir que el sistema probablemente tenga más de una urna, que van a ser una para Alumnos, una para Graduados y una para Profesores; pero estas urnas van a hacer equivalentes, son todas instancias de la misma clase porque las responsabilidades que tienen son las de ser una urna independientes del claustro. Dicho esto, las responsabilidades de una urna son:

- `registrarVotoA:`, Este mensaje lo que hace es justamente *meter* un voto en la urna. Dado que lo único que queremos es registrar el voto, la urna solo necesita saber a quien se está votando.
- `registrarVotoEnBlanco`. Este mensaje deja registrar un voto en blanco. Nos parece que es una buena decisión de diseño desambiguar el voto en blanco respecto del voto válido, para tener conceptos diferentes reificados de forma diferente y que un voto en blanco no sea simplemente un voto a nil de un voto válido.
- `votosEnBlanco`. Es el mensaje que representaría abrir la urna y poder contar los votos en blanco que hubo.
- `votosValidos`. Es un mensaje que nos devuelve una lista de candidatos junto con la cantidad de votos que tuvieron durante la elección.

3.3.3. interfazParaVotación

La interfaz para votación es el objeto que principalmente maneja el sufragio de un usuario. Representa lo que en el mundo real sería la autoridad de mesa cuando el votante va a emitir su voto. Desde este punto de vista, la responsabilidad de los objetos de esta clase es manejar el momento del voto en sí. Este objeto intenta ser lo más cohesivo posible responsabilizándose solamente por el acto de la votación, mientras que las demás funcionalidades quedan como responsabilidad de otros objetos. Para lograr encargarse de estas cosas, las instancias de esta clase saben responder los siguientes mensajes:

- `votarCandidatos`:. Este mensaje toma una colección de candidatos a votar y trata de emitir el voto. Al tratar de emitir el voto, se chequea que el usuario no haya votado, y se chequea que la cantidad de gente que esta queriendo votar sea menor o igual a la máxima cantidad de personas que puede votar. Si se puede emitir el voto, entonces esta interfaz es la responsable de comunicarse con la urna para *introducirla* un voto por cada candidato votado, así como también se responsabiliza de indicar que el usuario ya votó.
- `votoEnBlanco`. Este mensaje se encuentra para que un usuario tenga la posibilidad de votar en blanco. Nuevamente argumentamos que desde un punto de vista del paradigma de objetos, nos parece bien desambiguar los votos en blanco para que no haya colisión de conceptos del dominio del problema, como nos indica una de las mencionadas reglas de diseño.

Si bien el diagrama de clases, más la explicación del mismo, nos da una idea aproximada de como interactúan los objetos entre sí, presentaremos a continuación un diagrama de secuencia que indica como sería una traza posible de las interacciones dinámicas entre diferentes objetos involucrados en el proceso de votación.

Por último, nos parece interesante mostrar un diagrama de instancias que resalte como sería la relación de conocimiento entre diferentes objetos en el transcurso de una votación.

En este caso se presenta una caso donde un Alumno, un Graduado y un Profesor quieren emitir su voto.

3.4. Clausura del acto electoral