

Planificación 2ª Iteración

2_P_Planificación_v1
rev.1

Autores:

Javier Castillo Carmona

Pablo Calvo Cabezas

Juan Manuel Lucena Morales

Miguel Morales Rodríguez

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.

Detalles de la segunda iteración

- Realización de altas, bajas y modificaciones de las donaciones recibidas anotando además de los datos del donante el tipo de ayuda recibida (por ejemplo, Ayuda de alimentos).
- Realización periódica y eventual de listados de donaciones detallados. Tanto de donador como de donante, así como las consultas pertinentes.
- Llevar un control de las actuaciones sobre cada beneficiario. Cada intervención debe ser registrada con el importe pertinente y con documento justificativo en el caso de que lo hubiese.
- Llevar un control de los pagos realizados (teniendo en cuenta la modalidad del pago, no es lo mismo ayuda de alimentos que ayuda monetaria).

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:

6Será 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.

CACOO:

Página web similar a google docs pero usando diagramas UML. De manera que los cambios realizados en los diagramas pueda ser apreciado en tiempo real por los demás integrantes del proyecto

<https://cacoo.com/>

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 10/04/12 - 07/05/12	C	A	B
Iteración 3 Fin 2ª Iteración - 08/06/12	B	C	A

En esta **segunda iteración** tendrá una duración aproximada de 4 semanas. La descomposición de tareas es la siguiente:

- **Equipo de planificación (10 de Abril al 7 de Mayo)**
Entre los días 10 y 12 de Abril se llevará a cabo la elaboración del documento de borrador donde se detalle la asignación inicial de tareas al equipo de diseño y el comienzo de construcción del documento de planificación.
Durante el resto de la iteración se realizará revisión del resto de los equipos y las pruebas del software.
- **Equipo de diseño (11 al 21 de Abril)**
 - **Modelado de requisitos** (3 días. hasta 13 Abril)
 - Modelo funcional (diagrama de casos de uso y descripción de casos de uso).
 - Identificar subsistemas (diagrama de paquetes).
 - Requisitos no funcionales.
 - Operaciones del sistema(diagramas de secuencias).
 - Revisión modelado (13 Abril)
 - **Diseño de la interfaz gráfica** (1 día. hasta 14 Abril)
 - **Análisis** (4 días. hasta 18 Abril)
 - Identificar clases, atributos, y relaciones.(15 Abril)

- Modelo estático (diagrama de clases).(15-18 Abril)
- Modelado de comportamiento estático (contratos y diagramas de secuencias).(15-18 Abril).
- **Diseño** (3 días. hasta 21 Abril)
 - Diseño del sistema.(19 Abril)
 - Objetivos de diseño.(19 Abril)
 - Descomposición en subsistemas (Diagrama arquitectónico, despliegue y componentes).(20 Abril)
 - Diseño de objetos(20 Abril)
 - Identificar nuevas clases (Diagrama clases de diseño). (21 Abril)
- **Diseño de la base de datos** (1 día. 21 Abril)
- **Equipo de implementación** (8 días formación. 14 de implementación)

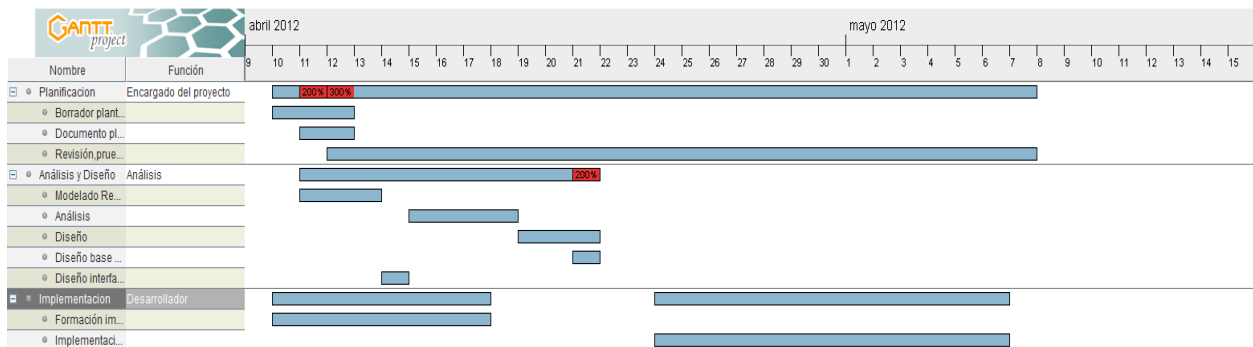
El equipo de implementación de esta iteración deberá comenzar a adquirir conocimientos sobre Java, Mysql, JDBC y Swing. Paralelo a esto, el equipo de implementación deberá estudiar el código facilitado por el equipo de implementación de la iteración anterior para continuar sobre el. Las principales tareas son las siguientes:

 - Formación (10-17 Abril)
 - Implementación de la interfaz gráfica(18-21 Abril)
 - Implementación de la Base de Datos (22-23 de Abril)
 - Implementación estática(24 Abril - 6 Mayo)

4.2 Diagrama de tiempos (Gantt)



4.3 Diagrama de utilización de recursos



Revisión	Fecha	Descripción
rev. 1	10/04/12	Planificación inicial