

# Universidad de Sevilla

Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática

## Analysis Report




Grado en Ingeniería Informática – Ingeniería del Software

Diseño y Pruebas 2.

Curso 2024 – 2025

Grupo de prácticas: C2.001		
Autores por orden alfabético	Rol	Descripción del rol
Cantalejo Gómez, Olga - *027*3***	Developer, Analyst, Tester	Persona encargada de desarrollar código.
Escobar Sanchez, Alberto - 7**4*4**J	Project Manager, Developer, Analyst, Tester	Persona encargada de tomar decisiones de diseño y vigilar el correcto desarrollo
González Lucena, Juan Antonio - **86*0**A	Developer, Analyst, Tester, Operator	Persona encargada de desarrollar el código.
Suárez Coronel, Celia - 4**3**7*M	Developer, Analyst, Tester	Persona encargada de desarrollar el código.


	<p>Diseño y Pruebas 2 Analysis Report</p>
---	---

## Control de Versiones

Fecha	Versión	Descripción
13/03/2025	v1.0.0	Desarrollo de la primera versión.
30/06/2025	V2.0.0	Revisión del documento para convocatoria de Julio

## Índice de contenido

<b>1. Resumen ejecutivo</b>	<b>2</b>
<b>2. Contenido</b>	<b>2</b>
<b>3. Conclusiones</b>	<b>3</b>

	<p>Diseño y Pruebas 2 Analysis Report</p>
---	---

## 1. Resumen ejecutivo

Este documento contiene la descripción de los métodos aplicados en la realización de las tareas del planning report, así como un resumen de las decisiones más relevantes tomadas durante el proceso.

## 2. Contenido

**Validaciones del framework:** Se ha decidido usar las anotaciones personalizadas del framework para la creación de las entidades.

Pros:

- Restricciones con todos los casos necesarios ya contemplados
- Claridad del código al ser necesario menos anotaciones por atributo

Contras:

- No hemos creado ese código pudiendo ser más fácil olvidar su funcionamiento exacto
- Necesidad de consultar otro archivo para ver el funcionamiento

## 3. Conclusiones

- Se ha decidido usar validators personalizados para las restricciones que requerían de Pattern. Además, muchos pattern se repetían para distintos compañeros
- Se decidió hacer una reunión grupal de forma online para repasar el diagrama UML grupal