



TRABAJO DE FIN DE GRADO
GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA

iOrg2.0

Herramienta de apoyo a la docencia para el Departamento
de Organización de Empresas

Autor

Rogelio Gil García

Tutor

Dr. Pedro A. Castillo Valdivieso

Cotutora

Dña. María Magdalena Jiménez Barrionuevo



ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIERÍAS INFORMÁTICA Y DE
TELECOMUNICACIÓN

—
Granada, 22 de agosto de 2017

iOrg2.0

Rogelio Gil García

Yo, **Rogelio Gil García**, alumno de la titulación **Grado en Ingeniería Informática** de la **Escuela Técnica Superior de Ingenierías Informática y de Telecomunicación de la Universidad de Granada**, autorizo la ubicación de la siguiente copia de mi Trabajo Fin de Grado (*iOrg2.0*) en la biblioteca del centro para que pueda ser consultada por las personas que lo deseen.

Este documento está desarrollado con LaTeX a partir de la plantilla facilitada por la Escuela Técnica Superior de Ingenierías Informática y de Telecomunicación, y la plantilla de LaTeX de Jaime Torres Benavente, publicada bajo licencia **Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0** (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>) que se encuentra en <https://github.com/torresj/indi-android-ui/tree/master/documents>

La licencia de este trabajo es **Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0**(<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

Fdo: Rogelio Gil García

Granada, a 22 de agosto de 2017

Dr. Pedro A. Castillo Valdivieso, Profesor del **Departamento de Arquitectura y Tecnología de Computadores** de la **Universidad de Granada**.


Dña. María Magdalena Jiménez Barrionuevo, Doctora del **Departamento de Organización de Empresas** de la **Universidad de Granada**.

Informa:

Que el presente trabajo, titulado ***iOrg2.0***, ha sido realizado bajo su supervisión por **Rogelio Gil García**, y autoriza la defensa de dicho trabajo ante el tribunal que corresponda.

Y para que conste, expiden y firman el presente informe en Granada a 22 de agosto de 2017.

Los tutores:

 ../images/firma_tutores.png

Dr. Pedro A. Castillo Valdivieso

Dña. María Magdalena Jiménez Barrionuevo

Agradecimientos

A mi familia por darme la oportunidad de llegar hasta aquí.

A mis amigos por acompañarme y darme ánimos desde hace tantos años.

A mis tutores Dr. Pedro A. Castillo Valdivieso y Dña. María Magdalena Jiménez Barrionuevo, por su apoyo y asesoramiento en el proyecto.

Índice general

1. Resumen	1
1.1. Breve resumen y palabras clave	1
1.2. Extended abstract and key words	2
2. Introducción	3
2.1. Motivación y análisis del problema	3
2.1.1. Aplicaciones móviles híbridas	3
2.1.2. Análisis del problema	4
2.2. Estado del arte y elección de la tecnología	5
2.2.1. El lenguaje de programación	6
2.2.2. Framework web	7
2.2.3. Sistema para el control de versiones	9
2.2.4. Entorno de desarrollo	10
3. Objetivos	13
3.1. Repercusión de los objetivos	14
4. Fases en el desarrollo	17
4.1. Metodología de desarrollo	17
5. Análisis	21
5.1. Análisis de los requisitos funcionales	21
5.2. Análisis de los requisitos no funcionales	22
5.3. Casos de uso	22
5.3.1. Actores	22
5.3.2. Casos de uso	22
Bibliografía	25
.1. Bibliografía	25
.2. Recursos Web	25
.2.1. Otros recursos web	25

Índice de figuras

2.1. App híbrida	4
2.2. Top languages GitHub	6
2.3. Pycharm 1/2	12
2.4. Pycharm 2/2	12
4.1. Modelo cascada	18

Índice de tablas

2.1. Tabla de características.	7
5.1. CU-1. Añadir nueva conexión.	23

Índice de fragmentos de código

Capítulo 1

Resumen

Breve resumen y palabras clave

Palabras clave: *Django, Python, Materializecss, aplicación web, desarrollo web, docencia.*

iOrg2.0 es un proyecto que nace de la necesidad en el Departamento de Organización de Empresas de la Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales de la Universidad de Granada de desarrollar una aplicación móvil como apoyo a la docencia de sus asignaturas.

Así pues, se inició una colaboración con la Oficina de Software Libre para integrar las nuevas tecnologías en la docencia de estas asignaturas. Inicialmente se desarrolló como una aplicación móvil híbrida¹ dado que no era posible, por parte del departamento, mantener un servidor back-end y una base de datos.

iOrg2.0 pretende continuar con la idea original de explotar las virtudes de las nuevas tecnologías en el ámbito docente y a su vez solventar y mejorar situaciones de la primera versión híbrida, soluciones y decisiones que desarrollaremos en el siguiente capítulo. Sin embargo en esta versión se deja a un lado la aplicación móvil y se apuesta por el análisis y desarrollo de una solución que pasa por un servidor web.

Qué pretende de cara al alumno.

Qué pretende de cara a los docentes.

¹Combinación de tecnologías web que no son aplicaciones móviles nativas ni tampoco están basadas en Web, porque se empaquetan como aplicaciones para distribución y tienen acceso a las APIs nativas del dispositivo.

iOrg2.0: Herramienta de apoyo a la docencia para el Departamento de Organización de Empresas

Rogelio Gil García

Extended abstract and key words

Key words: *Django, Python, Materializecss, aplicación web, desarrollo web, docencia.*

Capítulo 2

Introducción

Motivación y análisis del problema

Como ya hemos hablado en el capítulo anterior, iOrg2.0 viene de una aplicación móvil híbrida en la que se detectaron carencias que probablemente provengan de la inexperiencia y el escaso tiempo de análisis del que se disponía. Vamos a exponer brevemente las características de las aplicaciones híbridas para entender los problemas que este proyecto pretende solventar.

Aplicaciones móviles híbridas

Con la llegada de los *smartphone* se ha impulsado enormemente el consumo y producción de apps móviles. En un principio, una aplicación móvil se desarrollaba como aplicación nativa con los contras que ello supone, como una curva de aprendizaje alta de un sistema concreto, en la mayoría de los casos desarrollo monoplataforma, y también los pros como un desarrollo y control mas específico del sistema, sistemas mas robustos, etc.

Ni que decir tiene que una aplicación compleja necesita las ventajas de un desarrollo específico y nativo de un sistema móvil, pero ¿qué pasa con las aplicaciones simples y livianas que, cada vez más, consumimos? Es aquí donde toman importancia las aplicaciones móviles híbridas.

Las principales ventajas de estas aplicaciones son:

- Bajo coste de desarrollo.
- Multiplataforma.
- Tiempo de desarrollo corto.
- Fácil distribución.

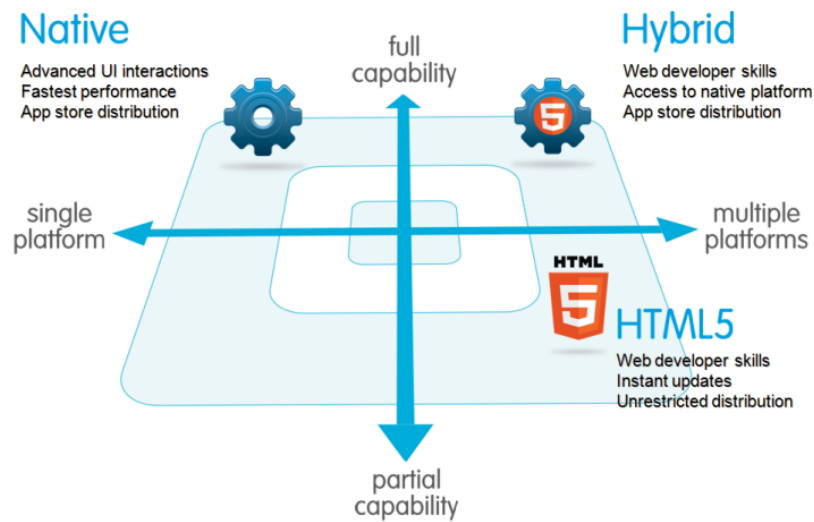


Figura 2.1: App móvil híbrida (<https://developer.salesforce.com>).

Y lo que más nos interesa para este proyecto, sus desventajas:

- Rendimiento pobre.
- Escalabilidad baja.
- Diseño sujeto al diseño web.
- Acceso a las características especiales del hardware limitado.

En un principio la aplicación que se desarrolló en el período de prácticas ICARO se planteó como una aplicación sencilla donde consultar conceptos y esquemas de las asignaturas. Los datos se consultarían desde una hoja de Google Drive común al departamento y se mostrarían en la aplicación directamente y por estas características, se .

A medida que avanzaba el desarrollo y acercándose la fase final, el “cliente” planteó nuevas funcionalidades, topándonos con el primer problema: **la escalabilidad** de estas aplicaciones.

Análisis del problema

Una vez desarrollada esta aplicación, aunque en general quedamos contentos con el resultado, acusamos los siguientes problemas:

- No disponíamos de un servidor, toda la aplicación se ejecutaba en el cliente.

- Falta de base de datos.
- No se usa la API de Google Drive
- Acceso a Google Drive en cada sección de la aplicación
- Lentitud de acceso de datos en cada sección de la aplicación
- Mala elección de framework CSS, señales de obsoleto.

Solventar estos problemas, con el fin de iniciar un proyecto mejor planificado, con miras a una mayor escalabilidad analizando los requisitos presentes y los que pudieran surgir en un futuro, es la principal motivación para este proyecto. Aprovecharemos para mejorar la experiencia de usuario, ya que la lentitud de carga entre secciones era uno de los grandes problemas que hacían tediosa la consulta del contenido de la asignatura.

El primer paso importante es olvidar la tecnología móvil híbrida, que originó muchos problemas en el proyecto anterior y dividirlo en dos, una parte de desarrollo web y una parte de desarrollo móvil capaces de escalar sin problema. Nuestro proyecto se centrará en la aplicación web.

Estado del arte y elección de la tecnología

Para abordar los problemas descritos y antes de realizar un análisis más profundo se hará un estudio de las tecnologías web que pueden ser útiles en proyectos de este tipo. Teniendo claro que vamos a desarrollar el proyecto bajo una arquitectura web y hecho el repaso de los inconvenientes en las tecnologías híbridas podemos sintetizar los siguientes puntos que necesita nuestro nuevo proyecto:

- Servir el contenido con un servidor web.
- Consultar el contenido de la hoja de Google Drive del Departamento.
- Almacenar el contenido en una base de datos.
- Gestión de usuarios.
- Establecer roles para los usuarios.

El lenguaje de programación

Lo primero que vamos a plantearnos es el **lenguaje** a usar, y que mejor forma de abrir un abanico de posibilidades que explorar los lenguajes más usados en la comunidad de GitHub¹ desde mediados de 2016 a mediados de 2017.

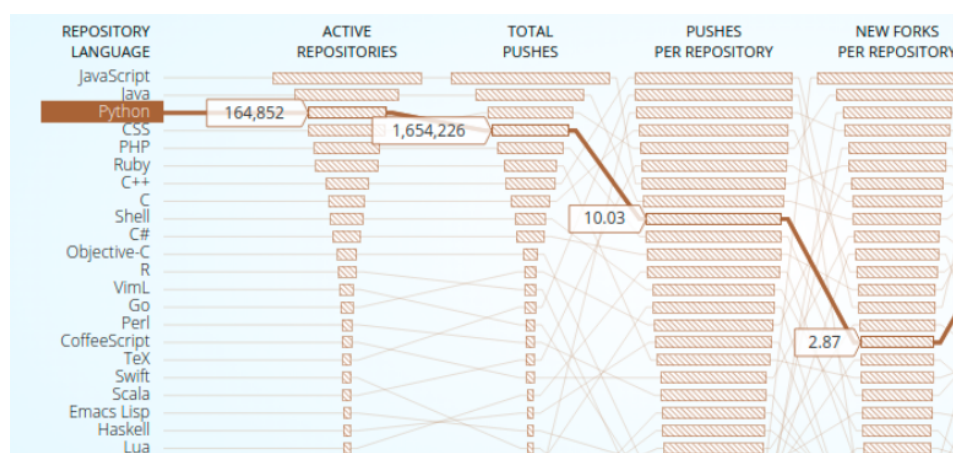


Figura 2.2: Top languages GitHub (<http://github.info/>).

Como podemos ver en la figura anterior, entre los 5 lenguajes más usados se encuentran: JavaScript, Java, Python, PHP y Ruby (y sí, está CSS y lo hemos obviado ya que es un lenguaje usado únicamente para definir los estilos de un documento HTML o XML).

JavaScript nos ofrece la alternativa de Node.js para el lado del servidor pero no está diseñado para aplicaciones complejas. Node.js es un lenguaje interpretado y aunque trabaja de forma asíncrona, está diseñado para ejecutarse en un sólo hilo, por lo que podría presentar ciertas limitaciones a la hora de escalar en aplicaciones complejas. Además las aplicaciones con Node.js permanecen en RAM, no siendo re-interpretadas con nuevas peticiones si no que se procesa directamente desde la memoria.

JavaScript no se estudió profundamente durante el Grado en Ingeniería Informática y aunque descubrir e indagar en un lenguaje nuevo podría ser un aliciente, sus propiedades y las “limitaciones” en cuanto a la escalabilidad,

¹GitHub es una plataforma de desarrollo colaborativo donde usted puede alojar proyectos propios así como contribuir en otros proyectos. GitHub usa el sistema de control de versiones Git.

que recuerdan al desarrollo en JavaScript de las aplicaciones híbridas, nos hacen descartar este lenguaje.

Java en cambio es un lenguaje que hemos profundizado más durante los años de estudio. Si es verdad que la mayoría del desarrollo que llevamos a cabo estos años era referente a aplicaciones de escritorio, pero la idea de un lenguaje nuevo o poco profundizado nos parecía más interesante en este proyecto.

Llegamos a los tres lenguajes que nos parecieron más interesantes para el proyecto **PHP**, **Ruby** y **Python**[1]. A una primera vista estos lenguajes eran candidatos para el desarrollo, vamos a señalar las características que se observaron para decidirnos por uno:

Características		
PHP	Ruby	Python
Curva de aprendizaje corta	Curva de aprendizaje compleja	Curva de aprendizaje corta
Legibilidad y estructuración baja	Legibilidad y estructuración media	Legibilidad y estructuración alta
Popularidad alta	Popularidad baja	Popularidad media
Comunidad media	Comunidad media	Comunidad alta

Tabla 2.1: Tabla de características.

Hemos visto que PHP es el más usado en cuanto a cantidad de aplicaciones totales desarrolladas, pero a lo largo del último año, como se aprecia en la figura 2.2, Python ha crecido enormemente en el número de contribuciones y en su comunidad. Viendo la evolución de este lenguaje y teniendo en cuenta sus características que ayudan a crear aplicaciones bien estructuradas, escalables, con módulos altamente reutilizables y teniendo una comunidad, tanto anglosajona como hispana, tan grande, Python será la opción elegida como lenguaje de iOrg2.0.

Decir también que durante el grado se hizo una breve introducción a Python y se usó para pequeñas y aisladas aplicaciones, sintiendo una gran inquietud por usar este lenguaje en un proyecto más completo.

Framework web

Un framework web[4, 2] es una colección de paquetes o módulos que permiten a los desarrolladores escribir aplicaciones o servicios web sin tener

que manejar detalles de bajo nivel como protocolos, sockets o gestión de procesos.

Las aplicaciones web comúnmente utilizan y hacen uso de una serie de componentes, ya sea durante su desarrollo o en la etapa de producción, tales como un servidor HTTP, mecanismos de almacenamiento como podría ser una base de datos, un motor de plantillas, un conjunto de herramientas AJAX, etc. Estos framework agrupan y gestionan paquetes con estos componentes que ayudan en la abstracción del desarrollo de bajo nivel.

Ya que tenemos claro el lenguaje, vamos a hacer un breve estudio de los frameworks web existentes que nos permitirán un desarrollo ágil y mejor estructurado. Los tres frameworks web más importantes de Python por su volumen de proyectos, comunidad y completitud son:

- Django
- TurboGears2
- Web2Py

Entre ellos, **Django**[2] es claramente el más usado y con una comunidad más grande. Se basa en el principio DRY² lo que propicia un desarrollo más rápido, con menos código y por consecuencia más limpio y pragmático. Django se centra en automatizar tanto como sea posible. En la documentación de Django se habla de que el framework usa un enfoque MVC³ y en la misma documentación también se habla de un enfoque MVT⁴. Esto es porque ambos enfoques están estrechamente relacionados, se habla de un MVT donde el controlador lo gestiona el propio framework trabajando el desarrollador directamente con los “Templates”.

TurboGears2[6] aparece con la idea de resolver las frustraciones de otros frameworks y con la filosofía de adoptar lo mejor de otros frameworks de características similares y resolver sus puntos flacos. Framework que destaca por la agilidad en el desarrollo de aplicaciones y servicios simples y la capacidad de escalar hasta aplicaciones completas. Utiliza un concepto de modularización que permite adaptar distintos motores de plantillas y web-servers. Utiliza como controlador SQLAlchemy⁵, ORM muy bien considerado y afamado.

²Don't Repeat Yourself

³Modelo Vista Controlador

⁴Modelo Vista Template

⁵Conjunto de herramientas Python SQL y ORM que ofrece al desarrollador toda la flexibilidad y funcionalidad de SQL

Por otro lado **Web2Py** es el más sencillo de los tres. No tiene archivos de configuración, no requiere instalación e incluso se puede ejecutar desde una unidad USB. Extendido y con una comunidad amplia está muy indicado para proyectos sencillos. Al igual que TurboGears2 utiliza la filosofía de agrupar lo mejor de otros frameworks. Utiliza la idea de MVC de Ruby On Rails y la filosofía de forms de Django por lo que para muchos desarrolladores será muy cómodo si conocen estos frameworks.

Para este proyecto el framework que hemos decidido utilizar es **Django**. Al ver su comunidad, volumen de proyectos y calidad de los mismos tales como Instagram, Mozilla o Pinterest [5] creemos que es el indicado para desarrollar la aplicación. Django es compatible con Python 2 y 3 y muy recomendable para proyectos con miras a una gran escalabilidad. Personalmente y antes de desarrollar iOrg2.0 me parece interesante ya no sólo la gran comunidad de desarrolladores también la calidad de su documentación en cuanto a explicaciones y ejemplos. Creemos por esto que es la mejor apuesta para el TFG.

Sistema para el control de versiones

El control de versiones se dedica a la gestión de los cambios que se realizan sobre los ficheros o configuraciones. Una revisión o versión de un fichero es el estado en el que se encuentra este en cierto momento de su desarrollo.

Un sistema de control de versiones facilita la administración de las distintas versiones del código o el producto desarrollado, así como las posibles especializaciones realizadas, ya sea para una bifurcación del desarrollo en un punto del proyecto o para mantener una versión estable en producción mientras se desarrolla un proyecto.

Durante el Grado en Ingeniería Informática hemos trabajado con Git como sistema de control de versiones satisfaciendo totalmente las necesidades de los desarrollos. No encontramos razones para dejar Git y utilizar otros sistemas. Aún así se indagó en otras opciones comunes en el desarrollo de proyectos encontrando dos opciones en la mayoría de estos: Git y SubVersion. Las principales características son:

Git

- Control de versiones distribuido.
- Se trabaja sobre copias locales del repositorio.
- Autorización para la totalidad del repositorio.

- Sólo es necesaria conexión para la sincronización.

SubVersion

- Control de versiones centralizado.
- Repositorio central donde se generan copias de trabajo.
- Autorización sobre rutas concretas del repositorio.
- Necesaria conexión a la red con cada acceso.

Ya que necesitamos un repositorio donde poder trabajar con o sin conexión a internet, excepto cuando necesitemos sincronizar nuestro trabajo local, y no necesitamos un control de permisos sobre rutas específicas del repositorio, tendremos acceso al repositorio completo, seguimos pensando que Git es la mejor opción.

Aunque hablaremos de ello más adelante, vamos a tener la precaución de dividir los repositorios del proyecto en dos. Un repositorio será destinado al código fuente y otro a la documentación. Esto nos ayudará en el momento de desplegar la aplicación en un servidor de desarrollo ya que podremos subir los ficheros fuente independientemente sin tener que manejar los ficheros de la documentación en el mismo repositorio.

Entorno de desarrollo

En un primer momento se pensó en desarrollar la aplicación sin ningún entorno de desarrollo integrado (IDE), simplemente bajo un editor de texto y las herramientas de terminal necesarias. Se planteó esta idea por dos razones principales. La primera que se buscaban herramientas livianas que no aumentaran mucho la carga de procesamiento del equipo en el que se iba a desarrollar y la segunda es que durante el grado nos hemos topado con problemas de los entornos de desarrollo al automatizar muchas tareas, si bien es cierto que esto abstrae al desarrollador de procedimientos repetitivos (por ejemplo lanzar el servidor desde la terminal cada vez que se realizan ciertos cambios en el desarrollo) también puede ser contraproducente al no controlar de forma manual todas estas tareas. Aún así esto siempre dependerá del desarrollador y del buen o mal uso que haga de estos entornos de desarrollo.

Como decimos, las primeras pruebas se desarrollaron en un editor de textos y una terminal, comprendiendo la instalación de Python y Django, sus paquetes, el entorno virtual, etc. Pronto nos topamos con algunas dificultades a la hora de desarrollar las primeras funcionalidades dentro del entorno virtual de prueba y es que al ser tecnologías nuevas para nosotros, con una sintaxis nueva y una metodología de Django un poco peculiar, invertíamos

mucho tiempo en ver si lo que programado estaba bien o no, si había errores de sintaxis, o si la forma era la correcta. Por esto decidimos investigar un poco en los IDE y probar alguno antes de dejar los entornos de prueba y empezar el desarrollo.

Durante el grado si hemos usado un IDE en algunas asignaturas este ha sido NetBeans y es el primero que exploramos pero, desgraciadamente, no es la mejor opción para Django. Si bien es cierto que encontramos artículos sobre cómo crear proyectos Django con NetBeans, también encontramos muchos artículos desaconsejándolo ya que aunque existen paquetes para poder trabajar con Django, no son muy estables, y al intentar crear un nuevo proyecto de prueba hemos encontrado problemas como :

- Variables de entorno no localizables.
- NetBeans funciona mal con el entorno virtual.
- Paquetes para Django antiguos y desactualizados.

Por esto y sin dedicar mucho a intentar solucionar con paquetes externos estos problemas pasamos al siguiente IDE ya recomendado por compañeros del Grado para Django: PyCharm. Este IDE a diferencia de NetBeans está totalmente integrado con Python y Django y las características que más agilidad van a aportar al desarrollo son:

- Entorno virtual totalmente integrado. Al arrancar el proyecto ya dispones de una consola en este.
- Consola Python con la versión actualmente utilizada.
- Arranca el servidor con el atajo de teclado Mayus+F10.
- Sincronización con el control de versiones utilizado en el entorno virtual.

En las figuras 2.3 y 2.4 podemos ver dos capturas de pantalla del entorno de desarrollo.

Además JetBrains⁶ ofrece el paquete profesional de PyCharm gratuito a estudiantes al que podemos acceder registrando nuestro correo de estudiante de la Universidad de Granada.

Por las pruebas realizadas y las ventajas que ofrece vamos a utilizar PyCharm como IDE.

⁶JetBrains: compañía desarrolladora de PyCharm (<https://www.jetbrains.com/>)

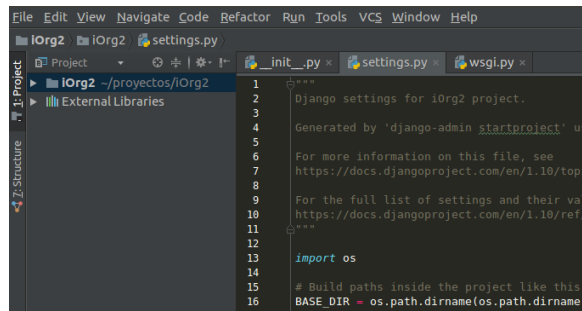


Figura 2.3: Captura de pantalla de la zona del proyecto

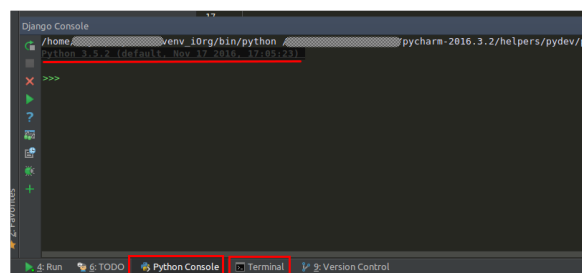


Figura 2.4: Captura de pantalla de la zona de la consola

Capítulo 3

Objetivos

iOrg2.0 persigue el objetivo general de desarrollar una aplicación web de apoyo a la docencia para las asignaturas del Departamento de Organización de Empresas de la Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales de la Universidad de Granada. Esta aplicación deberá obtener los datos de una hoja de cálculo de Google Drive en la cual los profesores de dicho departamento tienen información docente de sus asignaturas, y trabajar con estos datos para mostrarlos al alumno. Seguiremos la filosofía de **Software Libre** heredada del anterior proyecto.

A continuación vamos a listar los objetivos principales:

- **OBJ-P-1.** Conseguir una primera versión funcional de la aplicación donde un alumno pueda consultar los conceptos y resolver algunas preguntas de la asignatura.
- **OBJ-P-2.** El proyecto debe estar estructurado de forma que sea escalable, permitiendo añadir en un futuro nuevas funcionalidades no dependientes de las actuales.
- **OBJ-P-3.** Conexión segura con Google Drive mediante su API.
- **OBJ-P-4.** Solventar los problemas de latencia al navegar entre secciones de la versión anterior.
- **OBJ-P-5.** Heredar el principio de Software Libre de la versión anterior, publicando este proyecto en GitHub y permitiendo a la comunidad participar en él.

También propondremos unos objetivos secundarios, que se intentarán alcanzar en la medida de lo posible:

- **OBJ-S-1.** Añadir estadísticas básicas sobre la actividad de los alumnos en la aplicación.

- **OBJ-S-2.** Adaptar las vistas de la aplicación web a los tamaños de resolución de diferentes dispositivos.
- **OBJ-S-3.** Tener en cuenta el uso de la aplicación desde entornos con internet de velocidad limitada, mejorando así su usabilidad.
- **OBJ-S-4.** Despliegue de la aplicación en PaaS¹.
- **OBJ-S-5.** Gestión de los usuarios y sus roles, al menos permisos de alumnos y profesores.
- **OBJ-S-6.** Consulta, por parte de los profesores, de las estadísticas generadas por los alumnos, siendo estas útiles para valorar la actividad de los alumnos en la aplicación.

Para el desarrollo de este proyecto vamos a hacer uso de los conocimientos adquiridos en las siguientes asignaturas del Grado en Ingeniería Informática:

- **Fundamentos de programación**, base para cualquier desarrollo.
- **Programación orientada a objetos**, para entender este paradigma de programación.
- **Ingeniería del software**, para hacer un correcto análisis y planificación de un proyecto.
- **Base de datos**, para comprender la gestión de las bases de datos necesarias en este proyecto.
- **Diseño de Aplicaciones para Internet**, donde vimos una breve introducción a Python, Django y el uso de varias APIs de Google.
- **Infraestructura virtual**, para comprender el uso de sistemas PaaS, entornos virtuales, despliegue de aplicaciones y Git como sistema de control de versiones.

Repercusión de los objetivos

El desarrollo de este proyecto debería resolver los objetivos principales para crear una base de proyecto en el cual se podrá seguir trabajando en un futuro y crear un apoyo docente para las asignaturas de el Departamento de Organización de Empresas. Con estos objetivos se crea una base de un desarrollo escalable, en el que se podrán incluir sin problemas nuevas funcionalidades completando cada vez más este proyecto.

¹“Platform as a Service”. Plataforma y entorno que permite a los desarrolladores crear y ejecutar aplicaciones totalmente en la nube

Los objetivos secundarios darán más consistencia al proyecto mejorando su rendimiento, expansión y usabilidad, así como un valor añadido para las asignaturas del departamento, facilitando la labor de docentes y el aprendizaje de los alumnos. Se podrá también tener un primer acercamiento por parte de la comunidad docente al desplegarla en un PaaS y estudiar las carencias y virtudes tras su uso.

Capítulo 4

Fases en el desarrollo

Metodología de desarrollo

Como para inicio de todo proyecto deberemos atender al **modelo o metodología de desarrollo**. Es aquí donde toma más peso la ingeniería de “software” [3] estableciendo una metodología formal, con resultados predecibles por las fases de planificación que permitan desarrollar un producto de alta calidad que cumpla las expectativas del cliente.

Para esta aplicación vamos a elegir un modelo de desarrollo clásico o en cascada[8]. Las principales ventajas e inconvenientes de este modelo son:

Ventajas

- Propicio para proyectos maduros y bien especificados por parte del cliente que no necesitan de mucha investigación para garantizar el desarrollo de los objetivos.
- Modelo secuencial, en su mayoría, fácil de organizar y entender.
- Modelo muy extendido y utilizado.
- Promueve una metodología de trabajo efectiva: definir antes de diseñar, diseñar antes de codificar

Inconvenientes

- En el entorno “cliente-desarrollador” rara vez el proyecto sigue etapas secuenciales bien definidas, el proyecto va madurando a medida que se va desarrollando, lo cual lo hace ineficaz con este modelo de desarrollo.
- Tiempo de desarrollo hasta una versión funcional alto ya que no se buscan prototipos intermedios, el desarrollo finaliza una vez terminado y probado.

- Cualquier error de diseño detectado después de su etapa correspondiente conduce al rediseño y nuevo desarrollo de las etapas afectadas, lo que incrementa los costos del desarrollo.
- Una etapa no se puede iniciar si no se ha terminado la anterior, lo que perjudica a equipos de desarrollo donde cada parte se encarga de una etapa.

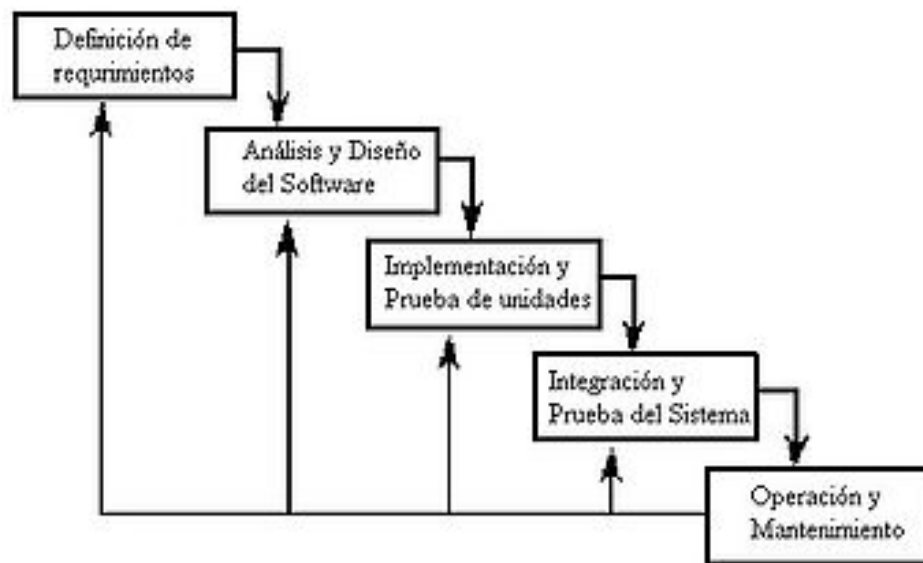


Figura 4.1: Modelo clásico o de cascada

Ya que nuestro equipo de desarrollo se compone de una única persona y los requisitos del proyecto están bien definidos vamos a adoptar este modelo de desarrollo.

El modelo de cascada se compone de las siguientes fases:

- **Análisis de requisitos:** se determinan los objetivos que debe cumplir el “software” que cubran las necesidades de los usuarios finales. Se realiza la especificación completa de las funcionalidades del sistema sin entrar en detalles internos. Por el tipo de modelo de desarrollo secuencial esta primera fase toma especial importancia. Debe quedar claro todo lo que requiere el sistema ya que no se podrán requerir nuevas funcionalidades a mitad del proceso de desarrollo del proyecto.
- **Diseño del sistema:** se descompone el problema a resolver y sintetiza en elementos que puedan elaborarse por separado. De esta forma el

equipo de trabajo puede optimizar su rendimiento y elaborar las partes no dependientes. Como resultado del diseño del sistema tendremos una descripción de la estructura global del sistema y la especificación de lo que debe hacer cada una de sus partes, así como la relación entre ellas. Distinguiremos entre diseño de alto nivel y diseño detallado.

Con el **diseño de alto nivel** de ellos se pretende definir la estructura de la solución (después de analizar el problema en la fase anterior) identificando las diferentes partes. En el segundo de ellos, el diseño detallado definiremos los algoritmos empleados para el cumplimiento de los requerimientos del cliente y la organización del código para seguir con la implementación.

- **Implementación:** en esta fase se traducen los diseños a una solución legible para el sistema. Es la fase donde se implementa el código fuente a partir de las fases de análisis y diseño.
- **Integración y prueba del sistema:** es la fase donde se ensamblan las diferentes partes implementadas y se comprueba que funcionan correctamente y que cumplen los requisitos tanto funcionales como no funcionales. Si se ha seguido un desarrollo cuidadoso de la fase de análisis y diseño, esta fase no debe resultar costosa, las pruebas del sistema no deben encaminar a un rediseño, recordar aquí la importancia de la fase de análisis del problema.
- **Despliegue:** una vez integradas las partes del sistema y probadas pasamos a la fase de **despliegue** en el lugar donde se alojará, este es el entorno de producción. Comprobaremos que las pruebas sobre este entorno se corresponden con los resultados obtenidos en la fase anterior en el entorno de desarrollo. Una vez se compruebe la integridad de la aplicación en este entorno de producción se da por concluido el desarrollo.
- **Matenimiento:** se entiende como fase de mantenimiento todo el proceso posterior al despliegue del entorno de producción y es una de las etapas más críticas, ya que un 75 % de los recursos se destinan a partir de esta fase. Suponiendo que el desarrollo de un proyecto medio pueda durar entre uno y dos años, la fase de mantenimiento se podría alargar entre quince y veinte años.

En esta fase el usuario final hace uso real del sistema en el entorno de producción y es cuando se determina finalmente si el producto satisface las necesidades por las cuales se implementó a lo largo del tiempo.

Capítulo 5

Análisis

Siguiendo las necesidades del cliente sintetizadas en los objetivos[3] iniciaremos el análisis de los requisitos de la aplicación. Dividiremos la fase de análisis en dos: análisis de los requisitos funcionales y no funcionales [3].

Análisis de los requisitos funcionales

Los requisitos funcionales son las características requeridas del sistema que expresan una funcionalidad de este:

- RF-1.
- RF-2.
- RF-3.
- RF-4.
- RF-5.
- RF-6.
- RF-7.
- RF-8.
 - RF-8.1.
 - RF-8.2.
 - RF-8.3.
 - RF-8.4.
 - RF-8.5.
- RF-9.

Análisis de los requisitos no funcionales

Los requisitos no funcionales hacen referencia a las cualidades del producto requeridas por el cliente. Estas características no se limitan a la aplicación, pueden ser referentes al sistema, al proceso de desarrollo o incluso al entorno.

- RNF-1.
- RNF-2.
- RNF-3.
- RNF-4.
- RNF-5.
- RNF-6.
- RNF-7.
- RNF-8.
- RNF-9.

Casos de uso

Actores

Casos de uso

- CU-1. Añadir una conexión.
 - **Actores:** Usuario.
 - **Tipo:** Primario, esencial.
 - **Referencias:**
 - **Precondición:**
 - **Postcondición:** La nueva conexión será añadida a la lista y guardada.
 - **Autor:** Rogelio Gil García.
 - **Versión:** 1.0.
 - **Propósito:** Añadir una nueva conexión.
 - **Resumen:** El usuario rellenará una serie de campos y marcará unas opciones para añadir una nueva conexión a la lista.

Curso normal			
Actor		Sistema	
1	Usuario: Pulsa el botón para añadir una nueva conexión.		
		2	El sistema muestra el formulario para añadir nuevas conexiones.
3	Usuario: Rellena los campos del formulario, marca las opciones y pulsa en el botón de añadir.		
		4	El sistema almacena la conexión y la añade a la lista de conexiones.

Tabla 5.1: CU-1. Añadir nueva conexión.

Bibliografía

Bibliografía

- [1] Byron Francis, 2016, “Python : The Complete Beginners Guide (The Black Book)”.
- [2] Sergio Infante Montero, 2012, “Curso Django. El framework para detallistas con deadlines”, Maestros del Web; Edición: 1.
- [3] Ian Sommerville, 2011, “Ingeniería de software”, Pearson Educación (9ª ed.) .

Recursos Web

- [4] “Web frameworks”, Wiki Python, Fecha de último acceso: 12/01/2017.
<https://wiki.python.org/moin/WebFrameworks>
- [5] “Django”, Fecha de último acceso: 28/06/2017.
<https://www.djangoproject.com/>
- [6] “TurboGears”, Fecha de último acceso: 25/01/2017.
<http://turbogears.org/>
- [7] “Books and tutorials for Django”, Full Stack Python, Fecha de último acceso: 12/02/2017.
<https://www.fullstackpython.com/django.html>
- [8] “Implementación del modelo integral colaborativo”, José Luis Cendejas Valdéz, Fecha de último acceso: 21/02/2017.
<http://www.eumed.net/tesis-doctorales/2014/jlcv/software.htm>

Otros recursos web

- [9] “Herramienta de capturas de pantalla para Ubuntu”, Shutter, Fecha de último acceso: 15/02/2017.
<http://shutter-project.org/>

