

Informatika Fakultatea

Informatika Ingeniaritzako Gradua

▪ Gradu Amaierako Lana ▪

Software Ingeniaritza



ProMeta

Metaereduetan oinarritutako softwarearen garapenerako
prozesuen definizio eta ezarpenerako sistema

Egilea: Julen Etxaniz Aragoneses

Tutorea: Juan Manuel Pikatza Atxa

Data: 2021

Laburpena

Metaereduetan oinarritutako softwarearen garapenerako prozesuen definizio eta ezarpenerako sistema.

Aurkibide Orokorra

Laburpena.....	2
Irudien Aurkibidea	6
Taulen Aurkibidea.....	7
1 Sarrera	8
2 Helburua	9
3 Aurrekariak	9
4 Egungo Egoera	9
4.1 Egungo Egoeraren Deskribapena	9
4.2 Identifikatutako Hutsuneen Deskribapena	9
5 Arauak eta Erreferentziak	9
5.1 Aplikatutako Legedia eta Araudia	9
5.2 Bibliografia	9
5.3 Metodoak, Tresnak, Ereduak, Metrikak eta Prototipoak.....	9
5.3.1 Metodoak eta Tresnak	9
5.3.2 Ereduak, Metrikak eta Prototipoak.....	9
5.4 Idazketaren Kalitatearen Kudeaketa Plana	9
5.5 Beste Erreferentziak.....	9
6 Definizioak eta Laburdurak	9
7 Hasierako Betekizunak.....	9
8 Irismena	10
9 Hipotesiak eta Murriztapenak	10
10 Aukeren Azterketa eta Egingarritasuna.....	11
10.1 CMS aukerak	11
10.1.1 Wordpress	12
10.1.2 Drupal.....	12
10.1.3 Joomla	12
10.2 Hosting Aukerak.....	13
10.2.1 GitHub Pages.....	13
10.2.2 Netlify.....	13
10.2.3 000webhost.....	13
10.2.4 Heroku.....	13
10.3 Datu-base kudeaketa sistema	14
10.3.1 MySQL	14

10.3.2	PostgreSQL	14
10.4	Datu-basearen sorrera	14
10.4.1	Inferentzia motorra	14
10.4.2	Teneo.....	14
10.4.3	Xtext	14
10.5	Lanerako ingurunea	15
10.5.1	Makina birtuala	15
10.5.2	Ordenagailu pertsonala.....	15
10.6	Bertsio kontrola	15
10.6.1	GitHub	15
10.6.2	GitLab	15
10.7	Metaereduentzako tresnak.....	15
10.7.1	Eclipseren tresnak	15
10.7.2	SPEM metaeredua.....	15
10.8	Metodologia aukeratu	15
10.8.1	OpenUp	15
10.8.2	RUP	15
10.8.3	ABRD.....	15
10.9	Metodologia definitu	15
10.9.1	EPF Composer	15
10.9.2	Rational Method Composer	16
10.9.3	Editore grafikoa	16
10.9.4	Testu editorea	16
10.10	Prozesua bistaratu	16
10.10.1	DOT	16
10.10.2	XPDL.....	16
10.10.3	Webgunea.....	16
10.11	Proiektuaren kudeaketa	17
10.11.1	ClickUp	17
10.11.2	Quire	17
10.11.3	Trello	17
10.12	Denboraren kontrola	17
10.12.1	Clockify.....	17
10.12.2	Toggl.....	17

10.12.3	Waketime.....	17
10.13	Gantt diagrama.....	17
10.13.1	Teamgantt.....	17
10.13.2	Elegantt.....	17
10.13.3	Ganttproject.....	17
11	Proposatutako Sistemaren Deskribapena	18
12	Arriskuen Analisia	18
13	Proiektuaren Antolamendua eta Kudeaketa.....	18
13.1	Proiektuaren Antolamendua	18
13.1.1	Proiektuaren Aktoreak eta Erlazioak.....	18
13.1.2	Barne Egitura.....	18
13.1.3	Kanpo Interfazeak	18
13.1.4	Rolak eta Ardurak.....	18
13.2	Proiektuaren Kudeaketa	18
13.2.1	Integrazioaren Kudeaketa	18
13.2.2	Irismenaren Kudeaketa	18
13.2.3	Epeen Kudeaketa.....	18
13.2.4	Produktuaren Kostuen Kudeaketa	18
13.2.5	Kalitate Kudeaketa	18
13.2.6	Giza Baliabideen Kudeaketa	18
13.2.7	Komunikazioen Kudeaketa.....	18
13.2.8	Arriskuen Kudeaketa	18
13.2.9	Erosketen Kudeaketa	18
13.2.10	Interesatuen Kudeaketa.....	18
14	Denbora Planifikazioa.....	20
14.1	Proiektu Planaren Eboluazioa	20
14.2	Hornitzailearen Proiektu Planaren Eboluzioa	20
15	Aurrekontuaren Laburpena.....	20
16	Dokumentuen Lehentasun Ordena	20
17	Memoriaren Eranskinak	20
17.1	Sarrerako Dokumentazioa	20
17.2	Analisia eta Diseinua	20
17.2.1	Arkitektura Kuadernoa	20
17.2.2	Analisiaren Eredua	20

17.2.3	Diseinuaren Eredua	20
17.3	Tamaina eta Esfortzu Estimazioa	20
17.4	Kudeaketa Plana	20
17.4.1	Integrazioaren Kudeaketa	20
17.4.2	Irismenaren Kudeaketa	20
17.4.3	Epeen Kudeaketa.....	20
17.4.4	Produktuaren Kostuen Kudeaketa	20
17.4.5	Kalitate Kudeaketa	20
17.4.6	Giza Baliabideen Kudeaketa	20
17.4.7	Komunikazioen Kudeaketa	20
17.4.8	Arriskuen Kudeaketa	20
17.4.9	Erosketen Kudeaketa	20
17.4.10	Interesatuen Kudeaketa.....	20
17.5	Segurtasun Plana	20
17.6	Beste Eranskinak	20
17.6.1	Hedapena	20
17.6.2	Garapena	20
17.6.3	Ingurunea	20
17.6.4	Proba	21
18	Sistemaren Espezifikazioa	21
18.1	Glosategia	21
18.2	Ikuspegia	21
18.3	Betebeharren Espezifikazioa.....	21
18.4	Erabilpen Kasuak.....	21
18.5	Erabilpen Kasuen Eredua	21
19	Aurrekontua	21
20	Ikerlanak	21

Irudien Aurkibidea

Taulen Aurkibidea

1 Sarrera

Dokumentu hau Julen Etxaniz Aragoneses, Informatika Ingeniaritzako Gradu Amaierako Lanaren memoria da. Lan hau Euskal Herriko Unibertsitateko (UPV-EHU) Donostiako Informatika Fakultatean landu da, Juan Manuel Pikatza izanik tutorea.

Dokumentu honetan ProMeta proiekturen inguruko aspektu guztiak azalduko dira. Proiektuaren izenburua **Metaereduetan oinarritutako softwarearen garapenerako prozesuen definizio eta ezarpenerako sistema** da. Beraz, proiektuak bi helburu nagusi ditu: garapenerako prozesuen definizioa eta prozesuaren ezarpena.

Proiektua OpenUP metodologia erabilita gauzatu denez, bertako pausoak jarraitu dira proiektua gauzatzeko. Gainera, dokumentazio formala eta profesionala lortzeko asmoz, ezaguna den CCII-N2016-02 arau estandarra eta Informatika Fakultateko GrAL eredua erabili dira dokumentazio honen atalak definitzeko.

1.1 Testuingurua

1.1.1 Arazoaren Planteamendua

Arazoaren Deskribapena	Proiektu informatikoen elaboraziorako ezagutza erabilgarria pilatzen da zenbait jarduera modu automatikoan egiteko, adostutako gida bati jarraituz. Gida hauek softwarea garatzeko prozesuetan, metodologietan eta estandarretan oinarritzen dira. Beharrezkoa da gida hauek definitu eta kudeatu ahal izatea, mantendu eta hobetu ahal izateko. Horrek giden edukia eta horiek exekutatzen dituen sistema definitzea eskatzen du.
Interesatu Kaltetuak	Proiektu informatikoak garatzen dituzten erakundeak.
Arazoaren Eragina	Estandarizazio maila baxua software proiektuen garapen prozesuan. Desadostasunak, atzerapenak eta akatsak eragiten ditu honek.
Soluzioaren Abantailak	Softwarea garatzeko prozesua definitu, kudeatu, mantendu eta hobetzeko erraztasuna. Garapen denbora asko gutxituko du eta bizi-ziklorako metodologia bat erabiliz estandarizazio-maila handituko du.

1.1.2 Produktuaren Planteamendua

Bezeroa	Software proiektuak garatzen dituen enpresa.
Beharra	Softwarea garatzeko prozesuaren bizi-zikloa definitu eta exekutatzen duen sistemaren beharra, prozesua mantendu eta hobetu ahal izateko.
Produktua	ProMeta: Metaereduetan oinarritutako softwarearen garapenerako prozesuen definizio eta ezarpenerako sistema.
Abantaila	Softwarea garatzeko prozesua definitu, kudeatu, mantendu eta hobetzeko erraztasuna.
Alternatiba	ProWF: Software proiektuen elaboraziorako workflowetan oinarritutako sistemaren sorkuntza eta bizi-zikloa definitzeko metodologia baten

	ezarpena. Ez ditu OpenUp bizi-zikloaren fase guztiak, hasiera eta elaborazio fasearen zati bat bakarrik.
Hobekuntzak	ProMeta sistemak metaereduak erabiltzen dituen ez erraztasuna ematen du aldaketak egiteko. Etorkizunean sistemaren atal bat aldatzea erabakitzen bada, metaeredua edo ereduak aldatzea nahikoa da. OpenUp metodologiaren bizi-zikloa osatzea du helburu. IO-System sistemaren editorea hobetzea ere aurreikusten da. Gainera, sistema zerbitzari batean jarriko da, edozein erabiltzailearentzat eskuragarri egon dadin.

2 Helburua

3 Aurrekariak

4 Egungo Egoera

4.1 Egungo Egoeraren Deskribapena

4.2 Identifikatutako Hutsuneen Deskribapena

5 Arauak eta Erreferentziak

5.1 Aplikatutako Legedia eta Araudia

5.2 Bibliografia

5.3 Metodoak, Tresnak, Ereduak, Metrikak eta Prototipoak

5.3.1 Metodoak eta Tresnak

5.3.2 Ereduak, Metrikak eta Prototipoak

5.4 Idazketaren Kalitatearen Kudeaketa Plana

5.5 Beste Erreferentziak

6 Definizioak eta Laburdurak

7 Hasierako Betekizunak

Kapitulu honetan proiektuaren hasierako betekizun funtzionalak eta ez-funtzionalak azaltzen dira.

7.1 Betekizun Funtzionalak

Beharra	Ezaugarriak	Lehenetasuna	Entrega Data
Software garapeneko prozesuaren definizioa	Software garapeneko prozesuaren metaeredua definitu.	Altua	2021/06/20

	Gutxienez OpenUP metodologiaren eredua definitu.		
Editore grafikoa eta testuala	Metaeredua erabiliz ereduak aldatzeko editoreak sortu. Editoreen arteko bateragarritasuna bermatu.	Altua	2021/06/20
Prozesuaren datu-basea	Prozesuen informazioa gordeko duen datu-basea definitu eta datuak gorde.	Altua	2021/06/20
Prozesuaren webgunea	Web interfazea garatu. Web kodea garatu. Webgunea zerbitzari batean jarri.	Altua	2021/06/20

7.2 Betekizun Ez-Funtzionalak

Betekizuna	Lehentasuna	Entrega Data
Dokumentazioa eta proiektuaren webgunea CCII estandarren arabera.	Altua	2021/06/20
Proiektuan OpenUp metodologia jarraitzea.	Altua	2021/06/20
Garapen prozesua metodologia eta estandarrek esaten duten moduan eratzea.	Altua	2021/06/20
Erreminta, metodologia eta ezagutzaren aldetik eman daitezkeen aldaketen aurrean, soluzioa malgua eta egokigarria izatea.	Ertaina	2021/06/20
Proiektuaren garapenerako doakoak eta libreak diren tresnak erabiltzea.	Ertaina	2021/06/20
Proiektuko osagaien dokumentazioa eta eskuliburuak	Ertaina	2021/06/20

8 Irismena

9 Hipotesiak eta Murriztapenak

10 Aukeren Azterketa eta Egingarritasuna

10.1 CMS aukerak

ProWF proiektun, soluzioaren datu zein informazioaren sarrera/irteerak kudeatzeko web-aplikazio bat sortzea erabaki zenez, CMS bat erabiltzea adostu zen. CMS baten bitartez web-aplikazioaren administrazioa eta kudeaketa ahalbidetzen da eta itxura profesionala duen emaitza lortu daiteke.

Hasieratik *Drupal* erabiltzea gomendatu zuen proiektuaren tutoreak, Juan Manuel Pikatzak, baina *Drupal* erabiltzen hasi baino lehen merkatuan zeuden beste CMSak aztertu behar ziran ere. Hiru CMS aztertu ziran nagusiki: *Wordpress*, *Joomla* eta *Drupal*.

Taulan ProWF proiektuan egindako konparaketa bat ikus daiteke erabakia hartzeko gehien nabarmentzen diren puntuekin.

Ezaugarria	<i>Wordpress</i>	<i>Joomla</i>	<i>Drupal</i>	Oharra
Kode irekia	✓	✓	✓	-
Dokumentazio sinple eta ondo egituratuta	✓	✓	✓	-
Komunitate aktiboa eta foroak	✓	✗	✓	Hemen Wordpress da nagusia.
Estentsio gehigarri eta moduluen hedapena	✓	✗	✓	<i>Joomla</i> estentsio gehigarriak ditu ere, baina ez askorik.
<i>Beginner-friendly</i> (erabiltzaile berrientzako erabilerraza)	✓	✗	✗	<i>Joomla</i> eta <i>Drupalekin</i> zaila izan daiteke hasieran bere konfigurazioa edo gunearen itxura aldatzen jakitea edo
Erabiltzaileen kudeaketa erraza	✗	✗	✓	<i>Drupalen</i> bitartez rolak sortu/esleitu eta baimen espezifikoak eman daitezke
Programazio-lengoaia	PHP	PHP	PHP	-

Azkenik, azterketa sakon bat egin eta aukera bakoitza ebaluatu ostean, *Drupal* CMSa erabiltzea izan zen erabakia, hurrengo arrazoiengatik:

- *Drupalen* erraza da edukia gehitzea/sortzea. Eduki pertsonalizatu motak malguak dira eta aukera asko eskaintzen dituzte.
- Guneari gehitzeko hainbat modulu eskuragarri daude bere webgunean eta proiektu honetarako oso erabilgarriak diren moduluak aurkitu ziran.
- Erabiltzaileak administratzea erraza da, rol berriak sortu eta baimenak zehaztu ditzakeen sistema integratu batekin. Funtzionalitate hori oso komenigarria zen proiektu honentzat.
- Mundu mailan garrantzitsuenak diren teknologia saltzaileen sailkapenak argitaratzen dituzten Gartner eta Forrester erakundeek txostenetan, CMS atalean, liderra den *Acquia* enpresak *Drupal* erabiltzen du oinarri bezala.

ProMeta proiektuak CMSari dagokionez antzeko helburuak dituenek, aurreko arrazoi guztiak mantentzen dira. Gainera, *Drupal* erabiltzeak orain beste abantaila bat du, aurreko proiektuaren zati batzuk berreraerabiltzeko aukera.

10.1.1 Wordpress

<https://wordpress.com/>

<https://wordpress.org/>

<https://es.wikipedia.org/wiki/WordPress>

2003ko maiatzaren 27an jarri zen abian, edozein motatako web orrialdeak sortzera bideratuta. Jatorrian blogen sorkuntzan arrakasta handia lortu zuen, baina geroago web orrialde komertzialak sortzeko tresna nagusietako bat bilakatu zen.

WordPress PHP hizkuntzan garatzen da MySQL eta Apache exekutatzen duten inguruneetarako, GPL lizentziapean eta software libre da.

Helburu orokorreko CMS ezagunena da. 2019ko martxoan Interneteko gune guztien % 33,4k eta eduki kudeatzaileetan oinarritutako gune guztien %60,3k erabiltzen zuten.

Arrakastaren arrazoietakoa bat garatzaile eta diseinatzaileen komunitate izugarria da, bere muinean programatzeaz edo komunitatearentzako pluginak eta txantiloak sortzeaz arduratzen dena.

10.1.2 Drupal

<https://www.drupal.org/>

<https://es.wikipedia.org/wiki/Drupal>

Doakoa, modularra, erabilera anitzekoa eta oso konfiguragarria da. Artikuluak, irudiak, fitxategiak argitaratzea ahalbidetzen du eta beste zerbitzu gehigarri batzuk ere eskaintzen ditu, hala nola foroak, inkestak, bozketak, blogak, erabiltzaileen administrazioa eta baimenak.

Drupal sistema dinamikoa da: bere edukia zerbitzariaren fitxategi estatikoetan gorde beharrean, orrien testu edukia eta bestelako ezarpenak datu base batean gordetzen dira eta web ingurunea erabiliz editatzen dira.

Doako programa da, GNU/GPL lizentziarekin, PHP-n idatzia eta MySQL-rekin bateragarria. Erabiltzaileen komunitate aktibo batek garatu eta mantentzen du. Aipagarria da kodearen eta sortutako orrien kalitatea, web estandarrak errespetatzea eta sistema osoaren erabilgarritasuna eta koherentzia.

Drupal-en diseinua bereziki egokia da Interneteko komunitateak eraikitzeke eta kudeatzeko. Malgutasun eta moldagarritasunagatik nabarmentzen da, baita eskuragarri dauden modulu osagarrien kopuru handiagatik ere, webgune mota ugari egiteko egokia da.

10.1.3 Joomla

<https://www.joomla.org/>

<https://es.wikipedia.org/wiki/Joomla>

Webgune dinamikoa eta interaktiboak garatzeko aukera ematen du. Webgune bateko edukia modu errazean sortu, aldatu edo ezabatzeko aukera ematen du administrazio panel baten bidez. Kode irekiko softwarea da, PHP-n programatua edo garatua eta GNU General Public License (GPL) lizentziapean argitaratua.

Bere funtzionamendurako datu-base kudeatzailearekin sortutako datu-basea behar du (MySQL da ohikoena), baita Apache HTTP zerbitzaria ere.

Ondo eraturako HTML kodea sortzea, blogen kudeaketa, artikulak inprimatzeko ikuspegiak, albisteen flash-a, foroak, inkestak (inkestak), egutegiak, gune bilaketak integratuak eta hizkuntza anitzeko laguntza dira Joomla-rekin sor daitezkeen tresnetako batzuk. Gaur egungo joerak direla eta apustu handia egiten ari da merkataritza elektronikoaren alde.

10.2 Dokumentazioa Hosting Aukerak

Proiektuaren webgunea eta sortutako produktuaren webgunea interneten publikoki eskuragarri egon daitezen hosting zerbitzu bat erabili behar da. Hauek batera publikatu daitezke edo aparteko webgune moduan. Doako aukerak bakarrik aztertu dira.

10.2.1 GitHub Pages

<https://pages.github.com/>

GitHubekin integratuta, automatikoki eraikitzen da webgunea kodea GitHub-era igotakoan. Konfigurazio oso erraza, erreositoriotik bertatik egiten da. Webgune estatikoak bakarrik onartzen ditu, beraz, drupal-erako ez du balio, PHP erabiltzen baitu.

Hasieran aukera hau erabili da, sinpleena baita. Baina, ProWF proiektuaren fitxategiak gehitutakoan arazoak eman ditu, drupalen fitxategiengatik. Konprimatuta uzten badira ez dute arazorik ematen baina deskonprimatutakoan bai.

10.2.2 Netlify

<https://www.netlify.com/>

GitHubekin integratu daiteke, automatikoki eraikitzen da webgunea kodea GitHub-era igotakoan. Webgune estatikoak bakarrik onartzen ditu, beraz, drupal-erako ez du balio, PHP erabiltzen baitu.

10.3 Drupal Hosting Aukerak

10.3.1 000webhost

<https://www.000webhost.com/>

Ez dauka GitHubekin integrazioa eta beraz kodea eskuz igo beharko litzateke aldi bakoitzean. PHP kodea onartzen du, eta beraz Drupalerako balio du. MySQL datu-basea eskaintzen du, xampp-ekin bateragarria. ProWF proiektuan aukera hau erabili da proiektuaren webgunerako. Drupal webgunea ez da eskuragarri jarri.

10.3.2 Heroku

<https://www.heroku.com/>

GitHubekin integratu daiteke, automatikoki eraikitzen da webgunea kodea GitHub-era igotakoan <https://devcenter.heroku.com/articles/github-integration>. Konfigurazioa GitHub Pages-ena baino zailagoa da. PHP kodea onartzen du eta beraz, Drupalerako balio du. Defektuz PostgreSQL datu-basea eskaintzen du. Xampp-ek, berriz, MySQL eskaintzen du. Drupal modu sinplean instalatzeko ez dago prestatuta.

10.3.3 Acquia

Ez dauka doako planik <https://www.acquia.com/choosing-right-acquia-cloud-platform>. Drupal modu sinplean instalatzeko prestatuta dago.

10.3.4 Pantheon

Doako plana dauka <https://pantheon.io/plans/pricing>. GitHub-ekin ondo integra daiteke, nahiz eta ez den horren sinplea <https://pantheon.io/docs/guides/collaborative-development>. Drupal modu sinplean instalatzeko prestatuta dago. Drupal-erako honek ematen du aukera onena.

10.3.5 Platform.sh

Ez dauka doako planik <https://platform.sh/pricing/>. Drupal modu sinplean instalatzeko prestatuta dago.

10.4 Datu-base kudeaketa sistema

10.4.1 MySQL

Drupal-ekin bateragarria da, ematen dituen aukeretako bat da. Xampp-ek eskaintzen duen datu-basea da, eta beraz garapen lokalerako egokia. Xampp-eko phpMyAdmin bidez kontrola daiteke. Heroku erabiltzen badugu oso mugatuta dago, 5MB bakarrik eskaintzen dira doan <https://elements.heroku.com/addons/cleardb>.

10.4.2 PostgreSQL

Drupal-ekin bateragarria da, ematen dituen aukeretako bat da. Xampp-ek defektuz ez du eskaintzen, baina gehigarri moduan aktibatzeke aukera ematen du. Xampp-eko phpPgAdmin gehigarriaren bidez kontrola daiteke <https://beecreativos.com/postgresql-en-servidor-local-con-wamp-y-xampp/>. Heroku erabiltzen bada aukera egokia da, 1GB eskaintzen ditu <https://elements.heroku.com/addons/heroku-postgresql>. Webgunea Heroku-n eduki nahi badugu hau da aukera onena.

10.5 Datu-basearen sorrera

10.5.1 Inferentzia motorra

ProWF proiektuan inferentzia motorra erabiltzen da datu-basearen sorrerarako. Inferentzia motorra erabiltzen ez badugu bide honek ez dauka zentzurik.

10.5.2 Teneo

Teneo-k EMF eredu eta datu-base erlazionalen arteko mapaketa eskaintzen du <https://wiki.eclipse.org/Teneo>. Hibernate-rekin bateragarria da, objektu eta datu-base erlazional arteko mapaketarako tresna <https://hibernate.org/>. Aukera honek datu-basea automatikoki sortuko luke. Baina, datu-basea oso handia izango litzateke eta beharrezkoa baina elementu gehiago izango litzateke. Gainera, Teneo zaharkitua dago eta Eclipse-ren eta EMF-ren bertsio berrieke ez da bateragarria.

10.5.3 Xtext

Aukera onena Xtext eta Xtend erabiliz ereduak datuekin SQL INSERT-ak sortzea da. Honek lan dezente eskatuko luke. Baina, flexibilitate asko emango luke, datu-basea nahi dugun bezala diseina dezakegu. Horrela, behar dugun informazioa bakarrik izango dugu datu-basean, eta errazagoa izango da honekin lan egitea.

10.6 Lanerako ingurunea

10.6.1 Makina birtuala

Juanmak lanerako makina birtuala eskaini dit. Ordenagailu horretan aurreko proiektuak daude eta erabilitako softwarea instalatuta. Honetara VPN bidez konektatu beharko nintzateke. Honen arazoa da lokalean lan egitean baino makalago joango dela.

10.6.2 Ordenagailu pertsonala

Ordenagailu pertsonala nire gustura konfiguratuta daukat eta erabiltzen dudana softwarea instalatuta. Makina birtualean softwarea instala daiteke baina errazagoa da nire konputagailuan falta den softwarea instalatzea. Izan ere, Drupal eta EHSIS bakarrik falta dira. Hori bai, bukaeran sistema zerbitzariko makina birtualera pasatuko da, besteek eskuragarri eduki dezaten.

10.7 Bertsio kontrola

10.7.1 GitHub

Bertsio kontrolerako Git eta GitHub erabiltzea da aukera onena. Informazio guztia GitHub-eko errepositorio batean egongo da eta webgunea publikatuta egongo da. Horrela, beharrezkoa denean Juanmari erakutsi ahal izango diot egiten ari naizena. Gainera, bertsio kontrolak segurtasuna eta trazabilitatea ematen du.

10.7.2 GitLab

GitLab erabiltzea ere aukera ona izan daiteke, antzeko aukerak eskaintzen ditu. GitHub-ekin praktika gehiago daukat eta beraz ez dauka zentzurik GitLab-era aldatzeak. GitLab-ek bakarrik eskaintzen duen zerbait beharko bagenu orduan bai.

10.8 Metaereduentzako tresnak

10.8.1 Eclipse-ren tresnak

Eclipse Modeling Framework (EMF), ATL Transformation Language (ATL), Object Constraint Language (OCL) eta XTEXT izan daitezke erabili beharreko tresnak. Ez dakigu guztiak erabiliko ditugun, baina horiekin nahikoa izango dela uste dugu. Tresna horiek ezagutzen ditut aurreko urteko SGI irakasgaitik. Juanmari ondo iruditu zaio.

10.8.2 SPEM metaeredua

SPEM metaeredua cmof formatuan dago.

10.9 Metodologia aukeratu

10.9.1 OpenUp

10.9.2 RUP

10.9.3 ABRD

10.10 Metodologia definitu

10.10.1 EPF Composer

Metodologia definitzeko aukera argiena da, horretarako egindako tresna baita. Jadanik hainbat metodologia definituta daude tresna honekin: OpenUp, ABRD, Scrum... Metodologia horietako bat erabili nahi badugu ez daukagu ezer diseinatu beharrik. Horiek oinarri bezala hartuta ere errazagoa da beste

metodologia bat definitzea. Metodologiaren webgunea sortzeko aukera ematen du, dokumentazio moduan erabili ahal izateko. Nahiko zaharkitua dago, Java 8 32 biteko bertsioa eskatzen du.

10.10.2 Rational Method Composer

EPF Composer-en antzeko tresna, baina IBMrena da eta ordainpekoa. RUP metodologia du oinarrian eta horrekin lana egin nahi badugu aukera interesgarria izan daiteke.

10.10.3 Editore grafikoa

EPF Composer baino sinpleagoa den editorea edukitzea ondo etorriko litzateke. Ikono berdinak partekatuko lituzke, zuhaitz egitura sinpleagoa edukiko luke.

10.10.4 Testu editorea

Editore grafikoa baino sinpleagoa den testu editore bat edukitzea ere komenigarria da. Batzuetan, editore grafikoa baino erosoagoa da testu editorea erabiltzea. Onena eredu bi editoreekin aldatzeko aukera izatea izango litzateke, eta edozein momentutan bien artean aldatzeko aukera izatea.

10.11 Prozesua bistaratu

10.11.1 DOT

ProWF proiektuan prozesua definitzeko eta bistartzeko DOT lengoaia erabili da. Beraz, aukera ona izan daiteke prozesua bistartzeko. Hori bai, honek lan dezente gehituko luke. Izan ere, eredu DOT lengoiara pasatzea eskatuko luke metaereduak erabiliz.

10.11.2 XPDL

XPDL ere aukera egokia izan daiteke estandarra delako. Baina, oraingoz DOT aukera hobea izango litzateke, sinpleagoa delako.

10.11.3 Webgunea

Prozesua bistartzeko EPF Composer-ekin publikatzen den webgunea erabiltzea da aukera onena. Izan ere, webguneak metodologiaren informazio guztia dauka, eta honen sorrera automatikoa da. Beraz, prozesua EPF Composer-ekin definitzea komenigarria da.

10.12 Proiektuaren kudeaketa

10.12.1 ClickUp

10.12.2 Quire

10.12.3 Trello

10.13 Denboraren kontrola

10.13.1 Clockify

10.13.2 Toggl

10.13.3 Wakatime

10.14 Gantt diagrama

10.14.1 Teamgantt

10.14.2 Elegantt

10.14.3 Ganttproject

11 Proposatutako Sistemaren Deskribapena

12 Arriskuen Analisia

13 Proiektuaren Antolamendua eta Kudeaketa

13.1 Proiektuaren Antolamendua

13.1.1 Proiektuaren Aktoreak eta Erlazioak

13.1.2 Barne Egitura

13.1.3 Kanpo Interfazeak

13.1.4 Rolak eta Ardurak

13.2 Proiektuaren Kudeaketa

13.2.1 Integrazioaren Kudeaketa

13.2.2 Irismenaren Kudeaketa

13.2.3 Epeen Kudeaketa

13.2.4 Produktuaren Kostuen Kudeaketa

13.2.5 Kalitate Kudeaketa

13.2.6 Giza Baliabideen Kudeaketa

13.2.7 Komunikazioen Kudeaketa

13.2.8 Arriskuen Kudeaketa

13.2.9 Erosketen Kudeaketa

13.2.10 Interesatuen Kudeaketa

Izena	Deskribapena	Erantzukizunak
Software Enpresa	Software proiektuak sortu eta sortutako proiektuaren partaideak aukeratzeko dituen.	Proiektua sortu Partaideak aukeratu
Administratzailea	Sistema kudeatzeaz arduratzen da.	Erabiltzaileen kontuak kudeatu Sisteman aldaketak egin
Proiektuko Kudeatzailea	Software proiektuaren liderra da, interesdunen arteko harremanak koordinatzen ditu, eta proiektuko taldea helburuetan enfokaturik egotea du ardura.	Proiektuaren ardurak eta rolak esleitu Prozesuaren gida automatikoak jarraitu
Proiektuko Analista	Software proiektuaren eskakizunak eta betebeharrak harrapatzen ditu.	Proiektuaren eskakizunak eta beharrak eskuratu

Izena	Deskribapena	Erantzukizunak
		Prozesuaren gida automatikoak jarraitu
Proiektuko Prozesu Ingeniaria	Software proiektuaren eskakizunak eta betebeharrak aztertuz, prozesuak sortzen ditu.	Prozesua sortu/editatu, metaeredu eta ereduetan aldaketak eginez. Prozesuaren gida automatikoak jarraitu
Proiektuaren beste taldekideak	Software proiektuaren arkitektoak, garatzaileak, testerrak...	Prozesuaren gida automatikoak jarraitu

14 Denbora Planifikazioa

14.1 Proiektu Planaren Eboluazioa

14.2 Hornitzailearen Proiektu Planaren Eboluzioa

15 Aurrekontuaren Laburpena

16 Dokumentuen Lehentasun Ordena

17 Memoriaren Eranskinak

17.1 Sarrerako Dokumentazioa

17.2 Analisia eta Diseinua

17.2.1 Arkitektura Kuadernoa

17.2.2 Analisiaren Eredua

17.2.3 Diseinuaren Eredua

17.2.3.1 Interfazeen Diseinua

17.2.3.2 Datu Ereduen Diseinua

17.2.3.3 Implementazioaren Diseinua

17.3 Tamaina eta Esfortzu Estimazioa

17.4 Kudeaketa Plana

17.4.1 Integrazioaren Kudeaketa

17.4.2 Irismenaren Kudeaketa

17.4.3 Epeen Kudeaketa

17.4.4 Produktuaren Kostuen Kudeaketa

17.4.5 Kalitate Kudeaketa

17.4.6 Giza Baliabideen Kudeaketa

17.4.7 Komunikazioen Kudeaketa

17.4.8 Arriskuen Kudeaketa

17.4.9 Erosketen Kudeaketa

17.4.10 Interesatuen Kudeaketa

17.5 Segurtasun Plana

17.6 Beste Eranskinak

17.6.1 Hedapena

17.6.2 Garapena

17.6.3 Ingurunea

17.6.4 Proba

18 Sistemaren Espezifikazioa

18.1 Glosategia

18.2 Ikuspegia

18.3 Betebeharren Espezifikazioa

18.4 Erabilpen Kasuak

18.5 Erabilpen Kasuen Eredua

19 Aurrekontua

20 Ikerlanak