

 Universitat d'Alacant Universidad de Alicante	INGENIERÍA MULTIMEDIA <u>PRÁCTICA 3</u>	FECHA ENTREGA: 18 y 19 de MAYO
--	--	---

OBJETIVOS PRINCIPALES:

- Establecer una forma de comunicación eficiente y no ambigua entre usuarios, analistas y desarrolladores mediante UML
- Comprender la utilidad de los diferentes diagramas de UML
- Utilizar con destreza una herramienta CASE adecuada para realizar diagramas UML

OBJETIVOS SECUNDARIOS:

- Establecer una metodología de desarrollo de software adecuada al proyecto seleccionado
- Proporcionar herramientas que den soporte a la metodología seleccionada

DESCRIPCIÓN DE LA PRÁCTICA:

A partir de la especificación de requisitos realizada en la práctica anterior, realizar el modelado UML correspondiente para satisfacer todos los requisitos propuestos.

Además, seleccionar la metodología de desarrollo de software que mejor se adecúe a las características del proyecto seleccionado.

LISTA DE TAREAS PRINCIPALES:

- Estudiar diferentes herramientas CASE para el modelado de UML
- Seleccionar una herramienta CASE para realizar los diagramas UML
- Describir la herramienta CASE seleccionada justificando sus ventajas frente a otras similares
- Obtener los diagramas UML a partir de los requisitos de la práctica anterior

LISTA DE TAREAS SECUNDARIAS:

- Seleccionar una metodología de desarrollo de software que permita desarrollar el proyecto seleccionado
- Indicar qué tipo de herramientas serían útiles para dar soporte a la metodología seleccionada

ENTREGA:

La entrega se realizará a través del Campus Virtual en la opción Entrega de Prácticas. Cada turno de prácticas tendrá asignada su correspondiente entrega de la práctica. La práctica la debe entregar un único miembro del equipo, indicando quiénes son sus compañeros.

DOCUMENTACIÓN NECESARIA:

Se entregarán tres archivos con los siguientes puntos como mínimo:

- Primer archivo:
 - **Herramienta CASE:** Descripción de la herramienta, capturas de pantalla, valoración de la herramienta, problemas encontrados, etc

- Segundo archivo:
 - **Diagramas UML:** Diagramas de CU, clases, secuencia y colaboración, estados y actividad. En los diagramas de CU añadir una tabla explicativa para cada CU indicando, entradas, salidas, funcionamiento, etc. En el resto de diagramas añadir información complementaria en caso de ser necesario.
- Tercer archivo:
 - **Metodología de desarrollo de SW:** Indicar qué metodología de desarrollo de SW sería la más adecuada para el proyecto seleccionado. Explicar mediante ejemplos prácticos sobre el proyecto seleccionado cómo se llevaría a cabo: iteraciones, artefactos, etc. Describir algunas herramientas que den soporte a la metodología: control de cambios, pruebas unitarias, gestión de proyectos, comunicación, etc.