

## Entrega-Final

Diseño Detallado del Software

18 de Noviembre del 2014

Tomás Gunther

Pablo Messina

## **Cambios**

En primer lugar hay que mencionar un arreglo, simple, pero importante que tuvo este componente. Las fuentes se encontraban hardcodeadas en el método que invoca al parser, ya que nunca se habló bien del tema y como funcionaba correctamente se dejó de lado. Sin embargo para esta entrega es importante que se puedan elegir las fuentes y además se debían agregar 2 más. Para esto se decidió agregar un controlador para el modelo LinkSource, el cual tiene un método index que obtiene todas las fuentes. Este método, por medio de la misma API, ofrece estos recursos al frontend.

Gracias a esto ya no hay problemas de distintas versiones de fuentes con el frontend, y que se usan de la misma base de datos. Ahora, para agregar las nuevas fuentes simplemente se tuvo que agregar 2 registros a la base de datos, bbc y good reads. Con esto el frontend puede tener estas 2 fuentes nuevas sin problemas, y al momento de solicitar un mashup, se adjunta en el body del request las fuentes que se desean buscar.

Otro cambio de importante en el funcionamiento de la aplicación fue el método show y el método create. Estos 2 métodos copiaban el mashup temporal del usuario, en el caso del show copiaba el mashup que se veía al temporal del usuario y en el caso del create se copiaba del temporal a uno definitivo. Esto tomaba bastante tiempo y nos dimos cuenta que en el create era inútil, ya que simplemente cambiando las referencias de los punteros bastaba y se crea un nuevo mashup vacío. El efecto para el usuario es el mismo y el desempeño es mucho mayor.

En el caso del show no era necesario copiarlo al temporal, ya que cuando se hace una búsqueda se crea nuevamente el mashup temporal, así que era totalmente inútil copiarlo.

Estos 2 cambios aceleraron el funcionamiento de la aplicación general, sin embargo no aceleró el update, ya que depende de los componentes de IA y Parser.

## Diagrama UML actualizado

(tambien se adjunta en esta carpeta)

