

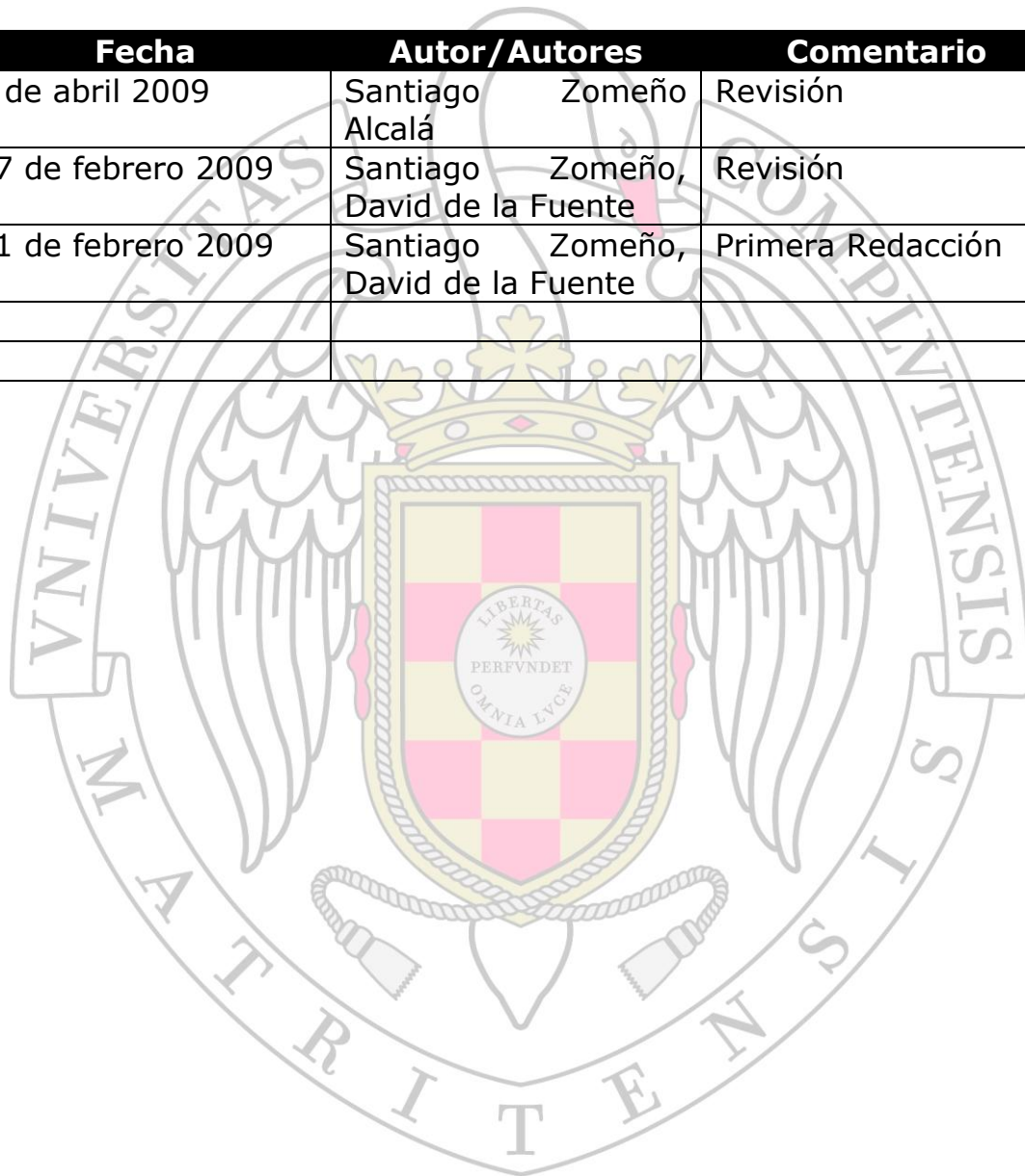
Planificación del proyecto: Casino Online



Proyecto Ingeniería del Software 2008/09

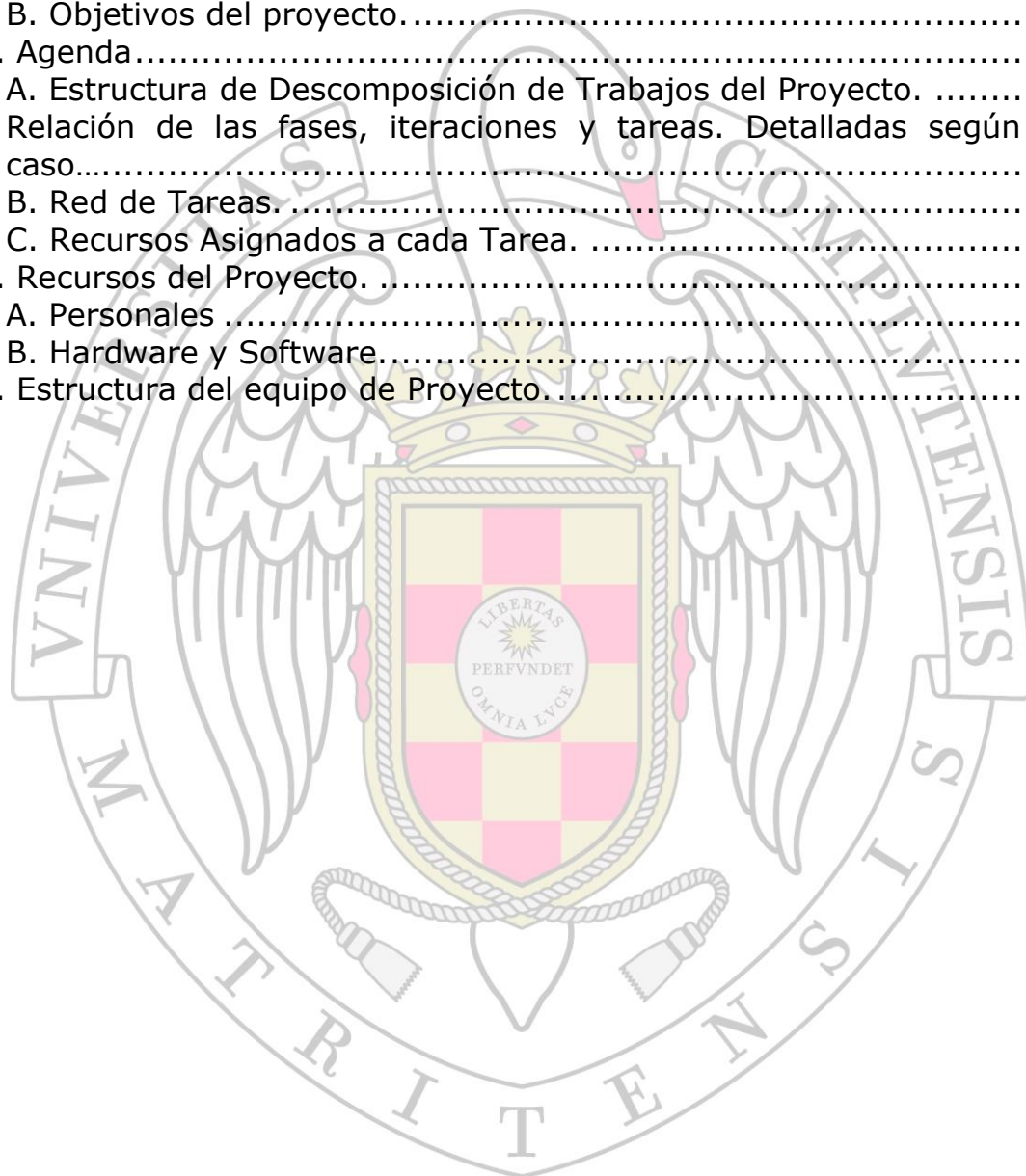
Tabla de Cambios

Fecha	Autor/Autores	Comentario
2 de abril 2009	Santiago Zomeño Alcalá	Revisión
27 de febrero 2009	Santiago Zomeño, David de la Fuente	Revisión
21 de febrero 2009	Santiago Zomeño, David de la Fuente	Primera Redacción



Índice

Tabla de Cambios	2
Índice	3
1. Introducción.....	4
A. Alcance y Propósito del Documento.	4
B. Objetivos del proyecto.....	4
2. Agenda.....	6
A. Estructura de Descomposición de Trabajos del Proyecto.	6
Relación de las fases, iteraciones y tareas. Detalladas según el caso.....	6
B. Red de Tareas.....	7
C. Recursos Asignados a cada Tarea.	8
3. Recursos del Proyecto.	10
A. Personales	10
B. Hardware y Software.....	11
4. Estructura del equipo de Proyecto.....	12



1. Introducción.

El documento de Plan de proyecto de Casino Online, contiene una definición de recursos y tareas de la planificación que se ha realizado para llevar a cabo dicho proyecto.

A continuación se puede ver el plan de proyecto, este está dividido en cuatro puntos Introducción, Agenda, Recursos del Proyecto, Estructura del Equipo de Proyecto.

A. Alcance y Propósito del Documento.

Con el presente documento, se pretende exponer la planificación que el equipo de análisis en concordancia con el equipo de desarrollo, han creído oportuna para el desarrollo de actividades fijadas en el proyecto de "Casino Online".

Las actividades y recursos que en este documento se detallan posteriormente, han sido seleccionados para la realización del Proyecto "Casino Online".

B. Objetivos del proyecto.

El objetivo del proyecto es crear un sistema informático que ofrezca la posibilidad de poder jugar en un casino real en modo on-line, y permitir la gestión del mismo.

La aplicación se encarga de gestionar todas las funciones relacionadas con el juego; gestión de los distintos juegos disponibles, mesas virtuales etc. y mantenimiento administración del sistema; gestión de usuarios y juegos, añadir nuevas funcionalidades etc. Esto quiere decir que se encargará de las siguientes funciones:

- Sistema de alta de clientes.
- Gestión de cuentas.
- Administración monetaria de cara al usuario.
- Un sistema de Gestión del casino.
- Gestionará una base de datos de clientes.
- Se añadirá un sistema de control del sistema.
- Gestión de una base de datos.

El sistema será capaz de ofrecer la siguientes funcionalidades al usuario:

- Soportara la conexión simultánea de varios jugadores, permitiendo, en el caso que el juego lo posibilite, la interacción entre los mismos.
- Cada jugador podrá jugar a varios juegos simultáneamente.
- Descargarse el software para poder jugar en el casino desde una página Web.
- La descarga del dinero virtual (leuros) se realizará desde la página Web
- Los usuarios tendrán la posibilidad de charlar durante el funcionamiento del juego mediante un Chat definido por cada mesa
- Los jugadores podrán visualizar estadísticas de los juegos en los que han jugado.

La aplicación que se va a desarrollar, puede tener limitaciones en cuanto al desarrollo de la misma, estas pueden venir dadas por las restricciones que pueda imponer las herramientas de diseño y de desarrollo que van a ser usadas para el mismo, algunas de ellas son: Java, ORACLE, XML, JSP, AJAX, JAVASCRIPT, HTML, FLASH/ACTIONSCRIPT, SWIFT3D ...

Para conocer todos los objetivos pormenorizados del proyecto, se deberá consultar el documento de Especificación de Requisitos.

2. Agenda

A. Estructura de Descomposición de Trabajos del Proyecto.

Relación de las fases, iteraciones y tareas. Detalladas según el caso...

Fase Inicio (viabilidad)	
Propuestas	
Viabilidad y elecc. Alternativa	
Fase de Elaboración	
1ª Iteración	
Espec.requisit.:Introduc.,descripc.gral.	
Casos de Uso	
Espec.requisit. (continuación) :requisit.funcionales	
Gestión de riesgos	
2ª Iteración	
Entorno desarrollo (Eclipse,Netbeans,Subversion)	Pruebas y sincronización entre las diversas aplicaciones
Prototipo	Desarrollo del prototipo
Aplicación/demo	
Montaje servidor	
Bases de datos	
Portal web	
Aplicación-cliente ejecutable	
Pruebas Sockets (comunicación cliente/servidor)	
Plan Gest. de Conf. Sw.	
Revisión-Casos uso	
Revisión-Especificación requisitos	
Revisión-Gestión de riesgos	
Planificación	
Presentación (montaje/traducción/coordinación)	Presentación (power point), en inglés, del grupo, objetivos y componentes, y de todo lo ejecutado hasta el momento.
3ª Iteración	
Arquitectura sistema	
Inicio desarrollo aplicación	
Revisión-Casos de Uso	
Revisión-Especificación de Requisitos	
Revisión-Gestión de Riesgos	

Revisión-Gest. Conf. Sw.	
Revisión-Planificación	
Fase de Construcción	
1ª Iteración: diseño Casino Online (parte de la implementación)	
Presentación arquitectura	Presentación (power point) de los diagramas de la arquitectura. El objetivo es contrastar si el otro grupo de clase (aplicación tipo e-mule "gorila"), podía comprender la funcionalidad de nuestra aplicación.
Revisión documentación (esp.req.,c.uso,gest.riesgos,planif.,arquit.)	
Diseño e implementación Casino Online (con juego 1 incluido)	Diseño e implementación de la aplicación en sí, con un juego incluido. En las siguientes iteraciones se añadirán más juegos. El objetivo es producirlos en serie a partir de aquí. Las subtareas "más o menos" (dentro de lo posible) se realizarán en paralelo...
Revisión/ampliación C.Uso, Glosario	
Diagramas de secuencia	
Modelo de Dominio	
Contratos de Operaciones	
Casos de Uso Reales	
Diagramas de Interacción	
Diagramas de Clases	
Diagramas de Estados	
Diagr.Actividades	
Implementación	
2ª Iteración (implementación juego 1)	
3ª Iteración (implementación juego 2)	
Fase de Transición	
1ª Iterac.:despliegue (a profesor/alumnos de clase)	
2ª Iterac.:corrección errores/sugerencias	

B. Red de Tareas.

. Anexo A: Archivo Microsoft Project (versión 2003), con la relación y planificación temporal de las fases, iteraciones, tareas...

C. Recursos Asignados a cada Tarea.

En general, debido a razones didácticas, la participación de cada uno de componentes, en cada una de las tareas ha sido completamente horizontal. En definitiva todos han participado en todos los trabajos. Si bien, en algunos casos, que son los que se detallan en la tabla que sigue, puesto que el objetivo didáctico tenía menor peso, se asignaban a personas por separado (redacción documentación, revisión de los documentos, ...)

Fase Inicio (viabilidad)	
Propuestas	
Viabilidad y elecc. Alternativa	
Fase de Elaboración	
1ª Iteración	
Espec.requisit.:Introduc.,descripc.gral.	
Casos de Uso	
Espec.requisit. (continuación) :requisit.funcionales	
Gestión de riesgos	
2ª Iteración	
Entorno desarrollo (Eclipse,Netbeans,Subversion)	Alberto Milán
Prototipo	
Aplicación/demo	Ambrín Chaudhary, Jaime Guímera, Joaquín López
Montaje servidor	
Bases de datos	
Portal web	
Aplicación-cliente ejecutable	
Pruebas Sockets (comunicación cliente/servidor)	Francisco Huertas, Grabiela Ruiz, David de la Fuente
Plan Gest. de Conf. Sw.	Alberto Milán
Revisión-Casos uso	David Fernández, Alberto Fernández
Revisión-Especificación requisitos	David Fernández, Alberto Fernández
Revisión-Gestión de riesgos	David Fernández, Alberto Fernández
Planificación	Grabiela Ruiz, Santiago Zomeño
Presentación (montaje/traducción/coordination)	
3ª Iteración	
Arquitectura sistema	Ambrín Chaudhary, David Hernández, Santiago Zomeño (con posterior consenso del grupo)
Inicio desarrollo aplicación	
Revisión-Casos de Uso	David Fernández, Alberto Fernández
Revisión-Especificación de Requisitos	David Fernández, Alberto Fernández
Revisión-Gestión de Riesgos	David Fernández, Alberto Fernández
Revisión-Gest. Conf. Sw.	Alberto Milán
Revisión-Planificación	Santiago Zomeño
Fase de Construcción	
1ª Iteración: diseño e implementación Casino Online (con juego 1)	
Presentación arquitectura	Ambrín Chaudhary, David Hernández, Santiago Zomeño (con posterior consenso del grupo)

Revisión documentación (esp.req.,c.uso,gest.riesgos,planif.,arquit.)	
Diseño e implementación Casino Online (con juego 1 incluido)	
Revisión/ampliación C.Uso,	
Glosario	
Diagramas de secuencia	
Modelo de Dominio	Jaime Guimerá, Davide Caccetta, Santiago Zomeño
Contratos de Operaciones	
Casos de Uso Reales	
Diagramas de Interacción	
Diagramas de Clases	
Diagramas de Estados	
Diagr.Actividades	
Implementación	
2ª Iteración (implementación juego 2)	
3ª Iteración (implementación juego 3)	
Fase de Transición	
1ª Iterac.:despliegue (a profesor/alumnos de clase)	
2ª Iterac.:corrección errores/sugerencias	

Ambrin Chaudhary, David Fernandez, Alberto Fernández, David de la Fuente González, Javier García, Jaime Guimera Coll, David Hernández Plaza, Francisco Huertas Ferrer, Joaquin López Cabezas, Alberto Milán, Gabriela Ruiz Escobar, Santiago Zomeño Alcalá, Davide Caccetta.

3. Recursos del Proyecto.

Los recursos que han sido seleccionados para este proyecto, son los siguientes:

A. Personales

Los requisitos personales que se disponen para este proyecto son los siguientes:

- Ambrin Chaudhary
- David Fernandez
- Alberto Fernández
- David de la Fuente González
- Javier García
- Jaime Guimera Coll
- David Hernández Plaza
- Francisco Huertas Ferrer (**Hasta 17/02/2009**)
- Joaquin López Cabezas
- Alberto Milán
- Gabriela Ruiz Escobar
- Santiago Zomeño Alcalá
- Davide Caccetta (**desde 17/02/2009**)

Todos ellos tienen conocimientos en el análisis, diseño y desarrollo de aplicaciones en java.

En general, por fines didácticos, todos los integrantes se dedicaran por igual en todas las tareas, a lo largo del ciclo de desarrollo de este proyecto. Si bien, en los casos de redacción de documentación y revisión de la misma, se asignarán recursos concretos por cada documento.

B. Hardware y Software.

Para el análisis y el desarrollo del sistema, se dispone del siguiente hardware y el software:

Hardware

Cada integrante del equipo de análisis o desarrollo, dispone de cómo mínimo un PC con las características óptimas para la realización de las actividades ligadas con el desarrollo de este proyecto.

Este PC, puede ser un equipo de sobre mesa, ubicado en los laboratorios de La Facultad de Informática de la Universidad Complutense de Madrid y/o un portátil de su propiedad.

En cuanto al Hardware necesario para las pruebas y la implantación del sistema, se cuenta con un equipo con las características recomendadas por el fabricante del software de desarrollo. Este equipo se encuentra en el CPD de La Facultad de Informática de la Universidad Complutense de Madrid.

Software.

Cada equipo, ya sea PC de sobre mesa o portátil personal, cuenta con el software necesario para la realización de las actividades ligadas a este proyecto. Para realizar dichas actividades se utilizará el siguiente software:

- Sistema Operativo Windows XP profesional.
- Microsoft Office.
- Entornos de desarrollo en Java.
- Rational Rouse, Power Designer.
- Oracle.

4. Estructura del equipo de Proyecto.

En el apartado de Estructura del equipo de Proyecto, se detalla la organización que tendrá el equipo que llevará a cabo el desarrollo del Casino online.

La organización que se va seguir el equipo de desarrollo, durante el desarrollo de los documentos de Especificación de Requisitos, Casos de Uso, Gestión de Riesgos, Gestión de Configuración Software, Planificación y Arquitectura es completamente horizontal y democrática. El motivo no es otro que el fin didáctico. Alumnos que son, todos deberán conocer cada uno de los cometidos, de todo el proceso de desarrollo de software. En casos concretos como redacción y revisión de documentación, programación del prototipo, y preparación de presentaciones se dividirá el trabajo individualmente, pero siempre, tras al redacción, sometido a consenso del grupo entero.

Ahora bien, para las siguientes tareas: diseño, implementación, despliegue, ... (fases de construcción y transición), el equipo se reorganizará en subgrupos, de 3 ó 4 personas, que se encargarán del diseño y desarrollo, por separado, de los correspondientes módulos de la aplicación que se les asigne. La organización en cada uno de estos subgrupos seguirá siendo horizontal y democrática. Pero, por cada subgrupo habrá un portavoz, que hará la función de comunicación con el resto de subgrupos. Así pues habrá un grupo 3 ó 4 portavoces, entre los cuales la organización seguirá siendo horizontal y democrática. El motivo vuelve a ser el fin didáctico.

Bibliografía y enlaces.

Módulo: Aplicación Servidor Web	
Portavoz	David Hernandez
	Javi García

Módulo: Base de datos	
Portavoz	Ambrín Chaudhary
	Joaquín López Cabezas

Módulo: Juegos (Cliente y Servidor)	
Portavoz	Jaime Guimerá Coll
	Davide Caccetta
	Santiago Zomeño Alcalá

Módulo: Cliente (Chat)	
	David Fernández
	Gabriela Ruiz Escobar

Módulo: Servidor (Chat)	
	Alberto Fernández
	David Hernández
	Javier García

Módulo: Comunicaciones (Cliente y Servidor)	
Portavoz	Alberto Milán Gutiérrez
	Gabriela Ruiz Escobar
	David de la Fuente González

