## CONTROL Y REGISTRO DE CAMBIOS

|  |  |
| --- | --- |
| Control | |
| Proyecto | Trabajo de Fin de Grado |
| Denominación | Documento de Análisis del Trabajo de Fin de Grado |
| Fecha | 19 de marzo de 2018 |
| Edición | 01 |
| Autores | Manuel Ridao Pineda |
| Revisores | Ángel |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Registro de cambios | | |
| Versión | Descripción | Fecha |
| 01 | Redacción inicial | 2018-03-21 |
|  |  |  |

## ÍNDICE

[CONTROL Y REGISTRO DE CAMBIOS 1](#_Toc509828952)

[ÍNDICE 1](#_Toc509828953)

[1. DEFINICIÓN DEL SISTEMA 2](#_Toc509828954)

[2. REQUISITOS 3](#_Toc509828955)

[3. CLASES 3](#_Toc509828956)

[4. INTERFACES DE USUARIO 3](#_Toc509828957)

[5. INFORMES 3](#_Toc509828958)

[6. PLAN DE PRUEBAS 3](#_Toc509828959)

[7. GLOSARIO 3](#_Toc509828960)

## DEFINICIÓN DEL SISTEMA

### Alcance del sistema

El sistema debe cumplir los siguientes objetivos:

|  |  |
| --- | --- |
| **OBJETIVO 01** | **Cálculo del resultado de los enfrentamientos** |
| Versión | 01 |
| Autores | Manuel Ridao Pineda |
| Fuente | Reunión con los interesados |
| Descripción | El sistema deberá calcular el resultado de las batallas entre los países participantes de manera automática, tomando todas las variables y opciones posibles detalladas en las reglas del juego en consideración |
| Importancia | Alta |
| Estado | En espera |
| Comentarios | -- |

|  |  |
| --- | --- |
| **OBJETIVO 02** | **Carga de datos desde fichero** |
| Versión | 01 |
| Autores | Manuel Ridao Pineda |
| Fuente | Reunión con los interesados |
| Descripción | El sistema deberá cargar los ficheros con la información de cada jugador desde un fichero Excel o CSV para trabajar con ella |
| Importancia | Alta |
| Estado | En espera |
| Comentarios | -- |

|  |  |
| --- | --- |
| **OBJETIVO 03** | **Persistencia de datos** |
| Versión | 01 |
| Autores | Manuel Ridao Pineda |
| Fuente | Reunión con los interesados |
| Descripción | El sistema deberá guardar la información sobre jugadores, partidas y batallas de manera permanente, mediante ficheros y base de datos, para poder pausar y reanudar las sesiones de juego |
| Importancia | Media |
| Estado | En espera |
| Comentarios | -- |

|  |  |
| --- | --- |
| **OBJETIVO 04** | **Visualización de datos** |
| Versión | 01 |
| Autores | Manuel Ridao Pineda |
| Fuente | Reunión con los interesados |
| Descripción | El sistema deberá permitir visualizar las estadísticas que se extraen de las partidas sobre el rendimiento de los jugadores y sus países mediante gráficos |
| Importancia | Baja |
| Estado | En espera |
| Comentarios | -- |

|  |  |
| --- | --- |
| **OBJETIVO 05** | **Generación de informes-resumen** |
| Versión | 01 |
| Autores | Manuel Ridao Pineda |
| Fuente | Reunión con los interesados |
| Descripción | El sistema deberá generar documentos de informe a modo de resumen de una partida completa, detallando los enfrentamientos ocurridos, los participantes, y su respectiva puntuación final |
| Importancia | Baja |
| Estado | En espera |
| Comentarios | -- |

A continuación, se presenta el modelo del dominio, que representa una visión global de los conceptos manejados en el sistema que se desarrollará y las relaciones que existen entre ellos.



### Entorno tecnológico

El sistema se desplegará como aplicación web, y, por lo tanto, debe ser accesible desde cualquier sistema operativo. Ya que se trata de una aplicación Java, se empleará el entorno de desarrollo NetBeans 8.2. Se emplearán tecnologías Java EE, Java Web, Hibernate y Struts2. Finalmente, la base de datos será MariaDB 10, compatible con MySQL.

### Estándares y normas

El proyecto debe desarrollarse teniendo en cuenta las recomendaciones proporcionadas por el *Agile Manifesto* y la metodología Scrum. Es indispensable que en el diseño de la arquitectura se aplique un patrón Modelo-Vista-Controlador y, por otra parte, para el acceso de datos, se aplicará el patrón DAO para el acceso a los datos y ofrezca flexibilidad si en un futuro es necesario cambiar el modo de almacenamiento de datos.

### Usuarios participantes y finales

El principal promotor del proyecto es Ángel F. Tenorio Villalón, uno de los diseñadores del juego para el que se desarrolla. Será el principal participante en la toma de requisitos y control de la usabilidad. Por otra parte, la mayoría de los usuarios finales que hacen uso del sistema son los jugadores. Obviamente no es operativo ni practicable la participación de dichos usuarios finales en la toma de requisitos.

## REQUISITOS

## CLASES

## INTERFACES DE USUARIO

## INFORMES

## PLAN DE PRUEBAS

## GLOSARIO