

# Trabajo Práctico

## “Viveros”

Ingeniería de software  
1º Semestre – Año 2022

**Docentes:**

Alvarez Daniel  
Ruiz BarbasYair

**Integrantes 2 :**

Acosta Manuel <[manuacostaok@gmail.com](mailto:manuacostaok@gmail.com)>

Cardozo Nestor <[nes.card10@gmail.com](mailto:nes.card10@gmail.com)>

## **Ciclos de vida :**

La estructura general del proyecto sigue al ciclo de vida que se caracteriza por sus etapas bien definidas, es el ciclo de vida Waterfall pero mezclada con un poco de Sashimi, que sería Waterfall pero permitiendo el solapamiento entre etapas.

El proyecto fue dividido en diferentes etapas y cada una fue terminada al realizar la entrega de la documentación correspondiente. Por eso, esta mezcla de ciclos de vida le corresponde al proyecto. No obstante, cada etapa podía comenzar sin necesidad de que termine la anterior, con esto podemos notar que no es Waterfall puro.

Cabe destacar que se conocía desde un inicio que los requerimientos no iban a cambiar durante el desarrollo, por ende podemos decir que el uso de Waterfall es el adecuado ya que permite revisar bien las etapas para evitar errores de alto costo en etapas posteriores.

En cuanto al prototipo, para su desarrollo, el ciclo de vida adecuado a lo que hicimos fue Waterfall with Subprojects, el cual consiste en separar parte del desarrollo en subproyectos independientes uno del otro y desarrollarlos en paralelo hasta que se deba integrar todo junto. Es un ciclo de vida que resulta muy útil ya que permite repartir el trabajo entre los desarrolladores, y por ende el trabajo en paralelo, ya que los subproyectos no tienen dependencias entre sí. En esta sección se dividió el prototipo en el desarrollo de 4 páginas web por separado, cada una independiente del resto, con alguna que otra reutilización de código útil. (El portal, las sucursales, el formulario para solicitar una reserva y el formulario de carga de plantas por familias y por unidad)

Por otro lado, como no se realizó ninguna documentación que describa cómo debe ser programado el prototipo, pero se contaba con la documentación realizada para el proyecto en general, se puede decir que para el desarrollo interno de los subproyectos se siguió una estructura de desarrollo Code and Fix (pero no tan puro por contar con la documentación mencionada). En este tipo de ciclo de vida se comienza a escribir código sin desarrollar especificación y resulta útil para el desarrollo ya que la idea del prototipo es que se pueda mostrar una prueba de concepto de lo que se espera en el software final, en consecuencia se espera que su desarrollo no tarde mucho y se comienza a escribir código sin perder tiempo en documentarlo. Además, como será posteriormente descartado, no se necesita un desarrollo bien estructurado.

El desarrollo real del proyecto sigue también a Waterfall with Subprojects, ya que se desarrollan los módulos diseñados durante la arquitectura como subproyectos separados. En algunos casos existen dependencias, pero en general se desarrollan los diferentes subproyectos en paralelo