

---

# PRIMERA ENTREGA PROYECTO DESARROLLO DE SOFTWARE

---

Entornos de desarrollo

Eduardo Martín-Sonseca Alonso

Mario Ortúñez Sanz

Noel Prieto Pardo

14 DE DICIEMBRE DE 2022

1DAM - Gregorio Fernández

## Definir ámbito y alcance del proyecto.

El ámbito del proyecto **trata los siguientes factores:**

- Número de usuarios simultáneos, el cual suele ser de unos 30 usuarios por dirección IP, esto nos ayuda a limitar las descargas masivas, y que el software quede bloqueado.
- Tiempo respuesta, el cual se intentará que sea de media 200 mili segundos, que son los mejores para que se perciba como una respuesta rápida, aunque se pondrá un máximo de 10 segundos.
- Tamaño máximo de memoria, el cual dependiendo del presupuesto podría ser de 2 GB en aumento.
- Factores de atenuación, tomando los valores típicos de atenuación de línea en una conexión DSL, estos estarán entre 5 dB y 50 dB (los valores más bajos son mejores).

Y el alcance del proyecto, este compuesto de las fases de desarrollo del software reflejadas en este proyecto, por lo que nos encontramos:

- Análisis de requisitos, los cuales han sido sacados en la primera evaluación, en base al enunciado y a requisitos necesarios extraídos para el proyecto.
- Diseño: el cual también ha sido realizado en la primera evaluación, con la construcción de los distintos elementos necesarios para elaborar el proyecto.
- Codificación: la cual todavía no ha sido realizada, y tendera que ser realizada en las siguientes evaluaciones, y donde se buscara realizar los programas y demás componentes requeridos.
- Pruebas: las cuales también tendrán que ser realizadas a posteriori, y después de sacar la codificación. En esta fase se probará los programas de la codificación para sacar conclusiones sobre posibles errores, y se volverá a la fase de codificación para solucionarlos.
- Documentación: una vez realizadas las anteriores fases al completo, se empezará la fase de documentación donde se documentará lo sucedido en estas.
- Por último se podría hablar de unas supuestas fases de explotación y mantenimiento del software sacado

## Descripción del modelo actual (esquema físico).

Esquema físico es un término usado en la gestión de datos para describir la forma de datos va a ser representado y almacenados (archivos, índices, etc. ). Este dependerá del presupuesto que haya, y los datos, ya sea su tipo, tamaño, etc., que se quiera almacenar en la base de datos. También hay que tener en cuenta añadir el almacenamiento secundario, el cual tendrá en cuenta el sistema de gestión de base de datos (por ejemplo, Oracle RDBMS, Sybase SQL Server, etc.).

## Lista de usuarios participantes.

Los usuarios de los cuales interactuaran con el programa están divididos en:

- Usuario común, el cual está formado de las personas que quieran realizar el servicio de realizar una reserva de evento en el parque de ocio infantil.
- Personal autorizado, el cual estará conformado principalmente de personal gerente o director, los cuales actuaran en el programa para registrar los

usuarios, que serán las personas que solicitaran servicio en el parque, del menú que soliciten, la zona que ocupen, la posible taquilla que puedan utilizar, y además de la gestión de la plantilla que conforme el personal del parque.

## Lista de problemas y necesidades

- Un administrador puede añadir, modificar o eliminar un menú.
- Un administrador puede añadir, modificar o eliminar una actividad.
- Un administrador puede añadir, modificar o eliminar un monitor.
- Un administrador y un monitor pueden añadir, modificar o eliminar un usuario.
- Un administrador y un monitor pueden crear la invitación de un evento.
- Un administrador y un monitor pueden generar un código QR con la invitación.
- Un administrador y un monitor pueden acceder al código QR de un evento.
- Un administrador y un monitor pueden notificar vía WhatsApp con el código QR.
- Un administrador y un monitor pueden añadir, modificar o eliminar un evento.
- Un cliente (organizador de un evento) puede añadir, modificar o eliminar su propia información.
- Un cliente (organizador de un evento) puede añadir, modificar o eliminar una petición para crear un evento.
- Un cliente (organizador de un evento) puede acceder a sus eventos creados o en proceso de creación, se deberá almacenar el estado de creación.
- Un cliente (organizador de un evento) puede notificar vía WhatsApp con el código QR.
- Un cliente (como invitado) puede acceder con un código QR a un evento creado.
- Un cliente (como invitado) puede escoger un menú en el evento creado.
- Un cliente (como invitado) puede visualizar el código QR.

## Contenido

Definir ámbito y alcance del proyecto. ....	1
Descripción del modelo actual (esquema físico). ....	1
Lista de usuarios participantes. ....	1
Lista de problemas y necesidades ....	2