



Informe iteración 1

Ingeniería del Software 1. UPV-EHU (Donostia - San Sebastián)

Jorge Iglesias
Leroy Deniz
Emanuel Dementei
03/03/2020

Introducción

Nuestro trabajo consistió en implementar en un proyecto ya empezado dado por los profesores los siguientes casos de uso:

- Login
- Registrarse
- Logout
- Crear evento
- Crear respuestas

Pero además hemos implementado otros dos casos de uso:

- Apostar
- Historial de apuestas

NOTA: Debido a falta de tiempo estos dos serán comentados en posteriores iteraciones

Login (Jorge) 6h

En el login nuestro objetivo era que al introducir en user un usuario guardado con anterioridad en la base de datos. Al introducirlos comprueba si el usuario introducido está en la base de datos y si la contraseña registrada en la misma tupla de la base de datos coinciden, te deja acceder a una de las vistas. Tenemos 2 vistas una de cliente y otra de administrador, el acceder a una o a otra dependerá del tipo de usuario introducido. En el caso de ser incorrectos salta un mensaje diciéndonos que no coinciden el usuario y contraseña(en inglés).

Registrarse (Leroy) 2h

En registrarse se nos pide que recojamos la información necesaria para crear un nuevo usuario, este usuario únicamente puede ser cliente. Al introducirse los datos se hacen algunas comprobaciones para verificar que los datos han sido correctamente introducidos. En el caso de que algún campo fuera mal introducido nos saldría el mensaje pertinente del fallo.

Logout (Leroy y Emanuel) 4h

Esta función consiste en realizar un logout, es decir, estando en la ventana main de cliente o la del admin, esta tiene un botón que al hacerle click se cierra la ventana y la ventana login se vuelve a ver.

Crear evento (Emanuel) 6h

La creación de los eventos ha sido creada desde 0. Solo se ha reutilizado el jcalendar. Este caso de uso únicamente va a poder ser utilizado por los admin. Consiste en que al acceder como administrador y seleccionar el campo crear pregunta nos lleve a una interfaz en la que seleccionando una fecha e introduciendo una descripción nos crea un evento que guardará en la base de datos.

Crear pregunta (Emanuel) 0.5h

Después de crear un evento nos vemos en la necesidad de añadirle una pregunta por lo que para ello implementamos una función que nos cree preguntas para los eventos. Después nos dimos cuenta de que está hecho. Para ello el administrador debe seleccionar una fecha en la que haya eventos, seleccionar el evento deseado, introducir la pregunta y la apuesta mínima. Finalmente se clicka en "Create Question" y se crea la pregunta y se guarda en la base de datos

Añadir Pronóstico (Emanuel) 4h

Utiliza el jframe de jCalendar para seleccionar la fecha, esta nos saca en un JComboBox los eventos en ese día. A continuación podemos elegir un evento que nos sacaría las preguntas que tiene. Seleccionamos la pregunta a la que queremos añadirle una posible respuesta (pronostico), le damos una descripción y al pulsar el botón de añadir nos los añade en la base de datos.

Apostar (Leroy) 12h

Este caso de uso consiste en seleccionar un evento el cual ya tiene sus respuestas cargadas y su apuesta mínima. Se realiza la apuesta y se guarda esta en memoria.

Historial de apuestas (Jorge) 4h

Al guardarse las apuestas de un cliente en la base de datos este puede acceder a ellas para ver qué apuestas ha realizado.

Documentación(Jorge) 2h

Tareas Varias(Todos) 15h

Además queríamos añadir este apartado, para tareas como aprender a usar Git entender el código dado hacer merge y muchas más cosas...

Conclusión

Antes de nada, aclarar que esto es una conclusión global, unificando las conclusiones de todos los integrantes del grupo.

Nos gustaría recalcar la falta de información recibida tanto en clases o mediante egela. Muchas veces nos gustaria tener algun sitio o libro de referencia para resolver nuestras dudas.

Nos lo hemos pasado muy bien realizando todo el proyecto, a los 3 nos apasiona este ámbito de nuestra carrera y no nos importa dedicar largas horas a esto. Además nos parece que estos proyectos están muy enfocados a nuestra titulación y que en un futuro nos van a ayudar en nuestras competencias como informáticos.