

# Challenge Accepted

## Plan de Integración de la Iteración

### Versión 1.4

#### Historia de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
12/09/2014	1.0	Primera version del documento	Eduardo Mereles, Pablo Da Silva
13/09/2014	1.1	Continuación	Leticia Vaz, Pablo Da Silva, Joaquin Gatica
14/09/2014	1.2	Revisión del Documento	Gonzalo Sintas.
14/09/2014	1.3	Cambios en el Documento	Pablo Da Silva, Joaquín Gatica
14/09/2014	1.4	Revisión del Documento	Gonzalo Sintas

## **Contenido**

1. Ejecutable resultado de la integración
  - 1.1. Fecha de terminación
  - 1.2. Fecha de Pruebas del Sistema
  - 1.3. Integración 1:
2. Descripción de cada subsistema (y/o componente)
  - 2.1. Servidor
    - 2.1.1. Composición del subsistema
    - 2.1.2. Responsable
    - 2.1.3. Fecha de Terminación
    - 2.1.4 Fecha de pruebas unitarias
  - 2.2. Cliente Mobile
    - 2.2.1. Composición del subsistema
    - 2.2.2. Responsable
    - 2.2.3. Fecha de Terminación
    - 2.2.4. Fecha de pruebas unitarias

# 1. Ejecutable resultado de la integración

## 1.1. Fecha de terminación

La fase se divide en dos iteraciones de 2 semanas cada una.

La primer iteración finaliza el 28/09/2014 con su respectiva integración.

La segunda iteración finaliza el 12/10/2014, fecha en la cual culmina la integración final correspondiente a la primer entrega del sistema.

Este documento corresponde a la integración de la primera iteración, por lo que no se abordarán elementos de la segunda iteración.

## 1.2. Fecha de Pruebas del Sistema

El sistema estará listo para comenzar las pruebas del sistema el 28/09/2014.

El área de Verificación, cuyo responsable es Gonzalo Sintas, es quien llevará a cabo las pruebas necesarias.

## 1.3. Integración 1:

El trabajo se dividió en diferentes grupos de implementadores:

- a. un grupo para la plataforma Android.
- b. otro grupo para la plataforma Windows Phone.
- c. un implementador para el servidor.

En esta primera iteración se va a desarrollar parte de los subsistemas Cliente Mobile y Servidor.

- El servidor va a contener la base de datos, servicios para dar alta un jugador y para añadirlo a una partida, y toda la estructura de clases necesaria.
- Los cliente mobile van a contener la estructura de clases necesaria, una pantalla base la cual contendrá los estilos para poder generar las demás en base a ella, las pantallas de login y su funcionamiento integrado con facebook y windows live, y una pantalla donde cargar los desafíos.

<b>Integración</b>	<b>Componentes de la Integración</b>	<b>Responsable/s</b>	<b>Fecha Integración</b>	<b>Fecha Pruebas Integración</b>	<b>Responsable Por pruebas</b>
Integración 1	<p>Servidor:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Estructura de Clases</li> <li>- Bases de Datos</li> <li>- Alta de nuevo Usuario (Jugador)</li> <li>- Registrar Usuario en Partida</li> </ul> <p>Cientes Mobile:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Estructura de Clases</li> <li>- Pantalla Base (Esqueleto)</li> <li>- Login (Facebook y Windows Live)</li> <li>- Pantalla Base Desafío.</li> </ul>	Pablo Da Silva, Luciano Montero	27/09/2014	28/09/2014	Lucas Bouissa, Pablo Da Silva y Luciano Montero

## 2. Descripción de cada subsistema (y/o componente)

### 2.1. Servidor

#### 2.1.1. Composición del subsistema

##### **Application (Aplicación)**

Es el componente principal del subsistema, sobre el cual se centralizan todas las actividades sobre las distintas entidades. Su comportamiento es independiente del comportamiento específico de cada entidad.

Mediante uso del patrón MVC (Model-View-Controller o Modelo-Vista-Controlador), delega en cada módulo la lógica, persistencia y vista de la información, proporcionándoles utilidades y herramientas que hacen posible esa independencia.

##### **Model (Modelo)**

Es el componente que da estructura a la información, y el que contiene lo necesario para la lógica del Controlador y lo que se mostrará en la Vista. Este componente es sobre el cual se modifica información, y el que se persiste.

Para la persistencia de los modelos se utilizará una herramienta de ORM (Object-Relational Mapping, Mapeo Objeto-Relacional) que permite una equivalencia entre modelos de lógica y tablas-relaciones en base de datos. Esto facilita la persistencia y consistencia de información.

##### **View (Vista)**

El rol de la vista es mostrar al usuario la información contenida en los modelos. Dado que este subsistema es un servicio de API RESTful, solo se mostrará la información bajo formatos de intercambios de información, para lograr comunicación fluida entre el servidor y los clientes móviles.

Para el propósito de este proyecto, el formato de intercambio que se utilizará será JSON (JavaScript Object Notation, Notación de Objetos de JavaScript), siendo este el más usado para servicios Web.

##### **Controller (Controlador)**

Es el componente encargado de toda la lógica de negocio del sistema. Se comunica con el subsistema de modelos para obtener y persistir información, y expone los servicios web REST. Para esto, cada controlador maneja sus propias rutas para ejecutar distintas acciones.

Esta instancia comprende la estructura de base de datos y clases para todo el sistema y la lógica y servicios de dar alta a un jugador y agregar al jugador a una partida.

### **2.1.2. Responsable**

El responsable de la implementación del mismo es Joaquín Gatica.

### **2.1.3. Fecha de Terminación**

La fecha de entrega debe ser el 27/09/2014 para poder ser integrada con el resto de los componentes del sistema.

### **2.1.4 Fecha de pruebas unitarias**

Las pruebas unitarias serán realizadas a partir del 24/09/2014 por Joaquín Gatica.

<b>Composición del Subsistema</b>	<b>Responsable</b>	<b>Fecha terminación</b>	<b>Fecha Revisión por pares</b>	<b>Responsable Revisión</b>	<b>Fecha Pruebas Unitarias</b>	<b>Responsable Pruebas</b>
Armado de base de datos	Joaquín Gatica	19/09/2014	N/A	N/A	26/09/2014	Joaquín Gatica
Armado de clases	Joaquín Gatica	19/09/2014	N/A	N/A	26/09/2014	Joaquín Gatica
Alta de jugador	Joaquín Gatica	23/09/2014	N/A	N/A	26/09/2014	Joaquín Gatica
Iniciar partida para jugador	Joaquín Gatica	23/09/2014	N/A	N/A	26/09/2014	Joaquín Gatica

## 2.2. Cliente Mobile

### 2.2.1. Composición del subsistema

Este subsistema consta de cinco componentes, estos son: Estructuras de clases, Pantalla base, Login Facebook, Login Windows Live y Pantalla Base desafíos.

### 2.2.2. Responsable

Dividimos los responsables en dos grupos, según la plataforma.

- Windows Phone: Leticia Vaz, Pablo Da Silva y Eduardo Mereles.
- Android: Luciano Montero, Alejandro Miguel y Juan Korenko .

### 2.2.3. Fecha de Terminación

La fecha de entrega debe ser el 27/09/2014 para poder ser integrada con el resto de los componentes del sistema.

### 2.2.4. Fecha de pruebas unitarias

Las pruebas unitarias serán realizadas por el implementador que realizó el componente. La fecha que se habilitará el sistema integrado al área de Verificación es el 28/09/2014

Planificación para Windows Phone:

Composición del Subsistema	Responsable	Fecha terminación	Fecha Revisión por pares	Responsable Revisión	Fecha Pruebas Unitarias	Responsable Pruebas
Estructuras de clases	Todos	20/09/2014	21/09/2014	N/A	N/A	N/A
Pantalla base	Todos	20/09/2014	21/09/2014	N/A	N/A	N/A
Login Facebook	Pablo Da Silva	25/09/2014	26/09/2014	Leticia Vaz	26/09/2014	Pablo Da Silva
Login Windows Live	Leticia Vaz	25/09/2014	26/09/2014	Eduardo Mereles	26/09/2014	Leticia Vaz
Pantalla Desafíos	Todos	25/09/2014	26/09/2014	Todos	26/09/2014	Eduardo Mereles

Planificación para Android:

<b>Composición del Subsistema</b>	<b>Responsable</b>	<b>Fecha terminación</b>	<b>Fecha Revisión por pares</b>	<b>Responsable Revisión</b>	<b>Fecha Pruebas Unitarias</b>	<b>Responsable Pruebas</b>
Estructuras de clases	Todos	20/09/2014	21/09/2014	N/A	N/A	N/A
Pantalla base	Todos	20/09/2014	21/09/2014	N/A	N/A	N/A
Login Facebook	Luciano Montero	25/09/2014	26/09/2014	Juan Korenko	26/09/2014	Luciano Montero
Login Windows Live	Juan Korenko	25/09/2014	26/09/2014	Alejandro Miguel	26/09/2014	Juan Korenko
Pantalla Desafíos	Todos	25/09/2014	26/09/2014	Todos	26/09/2014	Alejandro Miguel