

Terminkalender

Javier Osuna Herrera

Grado en ingeniería informática
Universidad de Cádiz

23 de febrero de 2016



Índice

1 Introducción

2 Planificación

3 Desarrollo del proyecto

4 Conclusiones

5 Demo

Introducción

1 Introducción

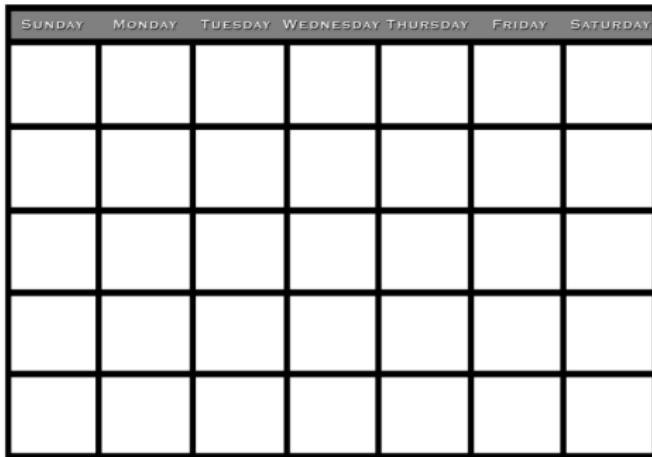
2 Planificación

3 Desarrollo del proyecto

4 Conclusiones

5 Demo

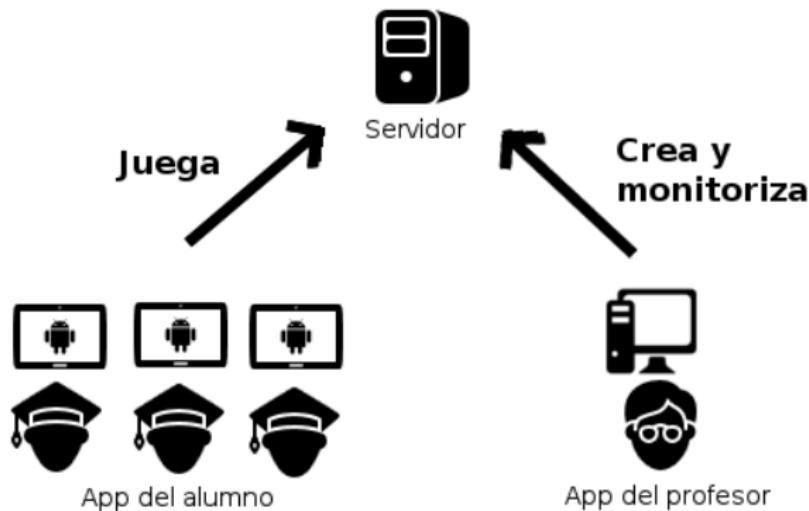
Origen



Aprendizaje de idiomas con tecnologías móviles



¿Qué es Terminkalender?



Planificación

1 Introducción

2 Planificación

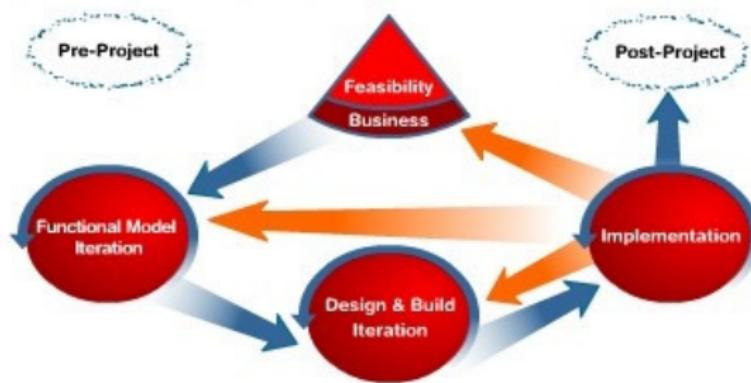
3 Desarrollo del proyecto

4 Conclusiones

5 Demo

Metodología de desarrollo

DSDM LIFECYCLE



Metodología de desarrollo

Fases

- Pre-proyecto: Planificación, objetivos del sistema y estudio de las tecnologías a utilizar en el desarrollo.
- Ciclo de vida: Etapas en las que se desarrolla el proyecto.
 - Desarrollo básico de la app del alumno.
 - Desarrollo de la app del profesor.
 - Desarrollo avanzado de la app del alumno.
 - Desarrollo final del sistema.
- Post-proyecto: Documentación del desarrollo del sistema.

Planificación temporal

Fase	Tiempo estimado	Tiempo real
Pre-Proyecto	33 días	33 días
Iteración 1	54 días	68 días
Iteración 2	54 días	66 días
Iteración 3	54 días	72 días
Iteración 4	33 días	39 días
Post-Proyecto	27 días	22 días
Total	255 días	300 días

Desarrollo del proyecto

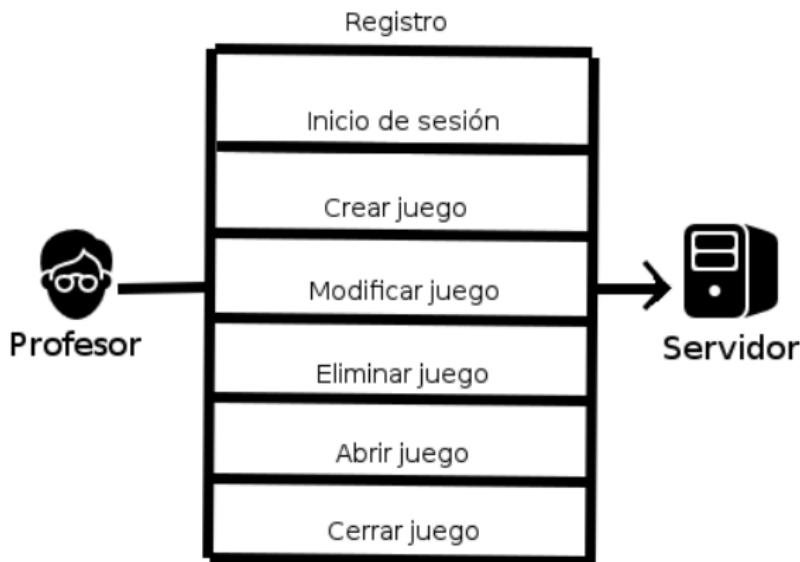
- 1 Introducción
- 2 Planificación
- 3 Desarrollo del proyecto
- 4 Conclusiones
- 5 Demo

Requisitos

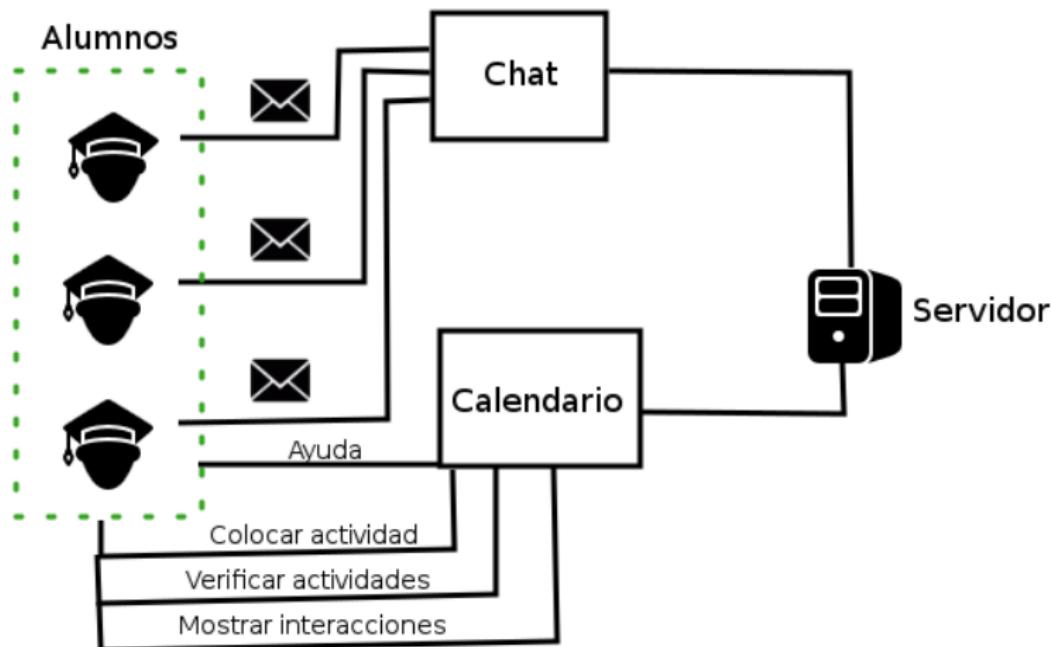
Objetivos del sistema

- Sistema de planificación de actividades.
- Sistema de comunicación entre usuarios.
- Gestión de sesiones de juego.
- Persistencia de la información de la sesión de juego.
- Plataforma móvil.

Lógica de la app del profesor



Lógica de la app del alumno



Patrones de diseño

Patrones creacionales

- Singleton.
- Abstract factory.

Patrones estructurales

- Composite.

Patrones de comportamiento

- Observer.
- State.

Ficheros XML de configuración de la sesión de juego

```
1 <tasks>
2   <task>
3     <name>Cine</name>
4     <limit>2</limit>
5     <what>
6       <field>Star Wars</field>
7       <field>Los juegos del hambre</field>
8       <field>Avatar</field>
9     </what>
10    <where>
11      <field>Multicines las salinas (Chiclana)</field>
12      <field>Area Sur (Jerez)</field>
13      <field>Multicines bahía del mar (El puerto)</field>
14    </where>
15  </task>
16 </tasks>
```

```
1 <users>
2   <user>Juan Garcia</user>
3   <user>Pepe Rodriguez</user>
4 </users>
```

Tecnologías usadas apps

libGDX

 gradle



GitHub



Tecnologías usadas servidor



RATCHET

MySQL

GitHub



Calidad del código

Análisis

- Análisis a través de métricas.
- Análisis de duplicación de código.
- Análisis de código “muerto”.
- Análisis de dependencias.

Google™ CodePro AnalytiX™



Pruebas

Pruebas

Pruebas unitarias.

Pruebas de integración.

Pruebas funcionales.

Pruebas no funcionales.

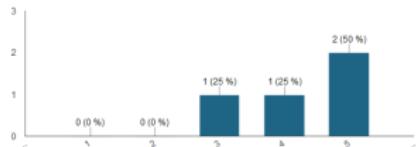
Pruebas de usuario.

Pruebas de usuario

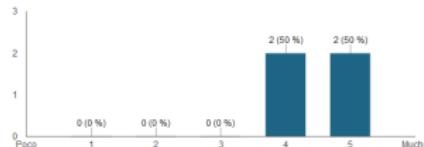


Pruebas de usuario 1

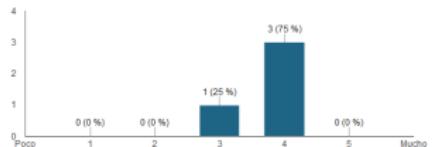
¿Entiendes que hacen los términos e iconos de la aplicación? (4 respuestas)



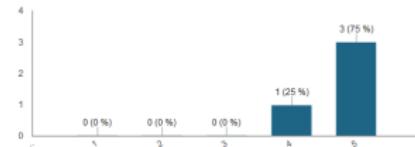
¿La ves útil para aprender alemán? (4 respuestas)



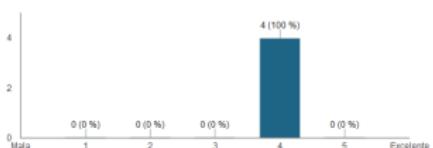
¿Te parece intuitiva la aplicación? (4 respuestas)



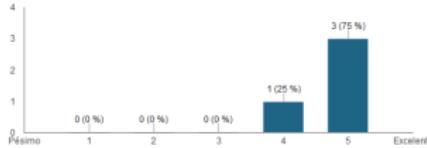
¿Distingues bien cada elemento del calendario y el chat? (4 respuestas)



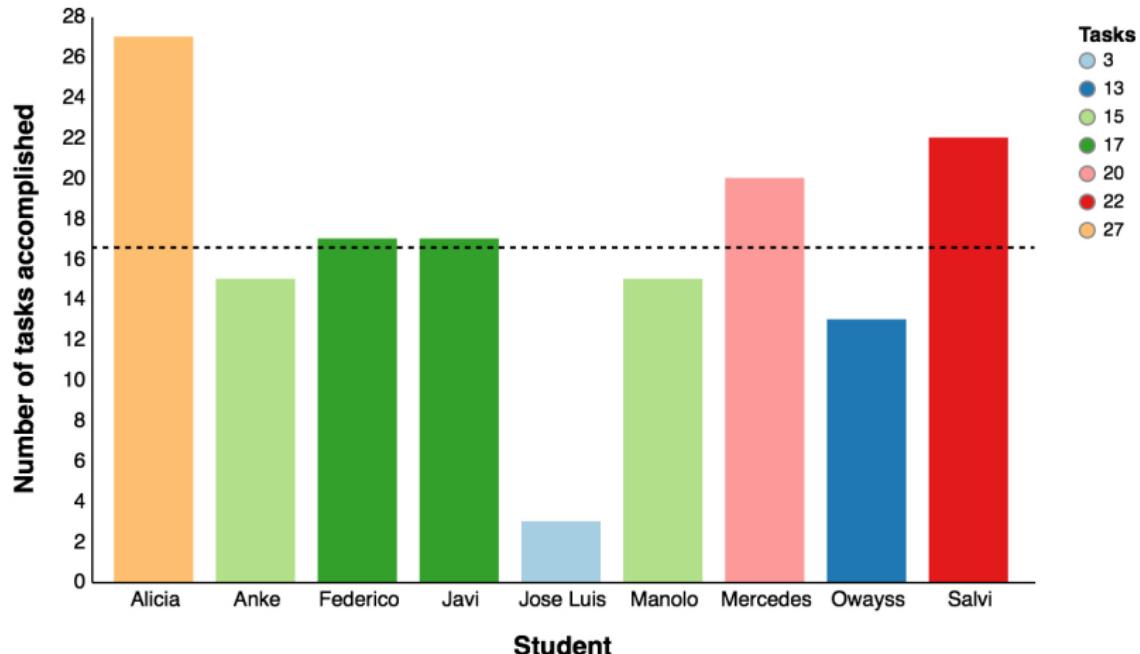
¿Con qué nota calificarías la aplicación? (4 respuestas)



¿Cómo calificarías el aspecto visual? (4 respuestas)



Pruebas de usuario 2



Pruebas de usuario 2

A colorful word cloud containing various Spanish and German words. The words are arranged in a cluster, with some words appearing in multiple colors. Key words include 'QUE', 'HOLA', 'VIEÑES', 'DOMINGO', 'PERFECTO', 'DONNERSTAG', 'PODEMOS', 'VER', 'SALE', 'SAMSTAG', 'CADIZ', 'CUANDO', 'JAJA', 'VALLE', 'YAMOS', 'SONNTAG', 'PERO', 'PARQUE', 'PERFE', 'PUEBLO', 'NOCHE', 'SPLAYA', 'JUEVES', 'FUTBOL', 'PUES', 'BIEN', 'HACER', 'CON', 'ALGO', 'PARA', 'POOR', 'ANA', 'HACEMOS', 'DEL', 'CINE', 'APUNTADO', 'VOY', 'ESTA', 'APETEOE', 'DÓNDE', 'QUIERES', 'PUEDO', 'TENGO', 'VENGA', 'ABENDS', and 'NACHMITTAGS'.

Conclusiones

1 Introducción

2 Planificación

3 Desarrollo del proyecto

4 Conclusiones

5 Demo

Conclusiones

Conclusiones

- Objetivos cumplidos.
- Nuevos conocimientos.
- Presentación aceptada en las Jornadas de Innovación Docente de la UCA 2016.

Trabajo futuro

Trabajo futuro

- Mejoras app del alumno.
- Mejoras app del profesor.
- Paleta de colores.
- Añadir nuevos idiomas.
- Desplegar la app del alumno en iOS y HTML5.

Demo

- 1 Introducción
- 2 Planificación
- 3 Desarrollo del proyecto
- 4 Conclusiones
- 5 Demo

Demo

Presentación del software desarrollado

- App del profesor
- App del alumno

Terminkalender

Repository del proyecto:

<https://github.com/javosuher/Terminkalender>

Muchas gracias por su atención

¿Alguna pregunta?