

Universidad Simón Bolívar Departamento de Computación y Tecnología de la Información Cl3715 - Ingeniería de Software I

INFORME 2

Autores

- Brainsoft Inc.
- SSSC.

Introducción

Un sistema de información consiste en realizar un gran proyecto con manejo de datos, que consta de varias partes que en conjunto lo concretarán. Uno de los grandes retos de llevar a cabo esta tarea es lograr ver un todo, es decir, visualizar completamente el objetivo terminado y en funcionamiento.

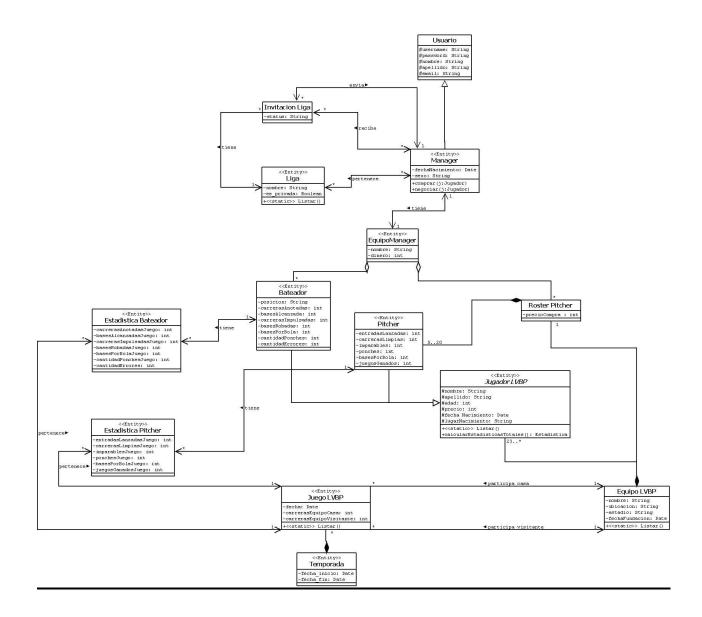
Para lograr esto es importante seguir una serie de métodos o pasos de manera que se mantenga una organización; a mayor cantidad de ésta, se obtendrá un mejor producto final.

La documentación es parte importante la organización del sistema: consta de diagramas y de informes que ayudan a los distintos interesados en el proyecto (clientes, desarrolladores...) a entender que se va a hacer y como se va a hacer.

Una vez que ya se tiene el diagrama de casos de uso, lo siguiente, es realizar el diagrama de clases, que tendrá todas las clases, junto con sus atributos y métodos, que serán implementadas a lo largo del proyecto. Una vez hecho esto, lo siguiente es realizar un plan de implementación con estos datos, es decir, un registro de cómo se va a organizar el grupo para hacerle frente a todos y cada uno de los problemas que puede presentar un proyecto de Ingeniería de Software.

A continuación se presentará el diagrama de clases ideado por las empresas SSSC y Brainsoft Inc. en conjunto para el sistema a desarrollar durante el actual curso de ingeniería de software. Se detallará a fondo cada diagrama de clase, describiendo sus atributos y métodos. También se presentará, como se mencionó anteriormente, el plan de implementación que se llevará a cabo.

Diagrama de Clases

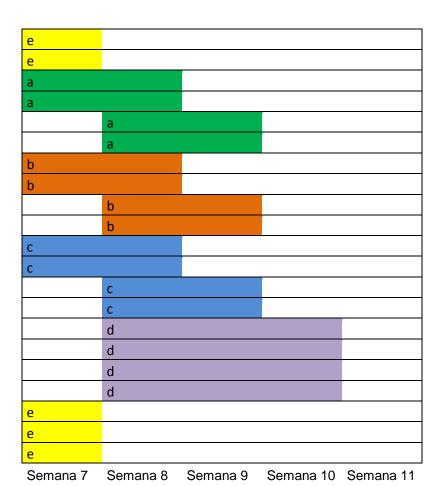


Plan de Implementación de la Empresa SSSC

Parejas que trabajarán en la implementación de los casos de uso.

- a) Fabio y Karina
- b) Victor y Javier
- c) Carlos y Álvaro
- d) Ivanhoe y Stefany
- e) Omar y Willy

Conectarse Desconectarse Agregar jugador LVBP Eliminar jugador LVBP Modificar jugador LVBP Listar jugador LVBP Agregar equipo LVBP Eliminar equipo LVBP Modificar equipo LVBP Listar equipo LVBP Agregar juego LVBP Eliminar juego LVBP Modificar juego LVBP Listar juego LVBP Agregar estadística por jugador Modificar estadística por jugador Registrar Manager Listar Manager Solicitar envío de contraseña Mostrar perfil Modificar perfil



Plan de Implementación de la Empresa Brainsoft Inc.

Parejas que trabajarán en la implementación de los casos de uso.

- a) Cheto y Jonathan
- b) Julio y Vicente
- c) Andras y Richard
- d) Hector y Harry
- e) Alberto y Pedro

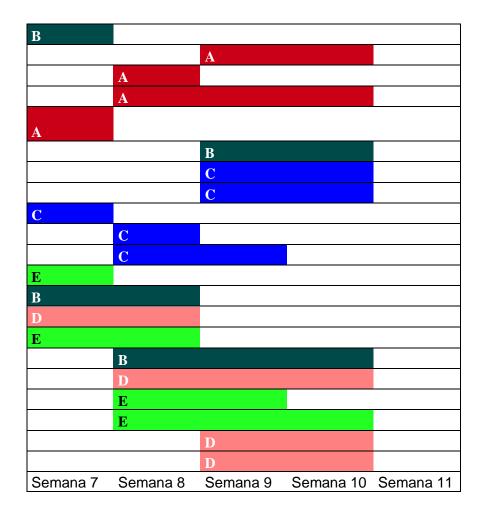
Cambiar nombre del equipo Comprar jugador Realizar busqueda simple Realizar busqueda avanzada Listar jugadores por estadistica y precio Vender jugador Renegociar jugador Elegir roster de pitcher Crear liga Dejar liga Eliminar liga Listar ligas de manager Listar ligas publicas Listar ligas privadas Listar invitaciones pendientes Unirse a liga publica

Unirse a liga privada

Aceptar invitacion pendiente

Aceptar manager a la liga Rechazar manager a la liga

Rechazar invitacion pendiente



Conclusión

A través de la realización del diagrama de clases, seguimos construyendo peldaños en el entendimiento del sistema. Este diagrama en particular, suministra una visión mucho más específica, si lo comparamos con el diagrama de casos de uso, en cuanto a lo que se quiere y lo que se va a hacer. Además de esto, no sólo se tiene información de como será la estructura de nuestro proyecto, en cuanto a clases, sino que ademas sabemos como vamos afrontar el problema, esto gracias al plan de implementación. Igualmente, con todo lo anterior mencionado, se busca hacer mejor el entendimiento para cualquier persona y así plasmar las necesidades del cliente.