

Merkataritza elektronikoaren eragiketak kudeatzeko aplikazio informatiko baten analisia, diseinua eta inplementazioa

PRAKTIKA. Softwarearen Ingeniaritza.

2011/2012

1. PRAKTIKA. SISTEMAREN BETEKIZUNEN ANALISIA

- **Helburuak:**

Praktika hau garatzeko lan-taldea, lehendabizi, informazio sistema baten ***betekizunen azterketa*** gauzatzen saiatuko da urratsez urrats. Gero, betekizun horiek erabilita, informazio sistemaren analisia, diseinua eta inplementazioa egingo dira.

- **Deskribapena:**

Praktika gehienez bi ikaslez osatutako taldeentzat pentsatua dago. Talde bakoitzak software enpresa baten eginkizuna gauzatuko du. Taldean partaide batek *bozera mailearen* papera bete beharko luke galderak eta zalantzak bideratzeko irakasleari. Partaide honek aplikazioaren bezeroarekin (irakasleak beteko du rol hori aplikazioan) izango ditu harremanak domeinuaren ezaugarriak zehatz-mehatz aztertzeko.

- **Praktika hau eginda lortzen diren emaitzak:**

Praktika landu ondoren eta lehen entrega honetan, dokumentazioak honako zatiak eduki behar ditu eta honela egon behar da egituratua :

1. Informazioa Times 12(edo antzekoan) motan egon behar da idatzia eta gehienez 20 orrialde izan behar du. Ez da oso luzea izan behar eta beraren eskema honako hau izango da.

Sarrera Txikia:

- 1.- Azala eta egileak. Adierazi baita zein talde den entregatzen ari dena.
- 2.- Aurkibidea.
2. ***Aurkezpena eta Domeinuaren hedapena.*** Zati honek domeinua aurkeztu behar du azalduz orokorki nondik nora egingo den analisia.

Aurten landuko den praktikak goranzko ingeniartzaren (reverse engineering¹) ezaugarriak landuko ditu hasierako zatian. Hori eginda, etorkizuneko sistema informatikoaren betekizunak zehaztuko dira aplikazio informatiko berria eraikitzeko .

3. ***Proposatutako mekanizazioa.*** Atal honetan zeintzuk prozesu mekanizatu behar diren azaldu behar da eta nola. Proposamena denez zeintzuk kudeaketa arau aukeratu eta zeintzuk baztertu diren azaldu behar da eta zergatik.

¹ http://en.wikipedia.org/wiki/Reverse_engineering
http://es.wikipedia.org/wiki/Ingeniería_inversa

4. Informazio sistemaren *Glosategia*.(Osagai garrantzizkoenak)
5. **Erabilpen kasuen(E.K.) deskribapena** (lan hau gauzatzeko UML notazioa erabiliko da)

Deskribapenak honako zehaztasunak izan behar ditu:

- Erabilpen kasuaren **azalpena**.
- Nola hasi eta amaitzen da E.Ka
- *Gertaeren fluxu* **normala**.
- *Gertaeren fluxu* **ezohikoa**.
- Erabilpen kasuak erabiltzen dituen erabiltzailearen **interfaze grafikoaren diseinua**.
- Aurkitutako arazoen deskribapena.

6. **Domeinuaren klase diagrama.**

- Diagrama orokorra.
- Klase bakoitzaren atributu eta metodoak(lehen hurbilpena).

Argibideak zuzenketan jarraituko diren irizpideak praktikaren ebaluaketarako:

1. Azterketa orokorra eta praktikaren zatiketa egokia azpitaldeetan.
2. Erabilpen kasuen aukera eta analisi egokiak.
3. Klase diagramaren zuzentasuna.
4. Dokumentazioaren kalitatea (argia eta zehatza izatea eskertuko da).

Entrega data: 2012ko martxoaren 16a
--

- E-tutoretza: **joseramon.zubizarreta@ehu.es**

Erabili honako kode hau:

Txx: Taldea(T01, T12, T03,...)

Txx-EKD: Erabilpen Kasu Diagrama galdera.

Txx-KD: Klase Diagrama galdera.

Txx-EKD+KD: Biak batera

- **Entregatu beharrekoa:**

1. **Paperean:** Eskatzen den Dokumentazioa.
2. **Elektronikoki:** Dokumentazioa.doc eta Visio_XX fitxategia eta bidali dena honela : **Taldea_XX.zip**