

Aplicación del PUD al Proyecto CRySport

Requisitos

Requisitos funcionales:

- **RF1:** La aplicación está orientada a la gestión de competiciones populares, siendo el único rol a soportar el de organizador de competiciones
- **RF2:** Los organizadores acceden mediante identificación y clave.
- **RF3:** Una vez que el organizador se ha autenticado en el sistema, la aplicación mostrará los datos de la persona que accede.
- **RF4:** El organizador de las competiciones podrá consultar el listado de competiciones dadas de alta en la aplicación.
- **RF5:** El organizador podrá dar de alta competiciones.
- **RF6:** El organizador podrá borrar competiciones.
- **RF7:** El organizador podrá modificar competiciones.
- **RF8:** El organizador también podrá consultar el listado de participantes inscritos en cada una de las competiciones, así como su información asociada.
- **RF9:** Los datos asociados a competiciones son: Fecha de la competición, Modalidad y Entidad organizadora.

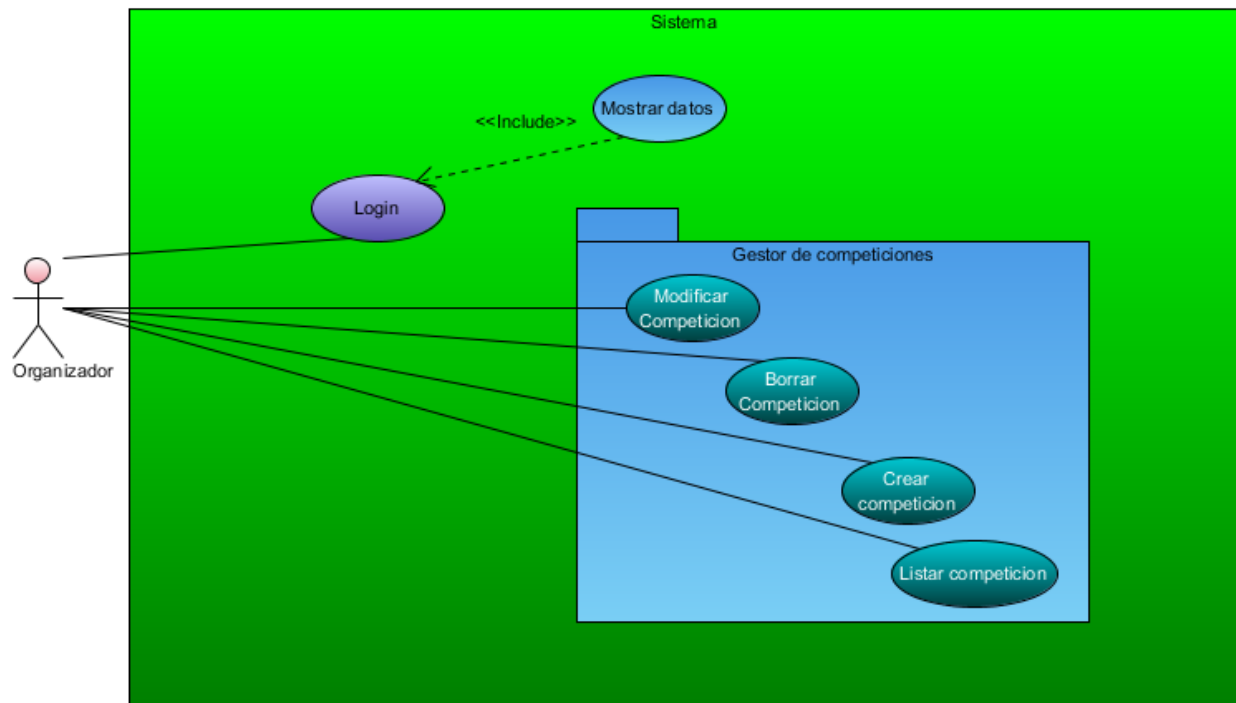
Requisitos no funcionales:

- **RNF1:** El sistema debe cumplir las disposiciones recogidas en la Ley Orgánica de Datos personales y en el Reglamento de medidas de seguridad.
- **RNF2:** La base de datos será MariaDB.
- **RNF3:** Se usará Java como lenguaje de programación.
- **RNF4:** Se usará swing para implementar las ventanas de la aplicación.

Casos de Uso

- **Actores:**
 - Organizador

- | Casos de uso: | Requisitos que satisface: |
|-------------------------|----------------------------------|
| ○ Login | → RF1, RF2 |
| ○ Mostrar datos | → RF3 |
| ○ Crear competición | → RF5 |
| ○ Borrar competición | → RF6 |
| ○ Modificar competición | → RF7 |
| ○ Listar competición | → RF4, RF9 |



Establecimiento de prioridades.

En la siguiente descripción se muestran los distintos casos de uso ordenados por su relevancia temporal, es decir, los primeros casos de uso deberán desarrollarse antes los últimos. Esto es así debido a que tienen una mayor prioridad y por lo tanto lo desarrollamos antes para eliminar los riesgos que puedan surgir.

- **CDU 1: Login -----> PRIORIDAD: 1**
- **CDU 3: Alta competición -----> PRIORIDAD: 2**
- **CDU 6: Listar competición -----> PRIORIDAD: 3**
- **CDU 5: Baja competición -----> PRIORIDAD: 4**
- **CDU 4: Modificar competición -----> PRIORIDAD: 5**
- **CDU 2: Mostrar datos -----> PRIORIDAD: 6**

*Prioridad: A menor número, más prioridad. Ej: La 1 debe resolverse con más prioridad que la 2.

Justificación del orden de prioridad:

1-El login lo vamos a desarrollar primero para llevar un control sobre la seguridad del programa desde el inicio, algo que vemos prioritario para la calidad de nuestros productos.

2-A continuación, se debe proceder a desarrollar la parte que permite crear competiciones, ya que estas son necesarias a la hora de crear participantes, los cuales deben ser asignados a una competición en concreto.

3-Tras ello, se deberá proceder a desarrollar la parte de crear usuarios.

4-Una vez hecho eso, dos equipos puede trabajar en paralelo: Uno con el gestor de los participantes y otro con el gestor de las competiciones, ya que son operaciones de idénticas prioridades y sin dependencias entre sí. Las prioridades 4,5 y 6 son simplemente para imponer un orden, son irrelevantes entre ellas.

5-Lo menos prioritario es mostrar los datos de cada usuario, puesto que es igual para todos los roles.

Planificación del proyecto en iteraciones y aproximación en horas totales.

Esta planificación consiste simplemente en describir, para cada fase del PUD, para cada una de las iteraciones que definimos, qué tareas hay que abordar y cuánto puede llevar realizarla. No nos metemos a ver quién las realizará ni cuánto tardarán realmente, todo eso lo dejamos para una refinación posterior justo a continuación de esta.

Las horas indicadas son respecto a un equipo de 2 personas

Fase	Iteración	Tareas a realizar
Inicio	IT1	-Entrevistas con el cliente. [MDN] 8h -Captura de requisitos. [Req] 4h -Análisis de requisitos. [Req] 4h -Primera versión del diagrama de casos de uso. [A&D] 4h -Primera versión del diagrama de clases. [A&D] 4h -Establecer prioridades a los CDU. [A&D] 2h -Planificación aproximada del proyecto. [MDN] 2h -Diseño de la maqueta interfaz de usuario y consulta con el cliente [Impl] 4h

		-Análisis de los riesgos más importantes [MDN] 4h -Primera estimación del proyecto [MDN] 4h
Elaboración	IT2	<ul style="list-style-type: none"> ● Elaboración del CDU 1 [Login] <ul style="list-style-type: none"> ○ Análisis CDU 1 - 2h ○ Diseño CDU 1 - 2h ○ Implementación CDU 1 - 2h ○ Pruebas CDU 1 - 2h
Elaboración	IT3	<ul style="list-style-type: none"> ● Elaboración del CDU 3 [Alta competición] <ul style="list-style-type: none"> ○ Análisis CDU 3 - 8h ○ Diseño CDU 3 - 8h ○ Implementación CDU 3 - 12h ○ Pruebas CDU 3 - 4 h
Elaboración	IT4	<ul style="list-style-type: none"> ● Elaboración del CDU 6 [Listar competición] <ul style="list-style-type: none"> ○ Análisis CDU 6 - 4h ○ Diseño CDU 6 - 4h ○ Implementación CDU 6 - 4h ○ Pruebas CDU 6 - 2h
Construcción	IT5	<ul style="list-style-type: none"> ● Elaboración del CDU 5 [Baja competición] <ul style="list-style-type: none"> ○ Análisis CDU 5 - 4h ○ Diseño CDU 5 - 4h ○ Implementación CDU 5 - 4h ○ Pruebas CDU 5 - 2h
Construcción	IT6	<ul style="list-style-type: none"> ● Elaboración del CDU 4 [Modificar competición] <ul style="list-style-type: none"> ○ Análisis CDU 4 - 8h ○ Diseño CDU 4 - 8h ○ Implementación CDU 4 - 8h ○ Pruebas CDU 4 - 4h
Construcción	IT7	<ul style="list-style-type: none"> ● Elaboración del CDU 2 [Mostrar datos] <ul style="list-style-type: none"> ○ Análisis CDU 2 - 4h ○ Diseño CDU 2 - 4h ○ Implementación CDU 2 - 4h ○ Pruebas CDU 2 - 2h
Transición	IT8	-Pruebas de Integración del Sistema [Test] 4h -Desplegar aplicación [Desp] 4h -Documentación y formación [Desp] 8h

***Presentación de prototipos consiste en mostrar al cliente un diseño preliminar para que modifique los requisitos de ser necesario. Condicionará que se deba o no cambiar el diseño y los requisitos.

**La línea base de la arquitectura viene dada al final de la IT4 de la construcción en la que consideramos que tenemos una versión usable de la aplicación, en la que se pueden dar altas.