

Go4Me

8.Resultados

Alejandro Megías Mata,
Alejandro Garau Madrigal,
Jesús Parejo Aliaga,
Raúl Morales Perujo,
Pedro Gallego Vela,
Manuel Veredas Galdeano.

V1.0

Resultados:	2
Etapas útiles de la asignatura:	3
Partes más complicadas y más fáciles de la asignatura:	3
Explicación del proceso de desarrollo Software:	4

Resultados:

Después de todo un curso de trabajo en la asignatura, hemos conseguido desarrollar un prototipo funcional de la propuesta del cliente. Con la ayuda del equipo al completo, logramos llevar a cabo un proyecto de principio a fin.

Hemos aprendido a organizar y realizar un proyecto software: elaborar documentación, con los distintos ámbitos que abarca; simular una entrevista con el cliente y extraer de ella los diferentes requisitos, que sustentarán las bases de la implementación; organizar el desarrollo del proyecto, para implementar el código de forma secuencial; realizar pruebas a nuestro código y finalmente exponer el prototipo en una presentación.

Durante el transcurso de la asignatura, dominamos el uso de algunas tecnologías, que nos ayudaron en el proyecto; algunos ejemplos son:

1. *Magic Draw*. Es una herramienta de modelado, con la que trabajamos para diseñar los casos de uso, y el diagrama de uso de la aplicación.
2. *GanttProject*. Es una herramienta gráfica cuyo objetivo es definir el tiempo que dedicamos a las diferentes tareas y asignamos a los distintos integrantes del grupo.
3. *SpringBoot*. Facilita la creación de aplicaciones web. Nos permite crear un proyecto, y desplegarlo en un servidor con cierta sencillez.
4. *Thymeleaf*. Es una librería de Java y es muy útil cuando se trabaja con el MVC. Implementa un módulo para la integración con Spring, que resulta también resulta útil.
5. *Mockito*. Es un framework muy popular , que se usa de forma paralela con JUnit, para testear código de forma eficiente.

Etapas útiles de la asignatura:

Las partes que consideramos más útiles son:

- Extraer requisitos a través de una entrevista puesto que es una tarea muy importante en el desarrollo software y seguramente nos encontremos con ese escenario en nuestra vida laboral.
- La elaboración de los casos de usos y de los diferentes diagramas con MagicDraw. Los diagramas nos ayuda a entender el funcionamiento de nuestra aplicación y ha realizar más fácilmente la implementación, mientras que los casos de uso nos permiten mostrar la aplicación al cliente de una forma que la pueda entender fácilmente.
- La fase de implementación, en la cual hemos tenido que aprender a utilizar nuevas tecnologías y ha escoger la tecnología que consideramos más adecuada para el desarrollo. Además de enfrentarnos a los diferentes problemas que ocurren durante la elaboración del código.
- La fase de pruebas nos ha permitido comprobar de una manera poco compleja si nuestro código funciona correctamente.

En cuanto a qué partes deberían extenderse o reducirse, consideramos que la planificación de la asignatura está bien tal como está ya que hemos tenido mucha libertad de horarios en las diferentes etapas.

Partes más complicadas y más fáciles de la asignatura:

La parte que consideramos más difícil es la implementación, debido a la cantidad de métodos a implementar, la dificultad de los mismos y resolver los fallos que se van produciendo durante el proceso. También añadir que para avanzar en esta actividad ha sido necesario aprender a utilizar nuevas tecnologías; otro factor que aún complica más la tarea, así como la cantidad de tiempo que hay que invertir en ella.

La obtención de requisitos fue una tarea compleja, tuvimos que hacer muchas modificaciones en el documento en las primeras etapas de desarrollo.

Nos resultó difícil elaborar una planificación realista y seguirla durante el desarrollo (sobre todo durante la fase de implementación).

La parte menos complicada, pese a lo meticuloso que hay que ser con esta parte para saber cómo enfocarlo, creemos que la parte que menos dificultad tiene es la propuesta inicial, debido a que cada integrante del grupo aporta sus ideas e intentan ponerse de acuerdo entre todos.

Explicación del proceso de desarrollo Software:

Comenzando por la propuesta inicial, el equipo entero decidimos el proyecto que llevaríamos a cabo, y propusimos algunas tecnologías y metodologías. Más adelante realizamos el documento de entrevista, extrayendo los requisitos, que compondrían el documento posterior; así como los casos de uso. La planificación fue algo que todos los integrantes del equipo hacíamos por primera vez. En su desarrollo, propusimos en cuánto tiempo deberíamos terminar el proyecto, y pusimos en práctica *Scrum*. A la hora de modelar el equipo aprendió las herramientas gráficas y se realizaron los diagramas pertinentes, para posteriormente llegar a la implementación de código. Después realizamos los tests y finalmente redactamos la presentación y las conclusiones.

Este ha sido el proceso de desarrollo que seguimos para efectuar el proyecto, y para nosotros, era lo que esperábamos en cuanto a la asignatura.