

APPartamentos

2018-2019



INTEGRANTES DEL EQUIPO

Garrido Sualdea, José Antonio

Gonzalo Montero, Eduardo

Kim, Yelim

Menéndez García, Adrián

Pacheco Fernández, Sergio

Ventura Farias, Irene

Índice

1. Introducción
2. Acerca de Appartamentos
3. Acerca del proyecto
 - 3.1. Diseño
 - 3.2. Código
4. Desarrollo
5. Repositorios

1.Introducción

Este documento trata todo lo relativo a la realización del proyecto de la asignatura de Modelado de Software, tanto en el apartado del modelado de Software, como de la programación. Todo ello bajo la supervisión de Antonio Navarro.

El proyecto comenzó con la realización del documento SRS(Especificación de Requisitos Software). A continuación, gracias a la herramienta IBM RSAD 9.6, se realizó el modelo de la aplicación, desarrollando elementos tales como los de diagramas de clases o de secuencia entre otros. Más tarde se desarrolló el código de la aplicación.

Esta aplicación tiene el fin de gestionar la venta de viviendas mediante el uso de diferentes patrones tales como:

- Dispatcher
- (MVC)Modelo vista controlador
- Singleton
- Controlador
- Factoría abstracta
- (SA)Servicio de aplicación
- Transfer
- Contexto

2. Acerca de Appartamentos

Appartamentos en una aplicación empresarial cuya finalidad es gestionar la contratación de tipos de viviendas, permitiendo la gestión de las mismas y de los clientes que las adquieren, así como las características del mismo contrato.

3. Acerca del proyecto

El proyecto está orientado a servir como herramienta para el aprendizaje práctico de la implementación de patrones y técnicas de desarrollo software. Por este motivo cosas como el diseño de la interfaz gráfica han quedado relegadas a un segundo lugar dejando una interfaz sencilla y compacta. La estructura del proyecto sigue un diseño multicapa distinguiendo presentación, negocio e integración y dentro de estos implementa los patrones adquiridos durante el curso de la asignatura Modelado de Software.

3.1 Diseño

El diseño de la aplicación se ha hecho mediante el uso de la herramienta CASE: IBM Rational Software Architect utilizando el lenguaje de modelado UML.

3.2 Codificación

Para la codificación del proyecto se ha utilizado el lenguaje de programación JAVA, debido a que posee cualidades como la herencia o el polimorfismo, pudiendo encapsular objetos y acoplar/desacoplar diferentes elementos.

4. Desarrollo

Durante estos meses hemos realizado las correcciones y reestructuraciones necesarias para ajustar el código a los requisitos no cumplimentados durante la primera entrega de esta parte del proyecto. Además se han añadido algunos diagramas faltantes y se ha recolocado lógica para mejorar su encapsulamiento. Los cambios a nivel presentación han sido prácticamente nulos y a nivel integración solo de reestructuración en el módulo de compra.

5. Repositorios

Para gestionar las diferentes versiones del proyecto, tanto en código como en modelo y documentación, hemos usado Eclipse Subversive - Subversion (SVN) Team Provider.

Las url de los repositorios son:

- **Documentación:** <https://versiones.fdi.ucm.es/svn/MS/1819E/anonimo1doc>
- **Modelo:** <https://versiones.fdi.ucm.es/svn/MS/1819E/anonimo1mod>
- **Código:** <https://versiones.fdi.ucm.es/svn/MS/1819E/anonimo1cod>

Los usuarios con sus respectivas contraseñas:

- Ms1819eykim screen4810
- Ms1819eamenedez screen6750
- Ms1819espacheco screen0377
- Ms1819ejagarrido screen6741
- Ms1819eiventura screen9941
- Ms1819eegonzalo screen3742