

Presentación de TP anual

2019



UTN.BA

DPTO. INGENIERÍA EN SISTEMAS DE INFORMACIÓN
CÁTEDRA DISEÑO DE SISTEMAS

Temas

- Presentación del TP
- Primera entrega
- Tecnologías y herramientas
- Funcionalidad inicial

Presentación del TP: Modalidad

- El Equipo: 5 Integrantes (Fecha límite: 9/4)
- El trabajo práctico es un proceso de Desarrollo Iterativo - Incremental. Básicamente este modelo de desarrollo no es más que un conjunto de tareas agrupadas en pequeñas etapas repetitivas (iteraciones).

Presentación del TP: Roadmap

Entrega 0

→ **Primer Taller: 6/4!!**
10 hs
14 hs

- Puesta a punto del entorno y tecnologías

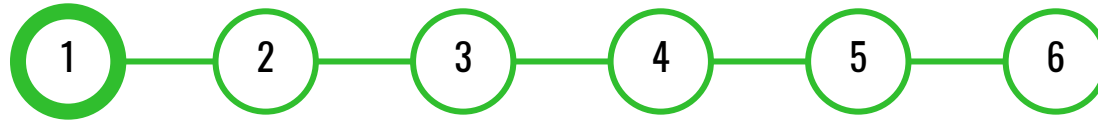
ENTREGA

30
ABRIL

DEMO

28
MAYO

Presentación del TP: Roadmap



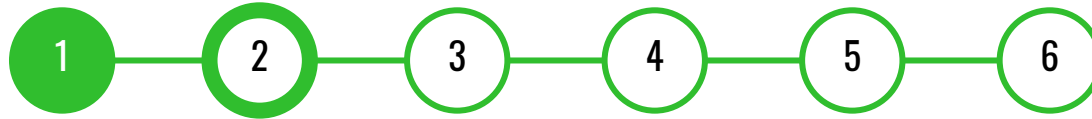
Entrega 1

- Puesta a punto del entorno y tecnologías
- Modelado en Objetos (Parte I)

ENTREGA

**4
JUNIO**

Presentación del TP: Roadmap



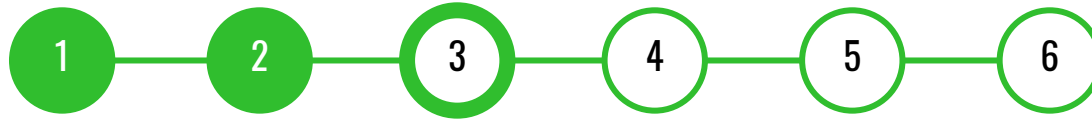
Entrega 2

- Modelado en Objetos (Parte II)
- Integración con API REST

ENTREGA

**2
JULIO**

Presentación del TP: Roadmap



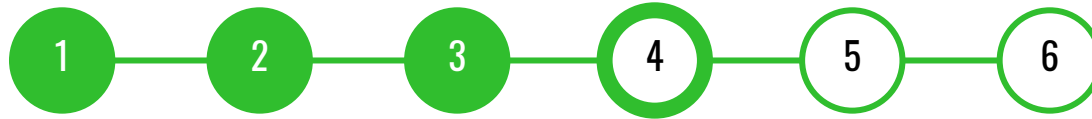
Entrega 3

- Modelado en Objetos (Parte III)
- Concepto de eventos y notificaciones

ENTREGA

**3
SEPT**

Presentación del TP: Roadmap



Entrega 4

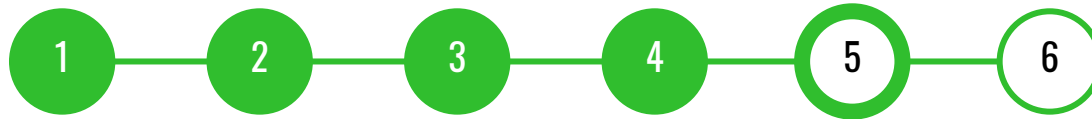
- Introducción a MVC
- Persistencia

ENTREGA

8

OCTUBRE

Presentación del TP: Roadmap



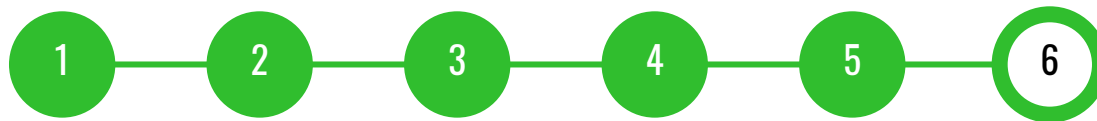
Entrega 5

- MVC Web

ENTREGA

29
OCTUBRE

Presentación del TP: Roadmap



Entrega 6

- Arquitectura
- Desnormalización
- Caches
- Despliegue

ENTREGA

**19
NOV**

Presentación del TP: Contexto

Sistema **QuéMePongo**.

Este sistema se encargará de tomar decisiones respecto al armado de atuendos a utilizar

Presentación del TP: Contexto

Para el armado de los atuendos se tiene en cuenta:

- *Condiciones climáticas:* temperatura, viento, sol, lluvia
- *Preferencias de los usuarios:* gustos y sensibilidades particulares de cada uno

Presentación del TP: Contexto

Dado un guardarropas de un cliente, se generan combinaciones de prendas



Presentación del TP: Primera entrega

- Definición y setup de la tecnología a utilizar
- Definición del dominio (inicial)
- Implementación de funcionalidad inicial:
 - Creación de prendas
 - Creación de usuarios
 - Creación de guardarropas
 - Generación de atuendos

Tecnología y herramientas

- Definir qué lenguaje utilizarán
 - El lenguaje debe ser orientado a objetos
- Definir qué entorno de desarrollo (IDE) utilizarán
- Definición de herramientas de build (Maven/Gradle)
- Definición de framework de test (JUnit/NUnit)
- Repositorio GIT



Tecnología y herramientas

	Independiente al Stack	Stack JAVA	Stack C#
Repositorio	Github	-	-
Build y gestión de dependencias	-	Maven	NuGet
IDE	-	Eclipse / IntelliJ	Visual Studio / VS Code
Framework de testing	-	JUnit 4+ / Mockito* / AssertJ*	NUnit
ORM*	-	Hibernate	Entity Framework
REST framework*	-	Spring	WebAPI / ServiceStack
Base de datos relacional*	MySQL / PostgreSQL	-	-

Los items marcados con * no son necesarios en esta primera instancia

Funcionalidad inicial: Generación de atuendos

El enunciado pide:

“Generar sugerencias de atuendos válidas, implementando un algoritmo que genere todas las combinaciones posibles de ropa.”

Opciones:

- Desarrollar e implementar un algoritmo custom.
- Investigar librerías existentes, añadirlas al proyecto como dependencias y usarlas.

Equipo

- Martín Agüero - aguero.martin@gmail.com
- Alejandro Ezequiel Leoz - alejandroleoz.utn@gmail.com
- Rocío Filgueira - filgueira.rm@gmail.com
- Matías Vivone - vivonematias@gmail.com

Coordinación:

- Lucas Saclier - saclier@gmail.com