

TENDA AA.MM.

AUTOR: ISIDRO CUARTERO MARTÍNEZ

ÀREA: JAVA EE

9 D'GENER 2018

ÍNDEX

- Descripció
- Objectius
- Planificació i estratègia
- Anàlisi
- Diagrames
- Arquitectura
- Desenvolupament
- Funcionament
- Estat final
- Conclusions

DESCRIPCIÓ



ISIDRO CUARTERO MARTÍNEZ
TFG JAVA EE

- Món globalitzat
- Cultura de la salut
- Esports mil·lenaris
- Ocultisme envers la disciplina
- Multidisciplina

OBJECTIUS

• GENERALS

- Realitzar tenda funcional
- Adquirir coneixements d'àrees noves

• ESPECIFICS

- Gestionar projecte completament
- Aprofundir en el llenguatge J2EE
- Conèixer tots els aspectes d'un projecte

PLANIFICACIÓ I ESTRATÈGIA

- Pla de treball - 01/10/2018
 - Anàlisi i disseny - 05/11/2018
 - Implementació – 20/12/2018
 - Memòria i presentació -09/01/2019
- Metodologia en cascada
 - Metodologia per repetició

ANÀLISIS

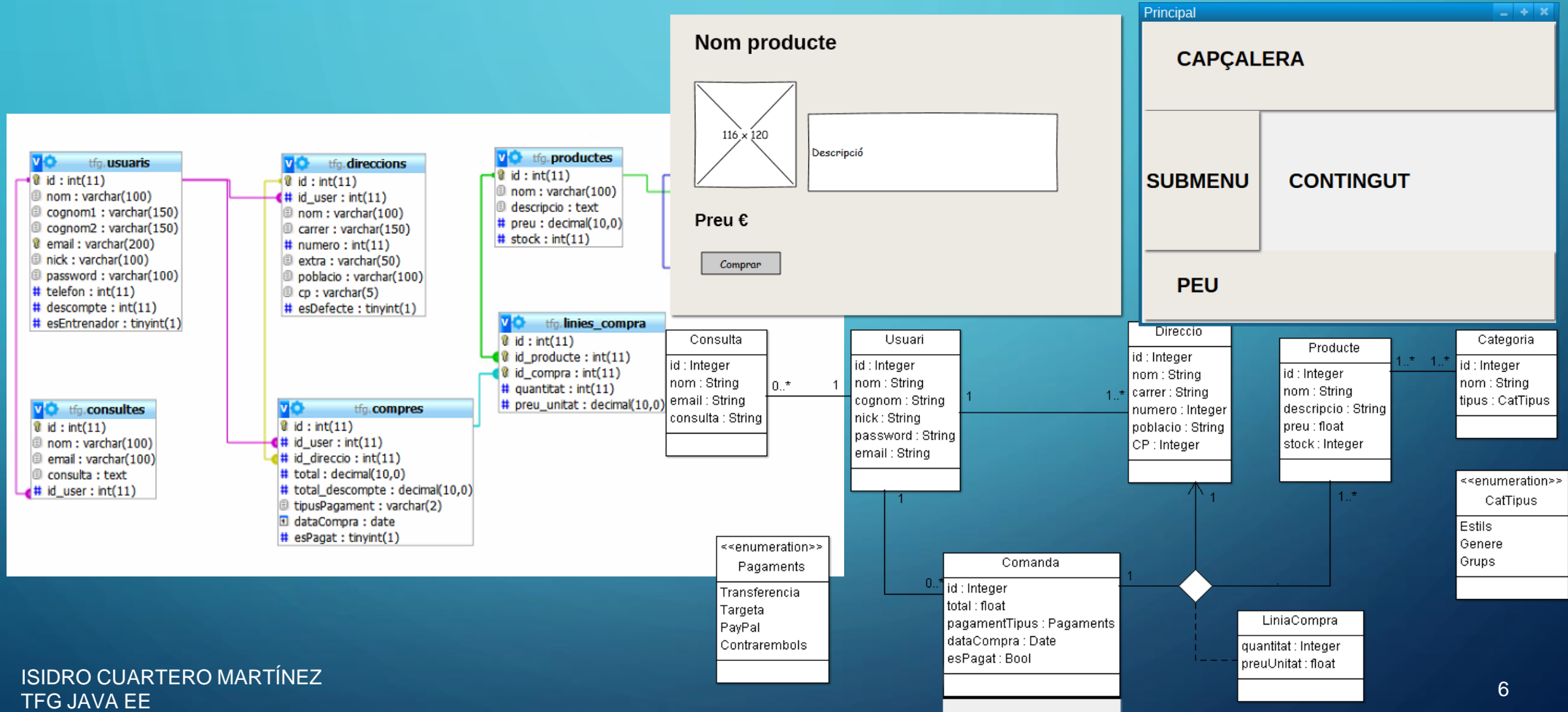


Requisits funcionals

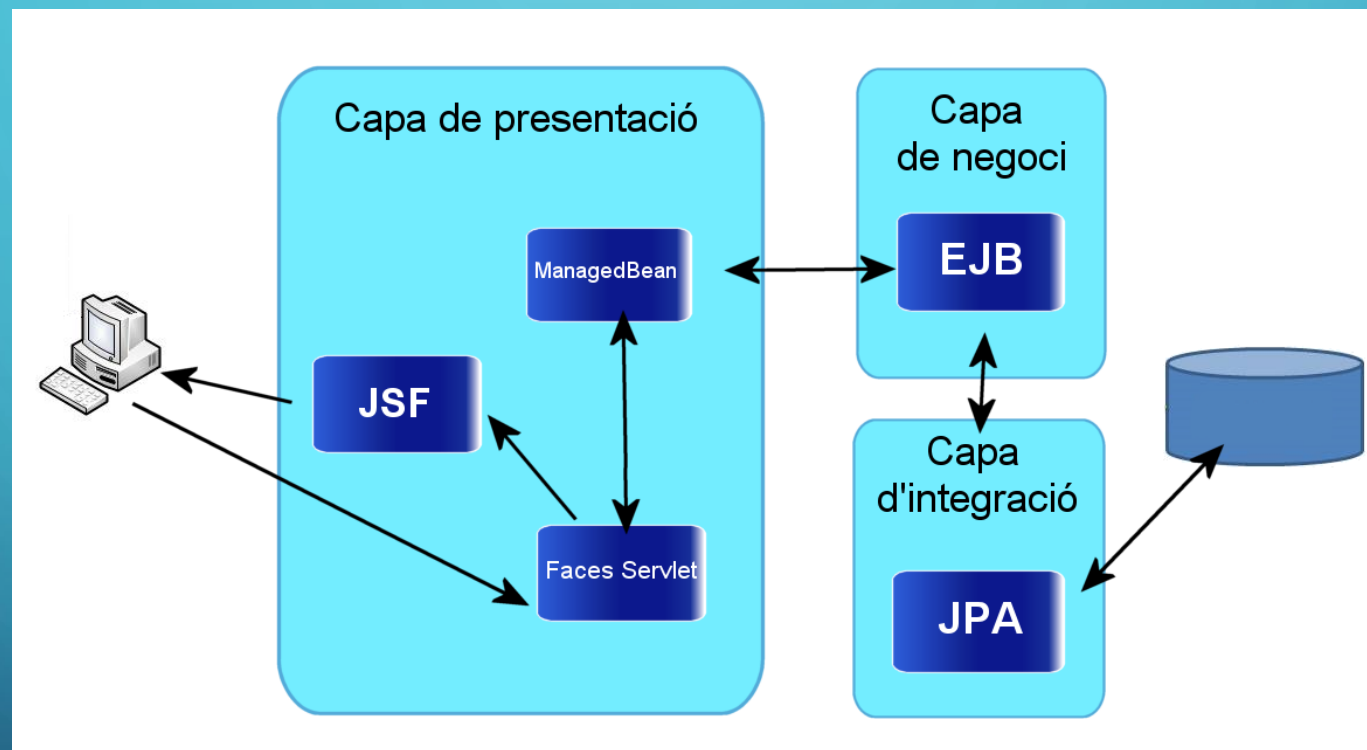
Requisits no funcional

Actors

DIAGRAMES



ARQUITECTURA



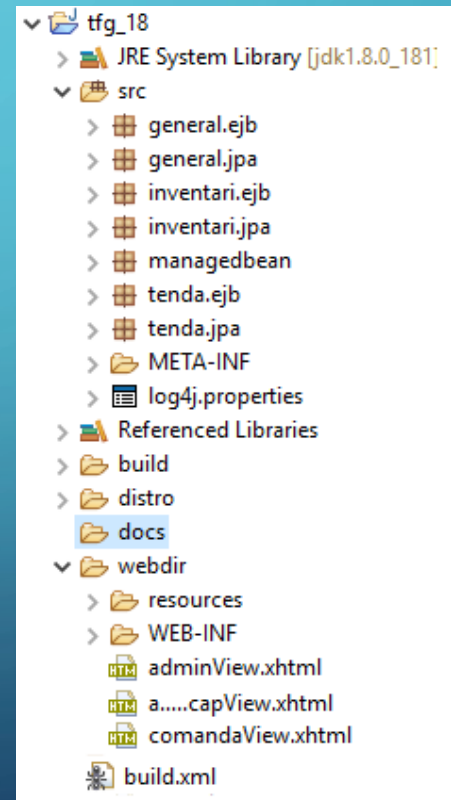
DESENVOLUPAMENT

EINES



ISIDRO CUARTERO MARTÍNEZ
TFG JAVA EE

ESTRUCTURA



FUNCIONAMENT

- DESPLEGAMENT

- ACCÉS LOCAL:

<http://localhost:8080/MartialShop/>



ESTAT FINAL

• MILLORES

- Missatges de resposta
- Estètica més polida
- Pujada d'imatges

• AMPLIACIONS

- Personalització de roba
- Gestió d'esdeveniments
- Creació de xarxa social

CONCLUSIONS

- Altes expectatives
- Gestió de un projecte en tots els camps
- Millora d'habilitats i adquisició de noves
- Aplicació de coneixement
- Bona experiència, dura però satisfactòria