

## GUÍA DEL ALUMNO PROYECTO DSW

El equipo de desarrollo va a comenzar con el proyecto siguiendo las distintas fases del ciclo de vida, realizará la planificación del proyecto (en todas las entregas se enviará la planificación del trabajo realizado por grupo), utilizando metodologías scrum, y siempre que sea posible, utilizando las herramientas trabajadas en el módulo de Entornos de Desarrollo. El proyecto deberá contener las siguientes entregas:

### 1ª Evaluación

1. Documento con las características del proyecto a desarrollar:

- Definir ámbito y alcance del proyecto.
- Descripción del modelo actual (esquema físico).
- Lista de usuarios participantes.
- Lista de problemas y necesidades

**(0,5 ptos)**

2. Prototipo del sistema a desarrollar: con las especificaciones iniciales entregar un prototipo en el formato de la herramienta Balsamiq Mockup.

**(1pto)**

**Documentos a entregar:**

- Archivo según formato GRUPO\_DSW\_PUNTO1.pdf
- Archivo según formato GRUPO\_DSW\_PUNTO2.pdf/.bmp

### 2ª Evaluación

3. Realización del documento ERS según estándar:

- Creación del Documento de especificación de requisitos (utilizar la plantilla formal ERS en Word proporcionada) generando un archivo .pdf. El documento debe contener al menos los siguientes puntos:
  - Portada
  - Índice
  - Ámbito
  - Alcance
  - Equipo software
  - Usuarios participantes
  - Glosario de términos
  - Descripción de la situación actual: esquema físico, problemas y necesidades
  - Catálogo de requisitos del sistema a desarrollar

**(1 pto)**

4. Una vez realizada la recogida de requisitos de vuestro proyecto, debéis diseñar los siguientes diagramas estructurales y de comportamiento a través de la herramienta de PowerDesigner:

- Diagrama de clases: debéis identificar las clases, relaciones, cardinalidades y elementos de agrupación dentro del proyecto asignado a tu grupo. Recuerda utilizar las relaciones de asociación, agregación, composición y herencia en las situaciones en las que sea necesario. Recordad que debe tener ciertas similitudes con el modelo E/R que habéis diseñado en el módulo de bases de datos. **(0,75 ptos)**
- Diagrama de CU: debéis identificar los actores, casos de uso y las relaciones entre los mismos dentro del proyecto asignado a tu grupo. Recuerda utilizar las relaciones de asociación, inclusión, extensión y herencia en las situaciones en las que sea necesario. Recordad que debe representar los requisitos funcionales recogidos durante la fase de análisis. **(0,75ptos)**
- Un diagrama de secuencia: debéis recojan el comportamiento de diferentes escenarios de un caso de uso concreto, que reflejen los mensajes intercambiados entre actores y entidades. **(0,5ptos)**

CENTRO DE ENSEÑANZA CONCERTADA  
**"Gregorio Fernández"**

- 
- Un diagrama de colaboración: debéis recojan el comportamiento de diferentes escenarios, que reflejen los mensajes intercambiados entre actores y entidades en diferentes situaciones. **(0,25ptos)**
  - Un diagrama de actividad: debéis recojan el comportamiento de diferentes escenarios, que reflejen los pasos entre estados en diferentes situaciones. **(0,5ptos)**

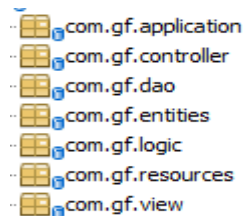
**Documentos a entregar:**

- Archivo según formato GRUPO\_DSW\_PUNTO3.pdf
- Archivo según formato GRUPO\_DSW\_PUNTO4. (ext PowerDesigner)

### 3ª Evaluación

5. Siguiendo con el desarrollo de software deberéis involucraros en la etapa de codificación y documentación, implementando alguna funcionalidad de vuestro proyecto. Los requisitos iniciales de los que se parte en esta fase son:

- Modelo de Base de Datos que tengáis creado en vuestro proyecto.
- Base de Datos creada en el gestor MySQL.
- Crear un proyecto Maven que siga la estructura e implementación vista en clase del Patrón de Diseño MVC y obtener como resultado una "Java Desktop App" de vuestro proyecto:



Ejecutar la aplicación sin errores lógicos u otros errores.

**(3 ptos)**

- Crear Javadoc de la aplicación. **(0,5 ptos)**
- Realizar pruebas. **(0,5ptos)**
- Realizar un control de versiones del proyecto utilizando Git/GitHub (compartir repositorio con la profesora). **(0,25ptos)**
- Manual de usuario de la funcionalidad implementada. El manual de usuario es el documento técnico que explica el funcionamiento del software o sistema desarrollado como producto resultante del proyecto. **(0,5ptos)**

### **Documentos a entregar:**

- **Archivo según formato GRUPO\_DSW\_PUNTO5.rar que contiene los siguientes archivos:**
  - **Fuentes .java de la App.**
  - **Archivo .sql de la Base de Datos.**
  - **Manual usuario en PDF.**

(\*) Se debe realizar las entregas en fecha y forma según las indicaciones de la profesora, de lo contrario, así lo indico en la programación didáctica del módulo, llevará a cabo la penalización correspondiente.