



MARVIN MATIAS AGUERO TORALES (Salir)

[Entrar](#) [Comunidad](#) [Ayuda](#) [Mis cursos](#) [Calificaciones](#)

Desarrollo de Sistemas de Software basados en Componentes y Servicios - 1617 (COMÚN)

[Página Principal](#) ► [Mis cursos](#) ► [Posgrados Presenciales 16-17](#) ► [Máster Universitario en Ingeniería Informática \(M502\)](#) ► [Desarrollo de Sistemas de Software basados en \(161...](#)

Navegación

Página Principal

- Área personal

[Páginas del sitio](#)[Mi perfil](#)[Curso actual](#)

Desarrollo de Sistemas de Software basados en (161...

[Participantes](#)[Insignias](#)[General](#)[Tema 1.](#)[Desarrollo de software basado en componentes](#)[Tema 2.](#)[Arquitecturas de software](#)[Tema 3. Software intermediario](#)[Tema 4. Servicios Web y procesos de negocio](#)

▼ General

[Novedades](#)[Presentación](#)

▼ Tema 1. Desarrollo de software basado en componentes

Formalización de los sistemas abiertos y basados en componentes.
Programación basada en componentes.

[Transparencias-T1](#)[Especificación Interfaces con UML](#)[Programación de componentes con el marco de trabajo JSF](#)

Utilizando el patrón arquitectónico **"Interceptor"**, desarrollar un diagrama de clases y programar un proyecto en Java y utilizando

Avisos

NOTA PARA PROFESORES:

Importar materiales del curso anterior:

- Vídeo demostrativo

Si la asignatura **NO está VISIBLE** (atenuada en gris para profesor y oculta para alumno)

- El alumno no podrá acceder a la asignatura
- Para permitir el acceso debe entrar en Administración, **Editar ajustes y cambiar "Mostrar" (Visible)**
- Vídeo demostrativo (a partir del minuto 2)
- Imagen

[Buscar en los foros](#)[Últimas noticias](#)[Eventos próximos](#)

<div>Tema 5. Aplicación</div> <div>Mis cursos</div> <div>Administración</div> <div>Actividades</div>	<div>el marco de trabajo JSF para el tratamiento de eventos asíncronos.</div> <div>El objetivo de la aplicación es calcular la velocidad inicial a partir de un dato de entrada que se captura con un formulario y, posteriormente, instalar un manejador de eventos que reaccione cuando se pulsen cualquiera de los 2 botones: "Encender" y "Acelerar".</div> <div>Para que el ejercicio sea considerado correcto hay que realizarlo de acuerdo con los siguientes requisitos:</div> <div>Inicialmente la etiqueta del panel principal mostrará el texto "APAGADO" y las etiquetas de los botones, el nombre de cada uno (ver figura-izqda)</div> <div>El botón "Encender" será de selección de tipo conmutador cambiando de color y de texto ("Encender"/"Apagar") cuando se pulsa</div> <div>La pulsación del botón de acelerar cambia el texto de la etiqueta del panel principal a "ACELERANDO" (ver figura-dcha), pero sólo si el motor está encendido; si no, no hace caso a la pulsación del usuario.</div> <div>Si se pulsa el botón que muestra ahora la etiqueta "Apagar", la etiqueta del panel principal volverá a mostrar el texto inicial "APAGADO".</div> <div>Utilizar el siguiente ejemplo de demostración para abrir una página Web dentro de un código en Java, después de arrancar el navegador por defecto.</div>	<div>Actividad reciente</div>
--	--	-------------------------------

[JSF-1](#)[Tutorial Maven-JSF-MB-Gestión eventos](#)[Tutorial-páginas Web](#)[Ejercicio de especificación con UML y OCL](#)[especificación de interfaz en UML y OCL](#)

Descripción informal del problema a resolver

▼ Tema 2. Arquitecturas de software

Estilos arquitectónicos y notaciones actuales.
Patrones arquitectónicos.
Arquitecturas orientadas a servicios. Arquitecturas dirigidas por eventos. Grid computing.

[Transparencias-T2](#)

[Programación OO con persistencia de entidades](#)

Utilizando JPA, se pide programar una aplicación para crear Listas de Correo que utilizará un canal (DBUsuario) para escribir los datos de los usuarios de una Lista de Correo en una base de datos. La aplicación ha de utilizar un "connection pool" para permitir conectar rápidamente las hebras de usuarios a la base de datos.

Ejecutar la aplicación como un proyecto Java en un IDE y utilizarla para añadir usuarios a la lista de correo. Utilizar

Workbench o una herramienta similar para ver las tablas de la base de datos, la cual deberá incluir una tabla llamada "usuario" con columnas que se corresponderán con los campos de la clase Usuario (leer más abajo).

Crear una aplicación de

Administración de

Usuarios que permita

visualizar a todos los usuarios, actualizar los usuarios existentes y eliminar los usuarios almacenados en la tabla Usuario de la base de datos.



materiales para
practica

► Tema 3. Software intermediario

▼ Tema 4. Servicios Web y procesos de negocio

Sistemas basados en interacción persona-aplicación (P2A).
Limitaciones del software intermediario. composición de servicios Web.
Notaciones actuales.
Desarrollo de procesos de negocio basados en servicios Web.

[Transparencias-T4](#)



Especificación de
un proceso de negocio
con BPEL

Especificar utilizando WS-BPEL el proceso de negocio de "reservas de viajes" cuyo diagrama aparece en un archivo adjunto a este ejercicio. La descripción

textual del mismo es como sigue: el cliente invoca al proceso de negocio, especificando el nombre del empleado, el destino de su viaje, la fecha de salida y de regreso. El proceso de negocio BPEL comprueba primero la categoría del empleado que va a viajar, que se corresponden con estos tipos de pasaje de avión: (1) clase turista, (2) clase business y (3) avión privado. Suponemos que disponemos de un SW contra el que se puede hacer la consulta, después de dicha consulta, el proceso BPEL comprobará el precio del billete con 2 líneas aéreas diferentes para encontrar mejor precio; suponemos otra vez que ambas compañías proporcionan un SW que permite realizar todas las gestiones anteriores. Por último, el proceso BPEL seleccionará el precio más bajo y devolverá un plan de viaje al cliente, para su aprobación.



[Diagrama del proceso](#)



[Ayuda especificación BPEL](#)

▼ Tema 5. Aplicación

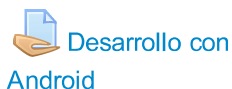
Sistemas empotrados y móviles. Sistemas ubicuos e Inteligencia Ambiental.



[Referencias](#)

Archivo con las referencias bibliográficas en formato BIBTEX del Tema 5

"Aplicación": Sistemas
Ubicuos e Inteligencia
Ambiental



Desarrollo completo de una
aplicación interactiva para
dispositivos móviles:

-El juego que se tiene que
desarrollar ha de poder
ejecutarse en un dispositivo
Android (versión ≥ 4.4) o
IOS (elegir sólo uno) y se
trata de presentar una serie
de preguntas al usuario, que
tendrá que responder para
alcanzar una puntuación
global, así como el número
de respuestas acertadas y
falladas.

-Se tendrá una primera
pantalla de **presentación** con
un botón para iniciar el
juego, otro para obtener los
resultados y estadísticas
obtenidos después de jugar y
un tercer botón para enlazar
con juegos similares libres
que existan en Internet y que
se puedan utilizar desde un
tipo de aplicación como la
que se pretende desarrollar.

-Cada pantalla del juego ha
de consistir en 1 pregunta
con 4 posibles respuestas
alternativas; la pregunta
podría ser un texto plano, o
una pregunta que contenga
imágenes y sonidos.

-Se ha de construir una base
de datos de preguntas de
texto planas a la que acceda
directamente la app, de tal
forma que en el futuro se
puedan cambiar las
preguntas de texto sin tener
que modificar el código de la
citada aplicación, aunque

haya que volver a generar el archivo apk desplegable.

-Al seleccionar una de las respuestas en cada pregunta ha de aparecer un mensaje de felicitación en el pie de la pantalla junto con un sonido de acierto o fallo; después de unos segundos se pasará a la siguiente pantalla con otra pregunta.

-En caso de no acertar, se ha de poder elegir entre volver a la pantalla inicial para comenzar de nuevo el juego y se obtendrá un mensaje con la respuesta correcta o bien continuar el juego (no se obtendría las soluciones hasta el final); en ambos casos, se pueden obtener los resultados acumulados durante el desarrollo de un juego volviendo a la pantalla de inicio y pulsando e el botón "Resultados".

-Tras la última pregunta, el mensaje que se mostrará será de felicitación por haber realizado el juego y mensaje de despedida antes de volver a iniciar el juego.

Para que la aplicación desarrollada sea evaluada favorablemente ha de satisfacer los siguientes requisitos:

Funcionales:

- 1) El juego deberá mostrar una batería de preguntas.
- 2) El usuario ha de poder responder a las preguntas de una en una
- 3) Si el usuario falla la pregunta, se le mostrará un mensaje indicándole que ha fallado junto con un sonido
- 4) Si el usuario acierta, se le muestra un mensaje

indicándole que ha acertado.

5) Ha de haber pantallas de pregunta que incluyan 1 imagen

6) Si el usuario falla, entonces deberá aparecer la opción de continuar la partida o de volver a iniciar el juego.

7) si el usuario acierta, continuará con la siguiente pregunta.

8) Cuando el usuario finaliza la partida, se le muestran los resultados que ha obtenido.

9) El menú deberá poder dirigirnos, al inicio de una nueva partida, a una opción que nos permita ver los resultados obtenidos en las partidas realizadas anteriormente, o a otros juegos en la Red mediante un webView.

No funcionales:

1) Solamente puede hacerse un único acceso a la base de datos.

2) La aplicación deberá funcionar como mínimo en dispositivos con versiones de sistemas

operativos actuales (por ejemplo: Android >=4.4)

3) La aplicación debe funcionar tanto en dispositivos móviles (teléfonos) como en tablets.

4) Se debe desarrollar la aplicación pedida aplicando Patrones de Diseño Software (por ejemplo: Singleton, Inmutable, Proxy, Escuchador de Eventos) y Patrones Arquitectónicos (por ejemplo: MVC, DataBaseManagement System).

Aviso legal: los archivos alojados aquí, salvo que se indique lo contrario, están sujetos a derechos de propiedad intelectual y su titularidad corresponde a los usuarios que los han subido. El Centro de Enseñanzas Virtuales (UGR) no se responsabiliza de la información contenida en dichos archivos. Si usted cree conveniente retirar cualquier archivo cuyo contenido no le pertenezca o que infrinja la ley, puede comunicarlo usando **este formulario de contacto**.



Usted se ha identificado como MARVIN MATIAS AGUERO TORALES (Salir)