

Ejercicio N°: 4

Eje temático N°: Modelo de Diseño

Temas: Implementación

Negocio: A Elección del grupo, alguno de los tres trabajados en el año

Objetivos del trabajo

1. Recorrer los flujos de trabajo propuestos por la metodología del proceso unificado para producir un software real, reforzando el uso de los artefactos, la función de los trabajadores y tareas y aprovechando el trabajo en equipo.
2. Cerrar los conceptos de diseño estudiados durante el año, pasando por el flujo de implementación que nos permite validar el diseño y terminar de entender los objetivos propuestos en las actividades anteriores.

Trabajo a Realizar

1. Cada grupo de tomar un único caso de uso, incluyendo las inclusiones de cualquiera de los negocios de estudio presentados en el ciclo lectivo. Respecto a las extensiones se deberá discutir con el docente su consideración o no (de tratarse de los ABM de parámetros, no se deben considerar)
 - a. El caso de uso elegido debe tener interfaz de usuario de diálogo.
2. Deberán realizarse todos los artefactos vistos durante los prácticos de la materia
 - a. Modelo de caso de uso (si se modificó o alteró algo debe diseñarse y sino adjuntarse el ya consensuado)
 - b. Descripción del flujo de sucesos a nivel de caso de uso para el CU elegido (con la plantilla planteada en la cátedra)
 - c. Diagrama de Clases del negocio completo (sin persistencia)
 - d. Diagrama de Secuencia completo (hasta Fachada de Persistencia, incluyendo decorador, agentes pero no el detalle interno del subsistema de persistencia)
 - e. Diagramas de Secuencia completos de los métodos del subsistema de persistencia (a partir de la Fachada). Se entiende que ya habrán sido desarrollados en el práctico anterior.
 - f. Lista y documentación de escenarios de prueba del caso de uso
 - g. Diseño de los casos de prueba para todos los escenarios
 - h. MER
 - i. Desarrollo e Implementación funcionando, con el código disponible (desarrollado íntegramente por el grupo, incluyendo persistencia) para ser revisado durante la presentación. (Desarrollado en lenguaje orientado a objetos a elección, contra motor de base de datos a elección, preferentemente los estudiados en el transcurso de la carrera.)
3. La realización del caso de uso debe:
 - a. Contener al menos un caso de al menos uno de estos patrones:
 - i. Estrategia
 - ii. Comando
 - iii. Adaptador
 - iv. Observador
 - v. Composite
 - b. Debe usar patrón DTO.

Bibliografía para consultar

Jacobson, Ivar. Booch, Grady. Rumbaugh, James. *El proceso unificado de desarrollo de software*.

Larman, Craig. *UML y Patrones*.

Apuntes de la cátedra sobre todos los temas dados, subidos al sitio.