AgendaEventos

DAM1 - Contornos de Desenvolvemento 24-25

Introducción	
Miembros del equipo	2
Descripción de la idea de proyecto	
Análisis	
Requisitos funcionales	
Requisitos no funcionales	2
Actores	3
Casos de Uso	3
Diseño	7
Modelo Entidade Relación	7
Modelo de Clases UML	7
Algoritmos en pseudocódigo e diagramas de fluxo	8
Codificación	10
Implementación de la BD	10
Implementación de la aplicación	11
Pruebas	11
Explotación	12
Estrategia de implantación	
Pruebas de operación	
Soporte al usuario	
Mantenimiento	14

Introducción

Miembros del equipo

- Pablo Crespo Lorenzo
- Eloy Eidón Loira
- Saúl Fernández Salgado

Descripción de la idea de proyecto

Desarrollar una aplicación para la gestión de eventos locales. La aplicación estará orientada a la gestión de eventos por parte de los usuarios. Podrán, además de crearlos, visualizarlos y ver la lista de usuarios registrados. Además deberán registrarse para poder usar la aplicación. Más adelante está pensado agregar funciones de gestión de cuentas así como funciones de contabilización de asistencia a eventos, comprobaciones de edad, división de usuarios en comunes y administradores, etc...

Análisis

Requisitos funcionales

- 1. El usuario deberá estar registrado para acceder a las funciones de la aplicación.
- 2. En caso de no estarlo, deberá registrarse con un usuario único, una contraseña, y completando su formulario de datos (dni, nombre, apellidos y fecha de nacimiento).
- 3. Un usuario podrá informarse sobre eventos y crearlos insertando su nombre, fecha de inicio, opcionalmente fecha de fin, ubicación y descripción del evento.
- 4. Los usuarios podrán ver una lista de los usuarios registrados en la aplicación. Esto de cara a implementar funciones para administradores en un futuro.
- 5. Los usuarios podrán cambiar su contraseña cuando quieran.
- 6. Los usuarios podrán consultar sus propios datos.

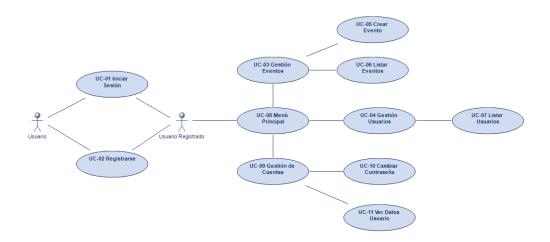
Requisitos no funcionales

- 1. Toda la información de la aplicación se almacenará en una base de datos accesible en todas las ejecuciones de la aplicación
- 2. Las contraseñas de los usuarios se guardarán cifradas en la base de datos.

Actores

- 1. **Usuario:** El usuario base que ejecuta la aplicación pero aun no ha iniciado sesión o no está registrado.
- 2. **Usuario Registrado:** El usuario ya perteneciente a la base de datos. Ha iniciado sesión y puede acceder a las funcionalidades de la aplicación.

Casos de Uso



Nombre	UC-01 Iniciar Sesión
Versión	1
Descripción	El actor Usuario introduce sus credenciales (nombre de usuario y contraseña) e inicia sesión.
Precondición	Haber realizado el UC-02 Registrarse en alguna ejecución previa.
Postcondición	
Excepciones	

Nombre	UC-02 Registrarse
Versión	1
Descripción	El actor Usuario rellena el formulario que le dará de alta en la aplicación y le permitirá iniciar sesión en posteriores ejecuciones.
Precondición	Ninguna.
Postcondición	
Excepciones	

Nombre	UC-03 Gestión Eventos
Versión	1
Descripción	El Usuario Registrado elige entre una de las opciones del menú de eventos.
Precondición	El Usuario Registrado elige la opción Eventos en el UC-08 Menú Principal.
Postcondición	
Excepciones	

Nombre	UC-04 Gestión Usuarios
Versión	1
Descripción	El Usuario Registrado elige entre una de las opciones del menú de usuarios.
Precondición	El Usuario Registrado elige la opción Usuarios en el UC-08 Menú Principal.
Postcondición	
Excepciones	

Nombre	UC-05 Crear Evento
Versión	1
Descripción	Al Usuario Registrado se le pedirán una serie de datos para crear un evento y publicarlo en la apllicación.
Precondición	El Usuario Registrado elige la opción Publicar evento en el UC-03 Gestión Eventos
Postcondición	
Excepciones	

Nombre	UC-06 Listar Eventos
Versión	1
Descripción	Al Usuario Registrado se le mostrará un listado de los eventos publicados en el programa con su información.
Precondición	El Usuario Registrado elige la opción Ver eventos en el UC-03 Gestión Eventos.
Postcondición	
Excepciones	

Nombre	UC-07 Listar Usuarios
Versión	1
Descripción	Al Usuario Registrado se le mostrará un listado de los usuarios registrados en el programa y sus datos.
Precondición	El Usuario Registrado elige la opción Listar usuarios en el UC-04 Gestión Usuarios.
Postcondición	
Excepciones	

Nombre	UC-08 Menú Principal
Versión	1
Descripción	El Usuario Registrado realiza con éxito el registro o inicio de sesión y se le muestra el menú principal con las opciones de Eventos, Usuarios y MI cuenta.
Precondición	Realizar con éxito el UC-01 Iniciar Sesión o el UC-02 Registrarse.
Postcondición	
Excepciones	

Nombre	UC-09 Gestión Cuentas
Versión	1
Descripción	El Usuario Registrado elige entre las opciones del menú de cuenta.
Precondición	El Usuario Registrado elige la opción Mi Cuenta en el UC-08 Menú Principal.
Postcondición	
Excepciones	

Nombre	UC-10 Cambiar Contraseña
Versión	1
Descripción	El Usuario Registrado introduce una nueva contraseña que se validará y se introducirá en la base de datos sustituyendo a la anterior.
Precondición	El Usuario Registrado elige la opción Cambiar Contraseña en el UC-09 Gestión Cuentas
Postcondición	
Excepciones	

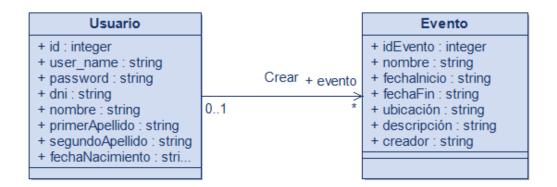
Nombre	UC-11 Ver Datos Usuario
Versión	1
Descripción	Al Usuario Registrado se le muestran sus datos.
Precondición	El Usuario Registrado elige la opción Cambiar Contraseña en el UC-09 Gestión Cuentas
Postcondición	
Excepciones	

Diseño

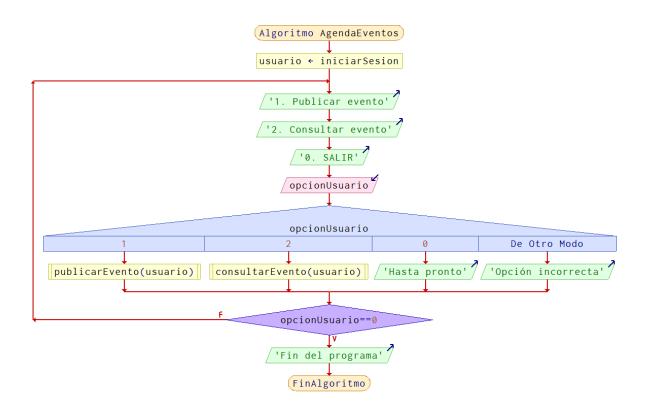
Modelo Entidade Relación

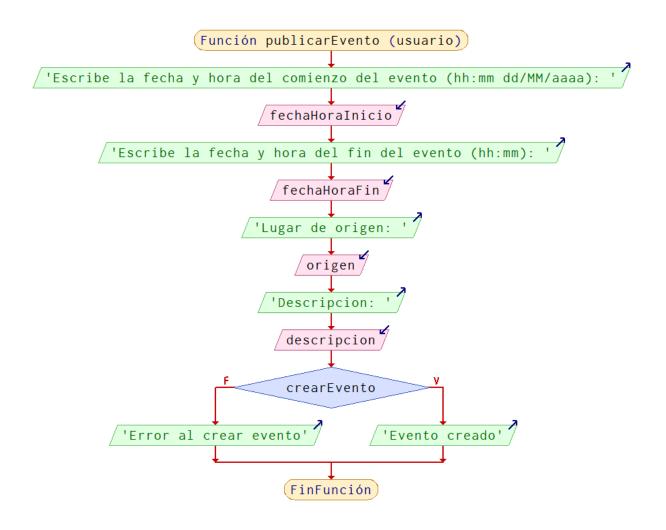
Se realizará en una futura versión ya que la aplicación está en una etapa muy temprana como para realizar un modelo entidad/relación que merezca la pena.

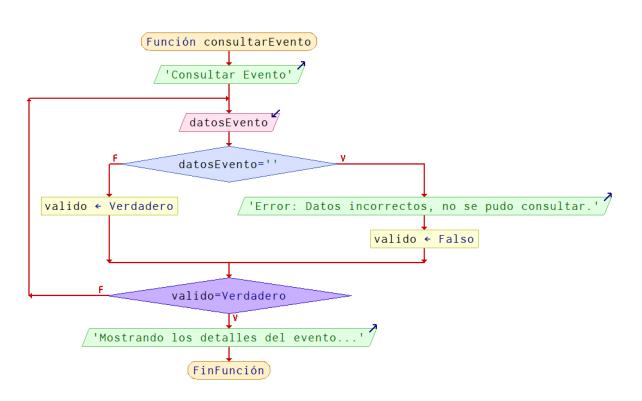
Modelo de Clases UML



Algoritmos en pseudocódigo e diagramas de fluxo







Codificación

Implementación de la BD

Base de Datos



Tabla Usuarios



Tabla Eventos



Implementación de la aplicación

El código se encuentra en el siguiente repositorio:

AgendaEventos

Pruebas

Tras la prueba del programa por parte de un usuario conocedor de la programación u nuestra propia revisión, hemos encontrado los siguientes errores/ mejoras a implementar:

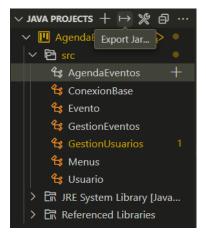
- Los tipos de datos son actualizables a tipos más complejos y adecuados par la información que guardan.
- El programa podría contar con funciones de modificación de datos ya existentes en la base de datos.
- Una distinci
 non entre usuarios comunes y administradores ayudar
 no a una aplicaci
 no mas segura con la informaci
 no y mas controlable.
- Podrían agregarse funcionalidades extra: contabilización de asistentes, aforos, confirmaciones de asistencia, eventos restringidos por edad, incluso mucho mas adelante podría implementarse un sistema de solicitud de entradas o derivar la aplicación hacia un nicho más concreto...
- La distribución de los paquetes es mejorable pudiendo encapsularlos más en sub paquetes organizados funcionalmente.
- El nombre de la aplicación está bien como nombre provisional pero debería cambiarse de cara a un lanzamiento.
- Añadir más comentarios al código que describan con precisión el uso de funciones y atributos.

Explotación

Estrategia de implantación

Para distribuir la aplicación y ponerla en producción seguiremos la estrategia de ejemplo:

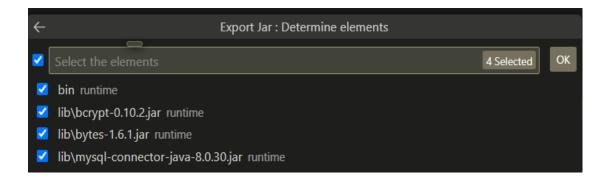
- Crearemos una base de datos de producción, alojada en <u>filess.io</u> un servicio en línea, que permitirá que la base sea compartida y accesible desde el programa ejecutado con acceso a red.
- Ajustaremos la aplicación modificando los parametros del archivo ConexionBase.java para adaptarlos a la nueva base de datos (antes contenía los parámetros para la base sql de XAMPP en el localhost)
- 3. Generaremos el paquete JAR a partir del código fuente del programa y las librerías utilizadas.



Elegiremos la clase principal, que contiene el método main.



Elegiremos también las librerías y elementos que se incluirán en el JAR.



4. Distribuiremos el paquete con instrucciones de instalación y uso.

```
    READMEmd > □ ## Ejecución
    ## AGENDAEVENTOS

Bienvenido a AgendaEventos

## Ejecución

Puede ejecutar el programa desde los siguientes archivos:

En Windows: Ejecutando el archivo AgendaEventos.bat en la directorio sripts y jars de la carpeta principal del proyecto.

En Linux: Ejecutando el archivo AgendaEventos.sh en la directorio sripts y jars de la carpeta principal del proyecto.

11
12
```

Ademáis del archivo AgendaEventos.jar, se proporcionarám los scripts AgendaEventos.bat y AgendaEventos.sh para facilitar la ejecución del programa desde contornos de escritorio Windows y Linux.

AgendaEventos.bat

```
java -jar AgendaEventos.jar
pause
```

AgendaEventos.sh

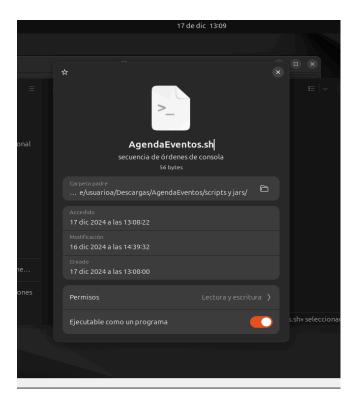
```
#!/bin/bash
java -jar AgendaEventos.jar
echo "Fin"
read
```

Pruebas de operación

Prueba de ejecución en Windows:

Prueba de ejecución en Linux:

Primero habrá que darle permisos al archivo sh y ejecutarlo.





Finalmente lo ejecutamos:

```
I. INICIAR SESION
2. GREACION DE USUARIO
0. SALIR
Opción: 1
LOGIN DE USUARIO
USUARIO
USUARIO
USUARIO
SELVENTOS
3. HI CUBINA
0. ATRÁS
2

REMO EVENTOS
4. LOGRA EVENTOS
6. ATRÁS
6. ATRÁS
7. LOGRA EVENTOS
```

Soporte al usuario

Para el soporte al usuario se contactará al correo <u>AgendaEventos@gmail.com</u> con el problema en cuestión descrito y un pequeño resumen en el asunto del email.

Mantenimiento

Más adelante entraremos en la fase de mantenimiento.