

Planificación 1ª Iteración

1_P_Planificacion_v3
rev.3

Autores:

Ángel Costela Sanmiguel
Jesús Linares Bolaños
Miguel Cantón Cortés
Olmo Jiménez Alaminos

Revisión	Fecha	Descripción
rev. 1	10/03/12	Planificación inicial
rev. 2	13/03/12	Replanificación.
rev. 3	14/03/12	Replanificación.

Índice

- [1. Introducción](#)
- [2. Alcance de la iteración](#)
- [3. Recursos](#)
 - [3.1 Personal y organización](#)
 - [3.2 Recursos Hardware](#)
 - [3.3 Recursos software](#)
- [4. Planificación temporal](#)
 - [4.1 Descripción de tareas](#)
 - [4.2 Diagrama de tiempos \(Gantt\)](#)
 - [4.3 Tabla de utilización de recursos](#)
- [5. Control de cambios](#)

1. Introducción

Se desea modelar un producto software para llevar la gestión de la ONG Diaketos, encargada de la atención a los colectivos mas desfavorecidos de nuestra sociedad. Realizan su labor gracias a las aportaciones de socios, colaboradores, empresas y/o anónimos.

La ONG obtiene aportaciones de varios tipos de donantes:

- **Socio:** Realiza aportaciones periódicas, eligiendo el plazo y con posibilidad de modificarlo en el futuro. En caso de no realizar un pago en el plazo elegido, esté quedará pendiente hasta que se dé de baja.
- **Colaborador:** Realiza aportaciones puntuales.
- **Empresa/Anónimo:** Realiza aportaciones tanto puntuales como periódicas. En caso de ser anónimo no se guardara información sobre su identidad.

Los trabajadores de la ONG acceden a la aplicación de escritorio identificándose con su nombre de usuario y contraseña. Cualquier trabajador podrá añadir un nuevo empleado. Toda gestión de un beneficiario sera gestionada por un trabajador. Para cada operación realizada debe quedar registrado el trabajador que la ha llevado a cabo.

En la aplicación de escritorio los trabajadores podrán gestionar:

- **Administración de usuarios**
 - Posibilidad de gestionar todos los tipos de información que se necesite para los trabajadores, donantes y beneficiarios pudiendo realizar altas, bajas, modificaciones y consultas.
- **Gestión de donaciones**
 - Posibilidad de gestionar todos los tipos de donaciones (monetaria, alimentos, materiales, voluntariado, otros). Inserción, borrado, modificación, consulta y listados periódicos de las donaciones recibidas. Tipo, Importe, Documentos anexos, Trabajador, Fecha y Donante.
- **Gestión de ayudas**
 - Es necesario llevar un control sobre las ayudas recibidas por los beneficiarios: Importe, Tipo, Documento justificativo, Trabajador, Fecha y Beneficiario.
 - Listados periódicos de ayudas concedidas.
- **Gestión de bolsa de empleo privada**
 - Los trabajadores podrán gestionar las ofertas de las empresas y demandas de empleo solicitadas por los beneficiarios. Los trabajos ofertados y solicitados se organizarán conforme a una lista de categorías modificable.

Además, se necesita una aplicación móvil que permita a los socios consultar sus aportaciones realizadas y gestionar sus datos registrados.

Todas las gestiones deberán ser accesibles de forma intuitiva para usuarios con conocimientos limitados de informática.

2. Alcance de la iteración

Se ha dividido el desarrollo del sistema en 3 iteraciones:

- **Iteración 1:** Administración de trabajadores, donantes y beneficiarios.
- **Iteración 2:** Gestión de donaciones y ayudas a beneficiarios.
- **Iteración 3:** Gestión de bolsa de empleo privada. Interfaz móvil

Detalles de la primera iteración:

- Posibilidad de gestionar todos los tipos de información que se necesite para los trabajadores, donantes y beneficiarios pudiendo realizar altas, bajas, modificaciones y consultas.
- Los datos almacenados para los beneficiarios son los solicitados en la ficha anexa. En caso de no disponer del certificado de empadronamiento, quedará registrado temporalmente a la espera de entregarlo, en caso de no entregarlo pasado un tiempo prudencial el trabajador decidirá si eliminarlo definitivamente.
- Para los donantes se almacenará los datos personales (excepto donantes anónimos), forma de pago, en caso de ser socio la periodicidad y en caso de ser empresa certificado donaciones IPRF.
- Para los trabajadores se almacenará la información y su usuario y contraseña.
- Al pedir la baja, los datos quedan almacenados durante un año. En caso de que el usuario pida explícitamente el borrado de su información, se procederá a la eliminación completa de sus datos.

3. Recursos

3.1 Personal y organización

El equipo de desarrollo software consta de 12 personas. El coordinador es Olmo Jiménez Alaminos, que guiará al equipo en el proceso de desarrollo. El equipo se divide en 3 subgrupos cuyo cometido cambiará en cada iteración.

Componentes de los subgrupos:

Subgrupo A	Subgrupo B	Subgrupo C
Ángel Costela Sanmiguel Jesús Linares Bolaños (*) Miguel Cantón Cortés Olmo Jiménez Alaminos	Alejandro Merlo Serrano David Medina Godoy Pedro Sánchez de Castro (*) Víctor Cabezas Lucena	Javier Castillo Carmona Juan Manuel Lucena Morales(*) Miguel Morales Rodríguez Pablo Calvo Cabezas

(*) Responsable del subgrupo

3.2 Recursos Hardware

Para el desarrollo del proyecto se utilizarán doce ordenadores, cada uno perteneciente a un miembro del equipo.

3.3 Recursos software

- **Repositorio y documentación**

Git:

Es un software de control de versiones diseñado pensando en la eficiencia y la confiabilidad. Es software libre y es el sistema de control de versiones más utilizado en desarrollos de software libre en la actualidad.

Github:

Github es un servicio online de almacenamiento de proyectos basado en sistema de control de versiones git. Es un servicio gratuito para proyectos de código abierto que utilizan un gran número de proyectos de código abierto y de software libre.

Se ha escogido porque tiene las herramientas necesarias para suplir nuestras necesidades sin tener que montar un servidor propio. Entre las herramientas que ofrece:

- Repositorio para Git: un sistema gestor de versiones ampliamente utilizado en la actualidad.
- Sistema de seguimiento de tareas.
- Wiki.
- Revisión de cambios en el código.

Google Docs:

Será utilizado para redactar los documentos a tiempo real entre los diferentes miembros del grupo.

SWAD:

Se hará uso de esta herramienta para que los profesores puedan recibir nuestro trabajo del proyecto de forma actualizada con respecto a lo que tendremos en nuestro repositorio.

- **Comunicación**

Lista de correo:

Permite realizar comunicaciones entre los distintos miembros del equipo de desarrollo, como indicar que se ha subido una nueva versión del documento de planificación o comunicar cosas importantes.

Skype:

Útil para poder llevar a cabo reuniones y trabajos entre los miembros del grupo sin tener que quedar físicamente en un lugar facilitando y flexibilizando el horario de todos los componentes.

- **Herramientas de desarrollo**

Eclipse:

IDE de desarrollo potente y libre. Lo usaremos debido a que tiene muchas extensiones que nos facilitarán el trabajo a la hora de diseñar y desarrollar. Por ejemplo la herramienta de UML se puede instalar como una extensión de eclipse.

GanttProject:

Con este software generaremos los diagramas de gantt para las tareas del proyecto. Lo hemos elegido por ser software libre y multiplataforma, y porque guarda los proyectos en xml lo que facilita su sincronización con el sistema de gestión de versiones.

Java:

Es el lenguaje de programación elegido. Es orientado a objetos y permite crear aplicaciones multiplataforma fácilmente.

MySQL:

Como sistema de gestión de bases de datos utilizaremos MySQL para almacenar todos los datos del programa.

UMLET:

Además de tratarse de una herramienta de software libre es suficientemente potente para nuestro trabajo. Aparte de poder instalarse como una aplicación posee la ventaja de poder integrarse como una extensión del IDE eclipse que vamos a usar.

4. Planificación temporal

4.1 Descripción de tareas

A cada subgrupo se le ha asignado un aspecto del desarrollo en cada iteración.

	Planificación	Diseño	Implementación
Iteración 1 06/03/12 - 30/03/12	A	B	C
Iteración 2 Fin 1ª Iteración - 07/05/12	C	A	B
Iteración 3 Fin 2ª Iteración - 08/06/12	B	C	A

Esta primera iteración es la más corta, con una duración aproximada de 3 semanas. La descomposición de tareas es la siguiente:

- **Equipo de planificación (5 al 11 de Marzo)**

Entre el 5 marzo y el 6 de marzo, planteamiento de un borrador donde se detalle:

- Composición de los grupos.
- Selección de las herramientas necesarias.
- Planificación de la asignación de grupos en las iteraciones.
- Asignación inicial de tareas al equipo de diseño.

Entre el 7 de marzo y el 11 de marzo, refinamiento del borrador y elaboración del documento de planificación.

Durante el resto de la iteración, revisión del resto de los equipos y pruebas del software.

- **Equipo de diseño (12 al 20 de Marzo)**

- **Modelado de requisitos** (3 días. 12-14 Marzo)

- Modelo funcional (diagrama de casos de uso y descripción de casos de uso).
- Identificar subsistemas (diagrama de paquetes).
- Requisitos no funcionales.
- Operaciones del sistema (diagrama de secuencias).
- Revisión modelado (14 Marzo)

- **Diseño de la interfaz gráfica** (1 día. 15 Marzo)

- **Análisis** (3 días. Hasta 16-18 de marzo)

- Identificar clases, atributos, y relaciones. (16 Marzo)
- Modelo estático (diagrama de clases). (16-18 Marzo)
- Modelado del comportamiento estático (contratos y diagramas de

secuencias). (16-18 Marzo)

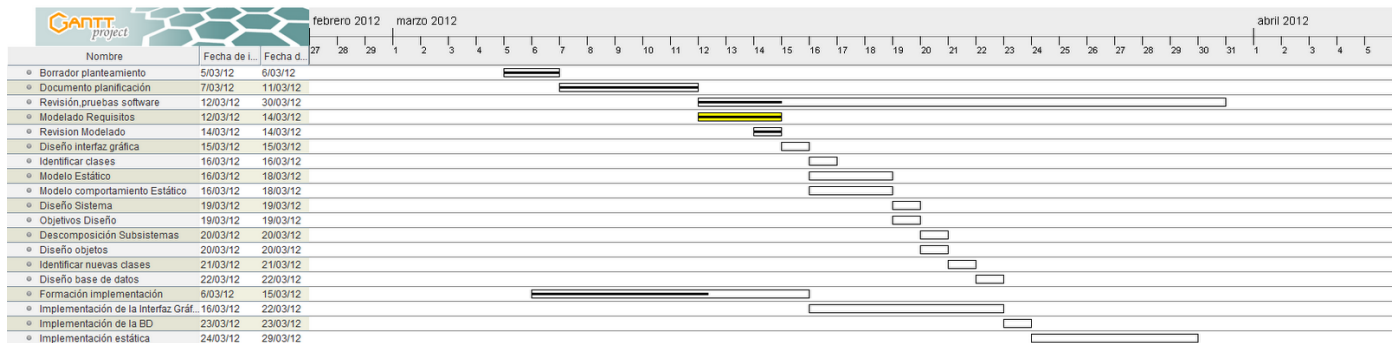
- **Diseño** (3 días. Hasta 19-21 Marzo)
 - Diseño del sistema (19 Marzo)
 - Objetivos de diseño (19 Marzo)
 - Descomposición en subsistemas (Diagrama arquitectónico, despliegue y componentes) (20 Marzo)
 - Diseño de objetos (20 Marzo)
 - Identificar nuevas clases (Diagrama clases de diseño) (21 Marzo)
- **Diseño de la base de datos** (1 día. 22 Marzo)
- **Equipo de implementación (7 días. 23-29 Marzo):**

Hasta que el equipo de diseño termine (23 de marzo), este equipo irá formándose en Java, Mysql, JDBC y Swing. Comenzará con la implementación el día 23 hasta el 29 de marzo.

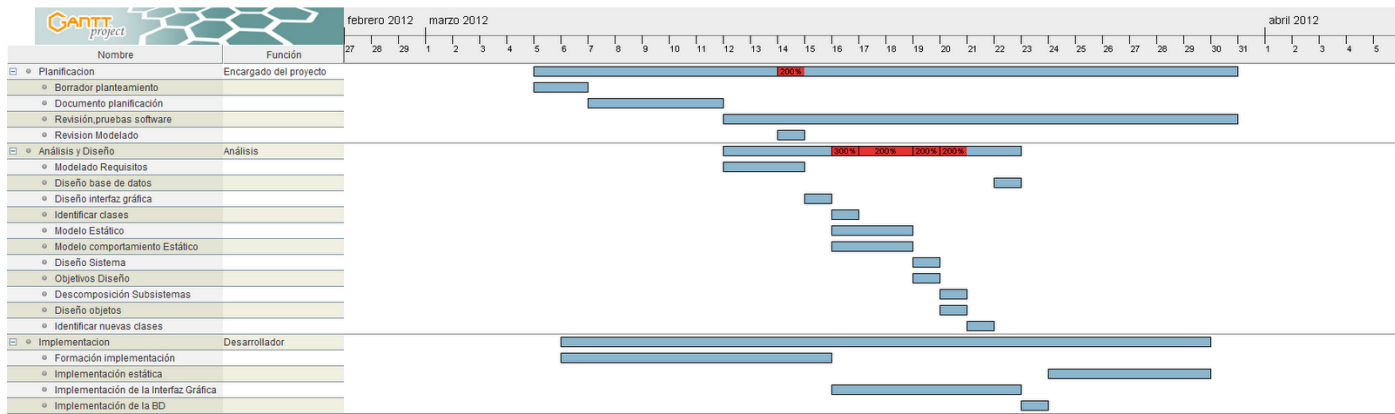
Las principales tareas son las siguientes:

 - Formación (6 -15 Marzo)
 - Implementación de la interfaz gráfica (16 -22 Marzo)
 - Implementación Base de Datos (23 Marzo)
 - Implementación estática (24-29 Marzo)

4.2 Diagrama de tiempos (Gantt)



4.3 Diagrama de utilización de recursos



5. Control de cambios

Nombre de este documento	1_P_Planificacion_v2.pdf
Fecha	13/03/2012
Documento afectado	1_P_Planificacion_v1.pdf
Breve descripción del problema	El equipo de diseño no ha podido cumplir el plazo debido a un error en el modelado de requisitos.
Fecha de detección del problema	11/03/2012
Impacto del problema sobre la planificación	El equipo de implementación dispondrá de un día menos.
Solución de cambio adoptada	Plazos asociados a las tareas cambiados.
Anexos a este documento	

Nombre de este documento	1_P_Planificacion_v3.pdf
Fecha	14/03/2012
Documento afectado	1_P_Planificacion_v2.pdf
Breve descripción del problema	El equipo de planificación ha detectado unos pequeños fallos en el modelado de requisitos al revisarlo.
Fecha de detección del problema	14/03/2012
Impacto del problema sobre la planificación	El diseño de la aplicación se retrasa dos días, afectando al equipo de implementación.
Solución de cambio adoptada	Se ha añadido un día para la revisión del modelado de requisitos y se ha reestructurado el resto de tareas de diseño para que el equipo de implementación pueda adelantar la realización de una tarea de forma que el desarrollo de la aplicación no se retrase.
Anexos a este documento	