



# Analysis Report

C1.017

<https://github.com/vicgrabru/Acme-SF-D03>

Victor Graván Bru  
vicgrabru@alum.us.es

# Tabla de contenidos

<b>Tabla de contenidos</b>	<b>1</b>
<b>Resumen ejecutivo</b>	<b>2</b>
<b>Tabla de revisiones</b>	<b>2</b>
<b>Contenido</b>	<b>2</b>
Relación entre Project y UserStory	2
Listado y detalles de Project con rol Any	2
<b>Conclusión</b>	<b>3</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>3</b>

# Resumen ejecutivo

El análisis de requisitos es un paso fundamental en el proceso de desarrollo de un sistema, ya que es el momento en que se identifican y documentan las necesidades y expectativas de los usuarios y las partes interesadas. Un análisis de requisitos completo y preciso puede ayudar a evitar problemas y cambios costosos más adelante en el proceso de desarrollo del sistema. Es importante involucrar a los usuarios y partes interesadas en el proceso de análisis de requisitos para comprender sus necesidades y expectativas, y documentar estos requisitos de manera clara y concisa. De esta manera, el equipo de desarrollo puede trabajar para diseñar e implementar un sistema que cumpla con estos requisitos y expectativas. En general, un análisis de requisitos efectivo es esencial para el éxito de un proyecto de desarrollo de sistemas.

# Tabla de revisiones

Revisión	Fecha	Descripción
1.0	11-03-2024	Primera versión del documento

# Contenido

## Relación entre Project y UserStory

Siguiendo la recomendación dada por los profesores en el foro, he cambiado la relación entre Project y UserStory de ManyToOne a ManyToMany, implementada con una entidad intermedia (UserStoryAssign) con 2 relaciones ManyToOne, una con Project y la otra con UserStory.

Además, he creado 2 funcionalidades que no se pedían explícitamente en los requisitos (ambas para el rol de Manager).

Al considerarse UserStory como un elemento reutilizable, he añadido la primera de las 2 funcionalidades, para poder vincular una UserStory ya existente a otros Projects, y desvincularla de Projects a los que ya esté vinculada. Como esta funcionalidad nace de que las UserStory sean reutilizables, solo se puede acceder desde la vista de detalles de una UserStory.

Como la única forma de acceder a esta vista era mediante la vista de detalles de un Project al que estuviera vinculada (lo que haría imposible poder vincularla de nuevo a otro Project si se llegara a desvincular de todos), he añadido la segunda de las funcionalidades: un listado de todas las UserStory que haya creado.

## Listado y detalles de Project con rol Any

He incluido el nombre de usuario del Manager que ha creado el Project en las vistas de listado y de detalles de Project para el rol Any, ya que, aunque no es un atributo explícito de la entidad, considero que es información importante. Esta información no es necesaria mostrarla para la versión de otros roles para estas vistas, ya que el único rol para el que existen es el de Manager, y en ese caso solo pueden ver sus propios Projects.

# Conclusión

En conclusión, considerar cuidadosamente los requisitos del usuario en un sistema es esencial para aumentar la eficiencia, productividad y satisfacción del usuario. Esto permite a los usuarios personalizar el sistema para adaptarse a sus necesidades y preferencias individuales, lo que aumenta su fidelidad y satisfacción. En resumen, la implementación de características que satisfagan las necesidades y preferencias del usuario debe ser un objetivo clave en el diseño de sistemas para garantizar la máxima eficiencia y satisfacción del usuario.

# Bibliografía

No aplica.