

PIS 2014 Grupo 10

Estándar de Documentación Técnica

Versión 1.2

Historia de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
28/08/2014	1.0	Creación del Documento	Pablo Da Silva.
30/08/2014	1.1	Revisión y Verificación de Documento	Gonzalo Sintas.
30/08/2014	1.2	Revision final de SQA.	Federico Blumetto.

Contenido:

- [1. Diagramas](#)
 - [1.1. Herramienta](#)
 - [1.2. Convenciones](#)
- [2. Subsistemas](#)
- [3. Componentes](#)
- [4. Interfaces](#)

1. Diagramas

Para los diagramas se seguirá el estándar UML 2.4.1

1.1. Herramienta

Se va a utilizar la herramienta online Cacao ya que brinda la posibilidad de compartir los diagramas entre varios usuarios y editarlos simultáneamente.

Otra ventaja es que al ser online no es necesario una instalación como las de escritorio.

Enlace: www.cacao.com

1.2. Convenciones

Todos los nombres de objetos, clases, atributos, relaciones, etcétera, deben estar en idioma inglés, con únicamente caracteres alfabéticos y deben ser lo más mnemotécnicos posibles. Los comentarios también deberán estar en inglés.

Para unificar el aspecto de los diagramas generados, se deberá respetar los valores que la aplicación define por defecto. Entre ellos están los nombres de objetos, clases y entidades en Arial 12 en negrita, y por ejemplo para atributos, parámetros, relaciones, comentarios y similares en Arial 10.

Los nombres de objetos, clases y entidades deben ser escritos en singular y utilizar la notación Pascal (<http://c2.com/cgi/wiki?PascalCase>).

Para los atributos, parámetros y relaciones debe usarse la notación Camel (<http://c2.com/cgi/wiki?CamelCase>).

En el caso de los DataTypes, se utilizará el prefijo 'Data'. De esta manera, si tenemos un DataType asociado a la clase User, se llamará DataUser.

En el caso de los Manejadores, se utilizará el sufijo 'Handler'. De esta manera, podremos tener un manejador encargado de la clase User, llamado UserHandler.

En el caso de los Controladores, se utilizará el sufijo 'Controller'. De esta manera, si tenemos un controlador que lleve la funcionalidad de la clase User, será nombrado UserController.

En el caso de los comentarios, los mismos se deberán incluir dentro de una nota, siendo lo más claro y concreto posible.

2. Subsistemas

Para el nombre de los subsistemas se deberá utilizar las mismas convenciones que fueron detalladas en la sección anterior para el caso de las clases.

También se podrán utilizar comentarios en los casos que sean necesarios, por ejemplo para aclarar la funcionalidad que tiene el subsistema.

Para las relaciones entre subsistemas y comentarios, se utilizarán las mismas convenciones que fueron detalladas en la sección anterior.

Todos los subsistemas serán debidamente identificados, utilizando la etiqueta <<subsystem>> en Arial 12.

3. Componentes

Idem que Subsistemas.

Todos los componentes serán debidamente identificados, utilizando la etiqueta <<component>> en Arial 12.

4. Interfaces

Los nombres de las interfaces deben comenzar con una "I" como por ejemplo "IUser" y seguir lo propuesto en la sección Convenciones.

Deben utilizar la etiqueta <<interface>> en Arial 12 sin negrita, arriba del nombre de la misma.