

Práctica de desarrollo del software

1. **Pensar en una aplicación** que el alumno/a pudiera realizar a petición de un cliente. En el caso de hacer este ejercicio por parejas, uno/a se puede poner en el rol del desarrollador/a y el otro/a en el rol del cliente.
 1. Tened en cuenta que el que se ponga en cada rol, tiene que hacerlo seriamente e intentar somular un caso real.
2. **(2 puntos) Simular una breve entrevista** que se plasmará en un documento pdf en Arial 12 con interlineado sencillo (1 sólo línea)
 1. Si el punto 1 lo has hecho correctamente, aquí se reflejará que cada alumno/a tiene claro su rol y actúa conforme a él. Es decir, no vale una conversación del tipo: "hola", "hola", "pos quiero una aplicación", "¿De qué?", "Pos no sé", Es evidente que esto es incorrecto y **no se aceptará ninguna práctica así.**

Mónica: Hola, me he puesto en contacto con usted porque me lo ha recomendado un amigo. Estaría interesada en comentarle una idea para un producto bien por web o por una aplicación, no entiendo mucho de estas cosas

José: Hola, en que consiste exactamente. Que quiere que haga la aplicación?

Mónica: Había pensado en implementar de alguna forma una aplicación donde las personas puedan pedir algún servicio a cambio de otros, legales por supuesto, como una cadena de favores. La idea sería que los usuarios registraran su petición y pudiera leer y seleccionar a una de las personas candidatas que le han contestado como disponibles. No se si me explico...

José: Si. Le entiendo. Usted pone un anuncio del servicio que quiere obtener y los usuarios responden que pueden hacerlo y además ponen el servicio que ellos necesitan.

Mónica: Claro y de alguna manera debe quedar constancia de la negociación.

José: Entre las respuesta el usuario escoge aquella que puede devolverle el favor. Es así?

Mónica: Si y de alguna manera tuviera un detector de abuso, para no hacer mal uso en caso de que un usuario sólo pida favores y nunca haga ninguno. Pero en general esa es la idea. Seria posible? Que medio es el más adecuado? Entiendo que a mayor usuarios mayor éxito. Necesitamos una plataforma accesible al mayor número de personas para que la idea funcione

José: Para, detectar el abuso se puede utilizar una especie de contadores. Eso contadores son visibles a los usuarios... Como los likes de Facebook. Tras pedir x favores. Ejemplo 3 ... Y no realizar ninguno. Automáticamente ese usuario no

podrá pedir que le hagan servicios. Solo podrá realizarlos. Para llevar acabo esa idea es mejor mediante un app para móvil. De esta manera es accesible al mayor número de personas.

Mónica: Estupendo, y cuanto tardaría en implementarla ? Es para una organización sin animo de lucro con pequeñas subvenciones . Han abierto el plazo para presentar los proyectos mas interesantes y me gustaría presentar este cuanto antes si no es muy costoso?

Jose: El primer prototipo en 3 semanas. Según las peticiones que usted a realizado, prevee que puedan surgir mejoras o ampliaciones en la aplicación ó solo se basara en las iniciales ¿

Mónica: Si claro, en cuanto se trabaja con un volumen grande de persona seguro que surgen matices o sugerencias, me gustaría pensar que no es un proyecto cerrado y que pueda admitir bien mejoras y nuevas funcionalidades. Y supongo que necesitara un mantenimiento.

José: Si por supuesto. Cualquier error que pueda aparecer en ella será subsana a la mayor brevedad posible.

3. (1 punto) Justificar el modelo de vida del software en el que se basará nuestro desarrollo.

El modelo de ciclo de vida más conveniente es el ***modelo iterativo incremental***.

No se necesitan conocer todos los requisitos al comienzo del proyecto, además se puede entregar una primera versión operativa en poco tiempo. Y es un modelo que acepta mejoras o ampliaciones según la necesidad.

También tenemos en cuenta que disponemos de tiempo para implementar las mejoras, es decir, que no una aplicación en tiempo real o de alto nivel de seguridad que requiera otro tipo de modelos más rigurosos, como el modelo en cascada.

Descartamos el modelo en la espiral porque no es un proyecto de gran tamaño. Y tampoco nos conviene el modelo en cascada porque no necesitamos tener definidos todos los requisitos para dar por terminado el proyecto.

4. (4 puntos) Crear un diseño de **casos de uso** donde, aparezcan al menos:

1. 3 actores
2. una herencia entre actores
3. 10 casos de uso
4. 2 relaciones de uso
5. 2 relaciones de extensión

5. (3 puntos) Elegir un caso de uso y desarrollarlo en **pseudocódigo y en diagrama de flujo**. Se valorará haber utilizado como mínimo una condición y 3 tipos diferentes de símbolos (Entrada, Salida, proceso, ...)