**PSP2 Design Review Checklist**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Student | John Dany Osorio Ramos | Date | 20/02/2015 |
| Program | Conceptos Avanzados de Software | Program # | 05 |
| Instructor | Daniel Benavides | Language | Java |

|  |  |
| --- | --- |
| **Purpose** | To guide you in conducting an effective design review |
| **General** | * Review the entire program for each checklist category; do not attempt to review for more than one category at a time! * As you complete each review step, check off that item in the box at the right. * Complete the checklist for one program or program unit before reviewing the next. |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Grupo** | **Ítems de chequeo** | **1** | **2** | **3** | **4** |
| Completitud | * Validar que el diseño cubre los requerimientos * Validar que todas las entradas fueros tenidas en cuenta. * Validar que se cubran las salidas requeridas. | X | X | X | X |
| Uso funcional | * Validar que los métodos son entendibles | X | X | X | X |
| Consideraciones del sistema | * Validar que el programa no haga sobrecargar el sistema | X | X | X | X |
| Nombres | * Verificar que los nombres de las clases, métodos son entendibles y descriptivas a lo requerido. | X | X | X | X |
| Ambientes | * Verificar si en el diseño se ha tenido en cuenta los ambientes con los que el usuario va a interactuar. | X | X | X | X |
| Objetos | * Validar si el diseño es orientado a objetos * Validar si es tenida en cuenta la reutilización de código. | X | X | X | X |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| N. | Clase Revisada |
| 1 | CalculadorIntegralNumerica |
| 2 | ControladorIntegralNumerica |
| 3 | VistaWeb |
| 4 | VistaConsola |