**Design Review Checklist**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Estudiante | Miguel Ángel Quintero Piñeros | Fecha | 01/03/2016 |
| Programa | Program 3 | Programa # | 3 |
| Instructor | Mario Riveros | Lenguaje | Java |

|  |  |
| --- | --- |
| Proposito | Guiar en el proceso de revisión del diseño. |
| General | * Revisar una a una, cada una de las categorías listadas a continuación. * Corregir cada defecto encontrado antes de continuar con la siguiente categoría |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Sencillez | * ¿El diseño es simple pero consistente? * ¿El diseño es claro y sin ambigüedades? | X |  |  |  |
| Completo | Verifique que el diseño cubre todos los requerimientos del sistema. | X |  |  |  |
| Realizable | ¿El diseño puede ser seguido fácilmente en la etapa de codificación? | X |  |  |  |
| Estándar | Verifique que el diseño es conforme con todos los estándares de diseño aplicables. | X |  |  |  |
| Consideraciones del sistema | * Verifique que el programa no llegue a causar que los límites del sistema sean excedidos. * Verifique que todos los datos sensibles provienen de fuentes confiables. | X |  |  |  |
| Integridad | * Verifique que las clases encargadas de mostrar las interfaces de usuario no tengan interacción directa con las clases encargadas de manejar los datos. | X |  |  |  |
| Errores | * Verifique que todos los posibles errores del sistema sean identificados y se determine el control de cada uno de ellos | X |  |  |  |
| Definición | * Verifique que todos los métodos, clases y atributos definidos cubren cualquier funcionalidad del sistema. | X |  |  |  |