

EasyReq : Manual de Usuario



Autores :

Amaranto del Barrio Pérez

José Carlos Mora Herrera

Juan Manuel Pedraza García

Índice :

Introducción -	pag 3
Pantalla Principal -	pag 4
Apéndices y Secciones -	pag 5
Objetivos -	pag 6
Participantes -	pag7
Requisitos -	pag 8
Reunión -	pag 9
Casos de Uso -	pag 10
Pasos -	pag 11
Excepciones -	pag 12
Imagen -	pag 12
Glosario -	pag 13
Párrafo -	pag 13
¿Que hacer si encuentra un error? -	pag 14
Sobre Nosotros –	pag 14

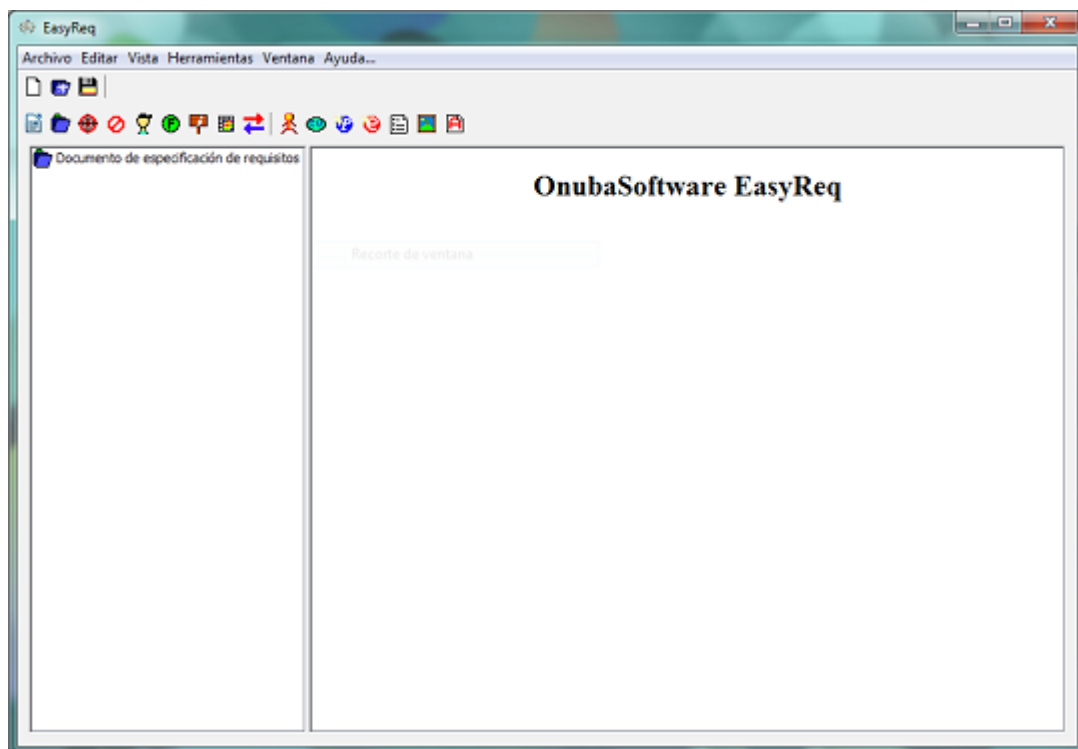
Introducción:

EasyReq es una solución programada en Java para obtener el máximo rendimiento posible a la hora de gestionar los requisitos de los proyectos. Con EasyReq se pueden realizar de forma fácil y sencilla operaciones que de otra manera serían tediosas y pesadas. Nuestra herramienta le permitirá la creación de documentos de requisitos, incluyendo las distintas partes que lo componen como pueden ser los participantes, los casos de uso, Objetivos, Requisitos, Glosarios y Términos....

Este manual pretende ser una guía de ayuda al usuario para que pueda sacar el máximo partido a nuestra herramienta de gestión de requisitos. Esperamos que le sea de utilidad y le damos las gracias por confiar en nuestros productos.

Pantalla Principal :

La primera vez que ejecute nuestro programa, usted podrá visualizar la siguiente ventana :



Como puede observar, dispone de la barra de menús habitual en cualquier programa para controlar los parámetros básicos del mismo con las opciones habituales Archivo, Editar, Vista, Herramientas, Ventana, Ayuda. Su funcionamiento es idéntico al de otros programas, por lo que lo obviaremos en este manual y trataremos directamente el tema de la creación de un documento de requisitos utilizando los iconos disponibles como ayuda visual.

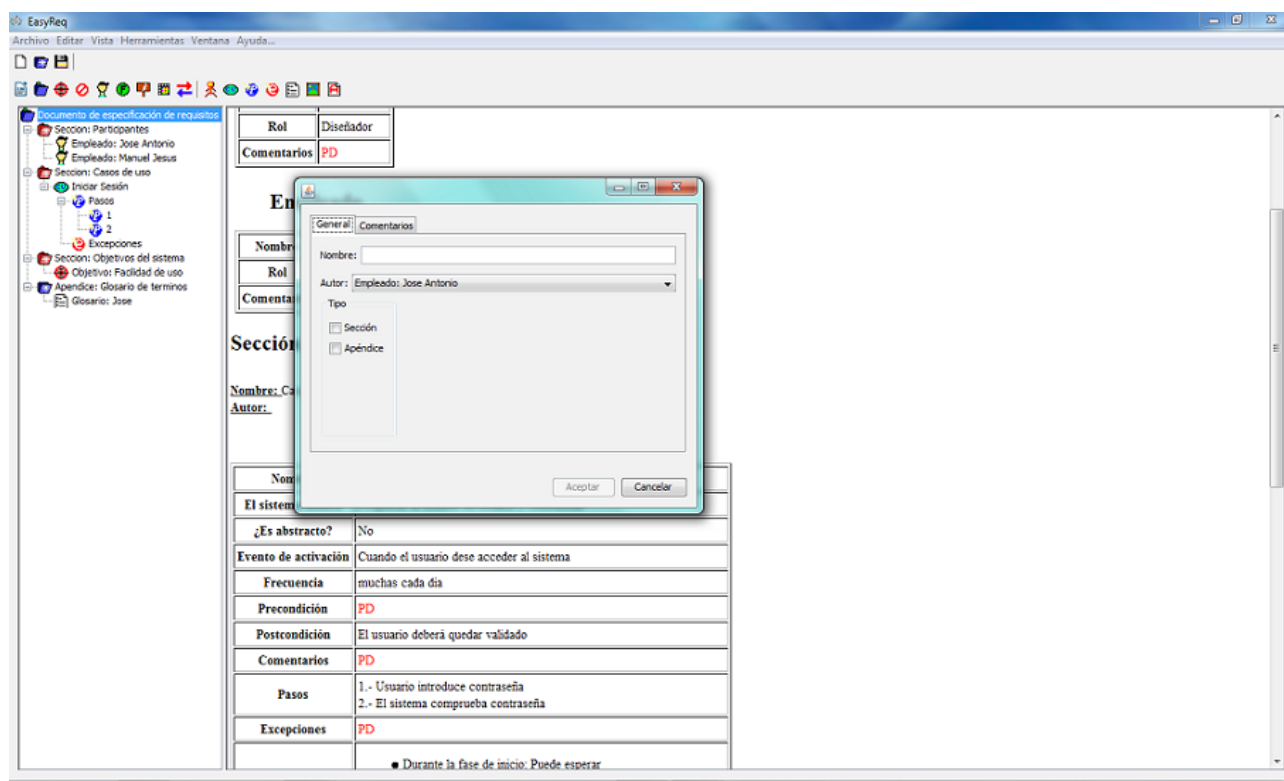
Consideraciones básicas :

Tras introducir cualquier elemento, puede modificarlo haciendo click con el botón derecho del ratón sobre el elemento del árbol y seleccionando "editar".

Algunos elementos no podrán ser creados en cualquier parte del árbol. Estos elementos solamente podrán crearse en zonas específicas que le serán indicadas a lo largo de la ejecución del programa. (ej : Los Pasos solo pueden crearse en Casos de uso)

Apéndices y Secciones :

Podemos crear Apéndices y Secciones utilizando el icono "Carpeta Azul"

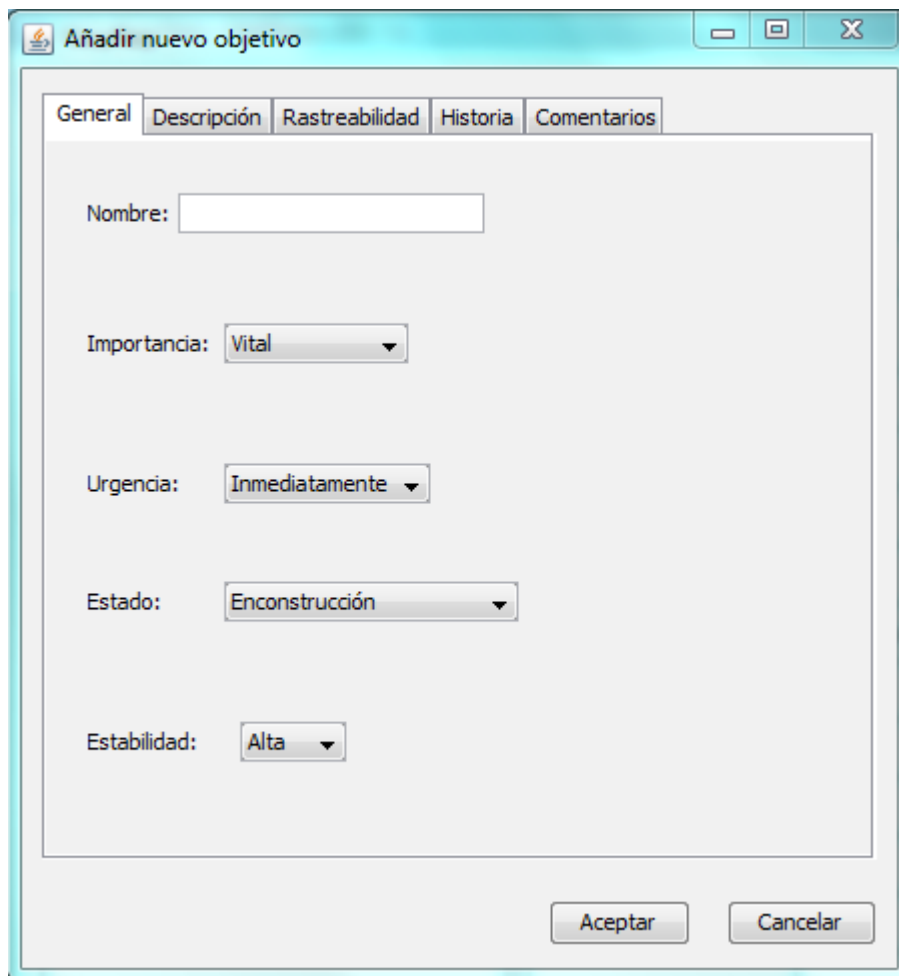


Una vez pulsado dicho icono, accederemos al submenú mostrado por pantalla. Este submenú nos permitirá definir si queremos que el nuevo elemento sea una Sección o un Apéndice, el Autor de dicho elemento, el nombre de la nueva sección y añadir comentarios aclarativos sobre su función en el proyecto.

Tras haber rellenado todos los datos, podremos pulsar aceptar y observaremos que el nuevo elemento se verá reflejado tanto en el árbol como en el panel de la parte derecha de la ventana.

Objetivos :

Para crear objetivos utilizaremos el icono que se asemeja a una "diana" en tonos rojizos y negros. Una vez pulsado el icono, podremos observar el siguiente menú :



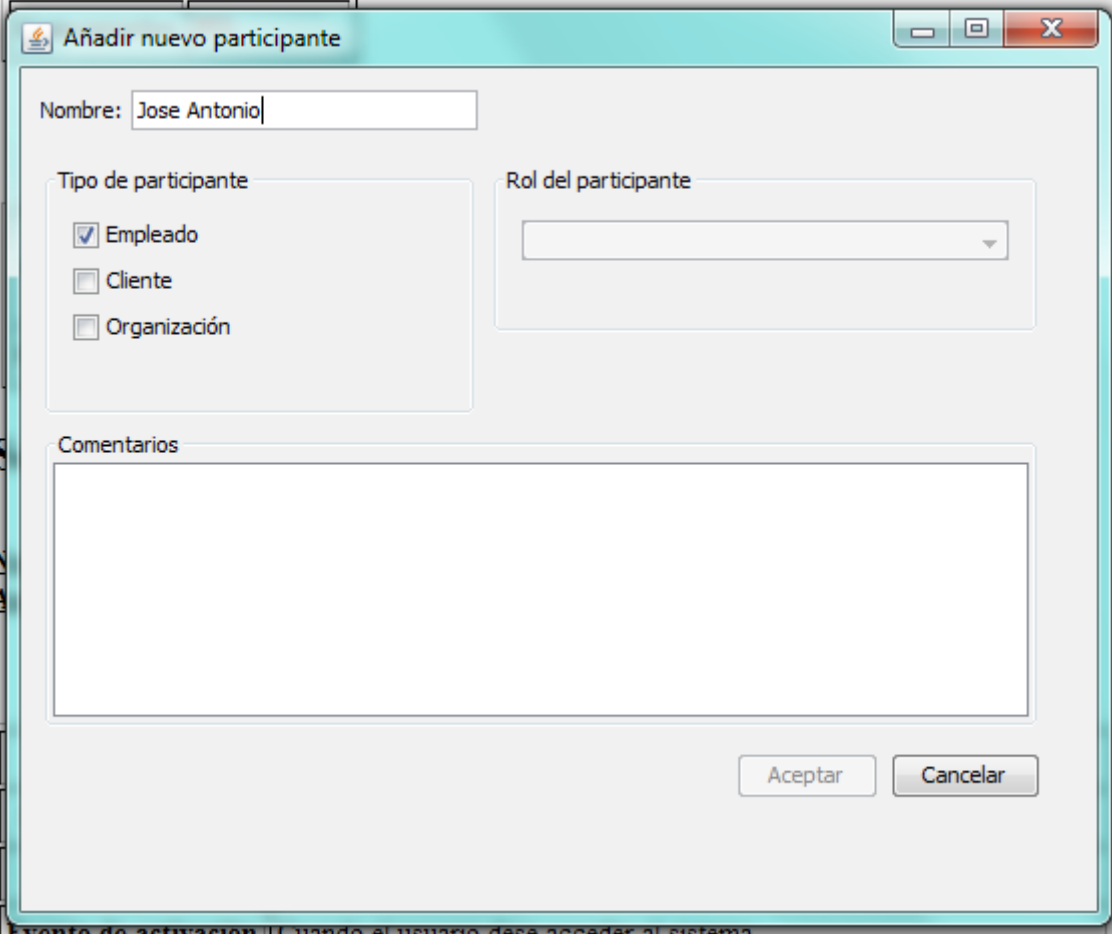
The image shows a software window titled "Añadir nuevo objetivo" (Add new objective). It features a tabbed interface with five tabs: "General", "Descripción", "Rastreabilidad", "Historia", and "Comentarios". The "General" tab is currently selected. Inside this tab, there are five labeled input fields: "Nombre:" followed by a text box; "Importancia:" followed by a dropdown menu showing "Vital"; "Urgencia:" followed by a dropdown menu showing "Inmediatamente"; "Estado:" followed by a dropdown menu showing "Enconstrucción"; and "Estabilidad:" followed by a dropdown menu showing "Alta". At the bottom right of the window, there are two buttons: "Aceptar" (Accept) and "Cancelar" (Cancel).

En la pestaña general podremos introducir los datos básicos para nuestro nuevo objetivo. "Descripción" es un breve bloque de texto que podremos rellenar para definir el comportamiento del objetivo, "rastreabilidad" nos permite visualizar la matriz de dependencias con otros elementos de nuestro documento de requisitos, y finalmente "Comentarios" nos permite adjuntarle aclaraciones al elemento.

Como se puede apreciar, Objetivos y apéndices comparten ciertos elementos comunes, así como muchos de los demás elementos de nuestro documento de requisitos, por lo que los elementos que se repitan constantemente solamente se nombrarán la primera vez que aparezcan.

Participantes :

Podemos crear participantes haremos click sobre el icono que se asemeja a una "persona con gorra". Una vez pulsemos accederemos al siguiente menú :



The screenshot shows a Windows-style dialog box titled "Añadir nuevo participante". It contains the following fields and controls:

- Nombre:** A text input field containing "Jose Antonio".
- Tipo de participante:** A group box containing three radio buttons:
 - ☒ Empleado
 - ☐ Cliente
 - ☐ Organización
- Rol del participante:** A dropdown menu.
- Comentarios:** A large text area.
- Buttons:** "Aceptar" and "Cancelar" buttons at the bottom right.

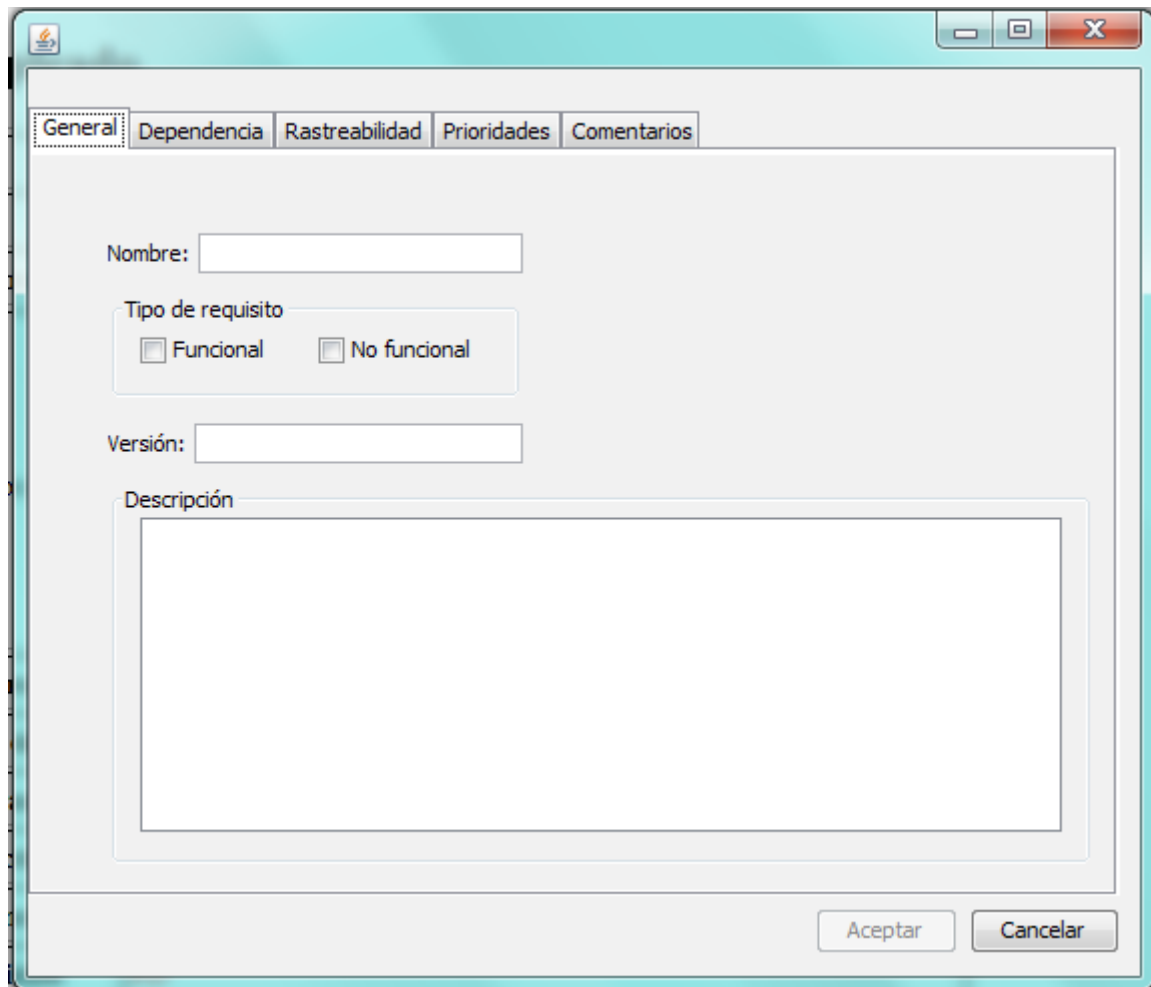
Below the dialog box, there is a text label: "Evento de activacion | Cuando el usuario dese acceder al sistema".

Como se puede ver, puede haber 3 tipos distintos de participantes asignados a nuestro proyecto, cada uno con su rol característico a seleccionar en la lista desplegable de la parte derecha. También se pueden incluir diversos comentarios sobre el participante además del nombre, el rol y el tipo.

Requisitos :

De funcionalidad :

Para agregar requisitos de funcionalidad es necesario hacer click sobre el icono con forma de "f" sobre fondo verde. Después tendremos acceso al siguiente menú :



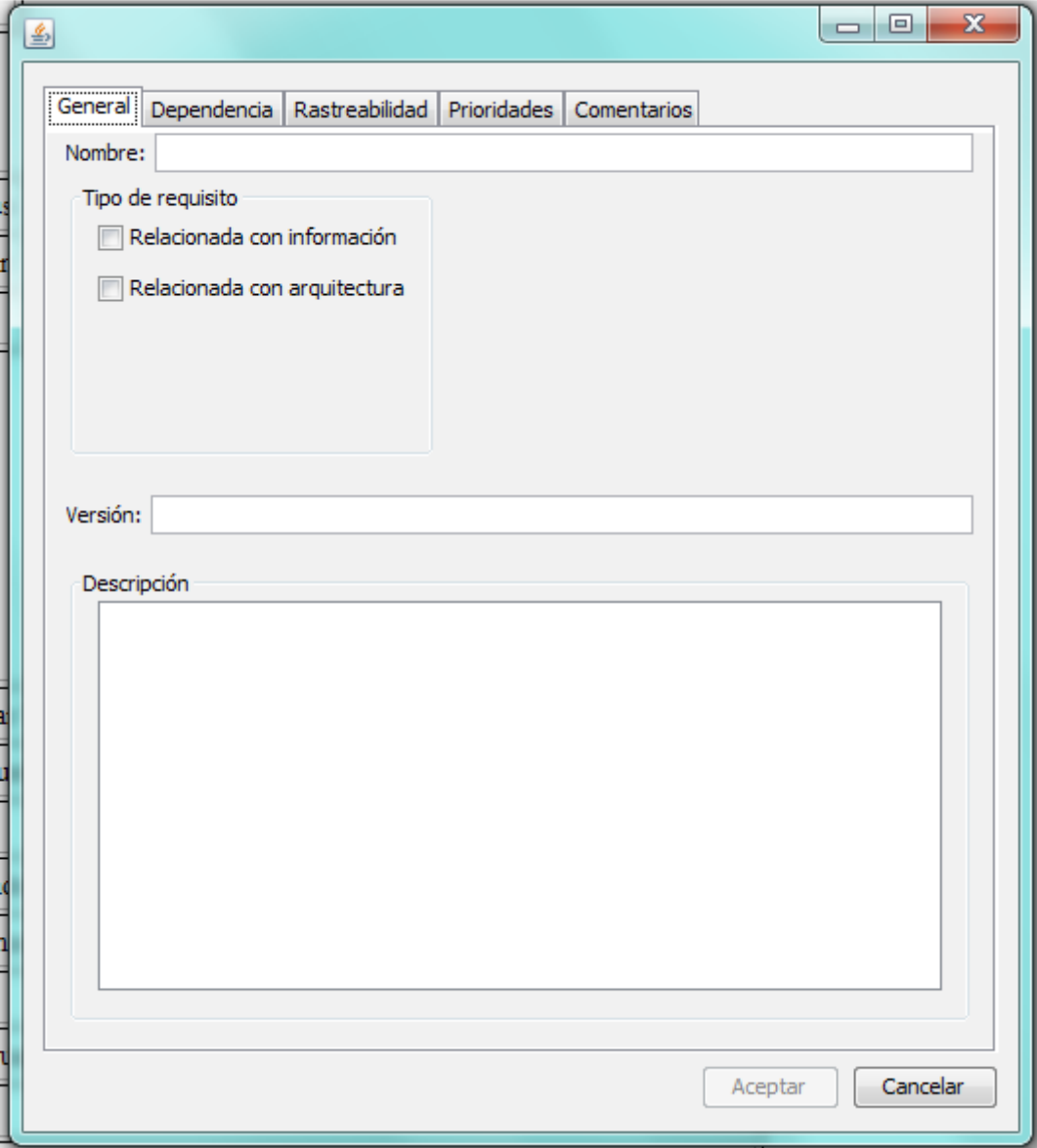
The image shows a screenshot of a software requirements management dialog box. The dialog has a title bar with a small icon on the left and standard Windows window controls (minimize, maximize, close) on the right. Below the title bar is a tabbed interface with five tabs: 'General' (selected), 'Dependencia', 'Rastreabilidad', 'Prioridades', and 'Comentarios'. The 'General' tab contains the following fields and controls:

- A text input field labeled 'Nombre:'.
- A section labeled 'Tipo de requisito' containing two radio buttons: 'Funcional' and 'No funcional'.
- A text input field labeled 'Versión:'.
- A large text area labeled 'Descripción'.
- At the bottom right, there are two buttons: 'Aceptar' and 'Cancelar'.

Al requisito se le puede dar un nombre, una descripción, especificar la versión, y especificar si es funcional o no funcional en la pestaña general. También se le puede dotar de comentarios, especificar su prioridad etc.. , utilizando las pestañas correspondientes.

De información :

Para agregar requisitos de información es necesario hacer click sobre el icono con forma de "cartel" que contiene una i en su interior. Después tendremos acceso al siguiente menú :



The image shows a software window titled "De información" with a standard Windows-style title bar (minimize, maximize, close buttons). The window contains a tabbed interface with five tabs: "General", "Dependencia", "Rastreabilidad", "Prioridades", and "Comentarios". The "General" tab is currently selected. Inside the "General" tab, there is a text input field labeled "Nombre:". Below it, there is a section titled "Tipo de requisito" containing two radio button options: "Relacionada con información" and "Relacionada con arquitectura". Below these options is another text input field labeled "Versión:". At the bottom of the tab is a large text area labeled "Descripción". At the very bottom of the window, there are two buttons: "Aceptar" and "Cancelar".

Al igual que en el requisito funcional, usted podrá agregar la información utilizando las distintas pestañas y opciones que le ofrece este submenú

Reunión :

Para agregar una nueva reunión es necesario hacer click sobre el icono que representa "dos flechas" en sentidos opuestos. Después tendremos acceso al siguiente menú :

Nueva reunión

Puntos de interés Principal

Nombre de la reunión:

Añadir Eliminar

Día: 21

Mes: 12

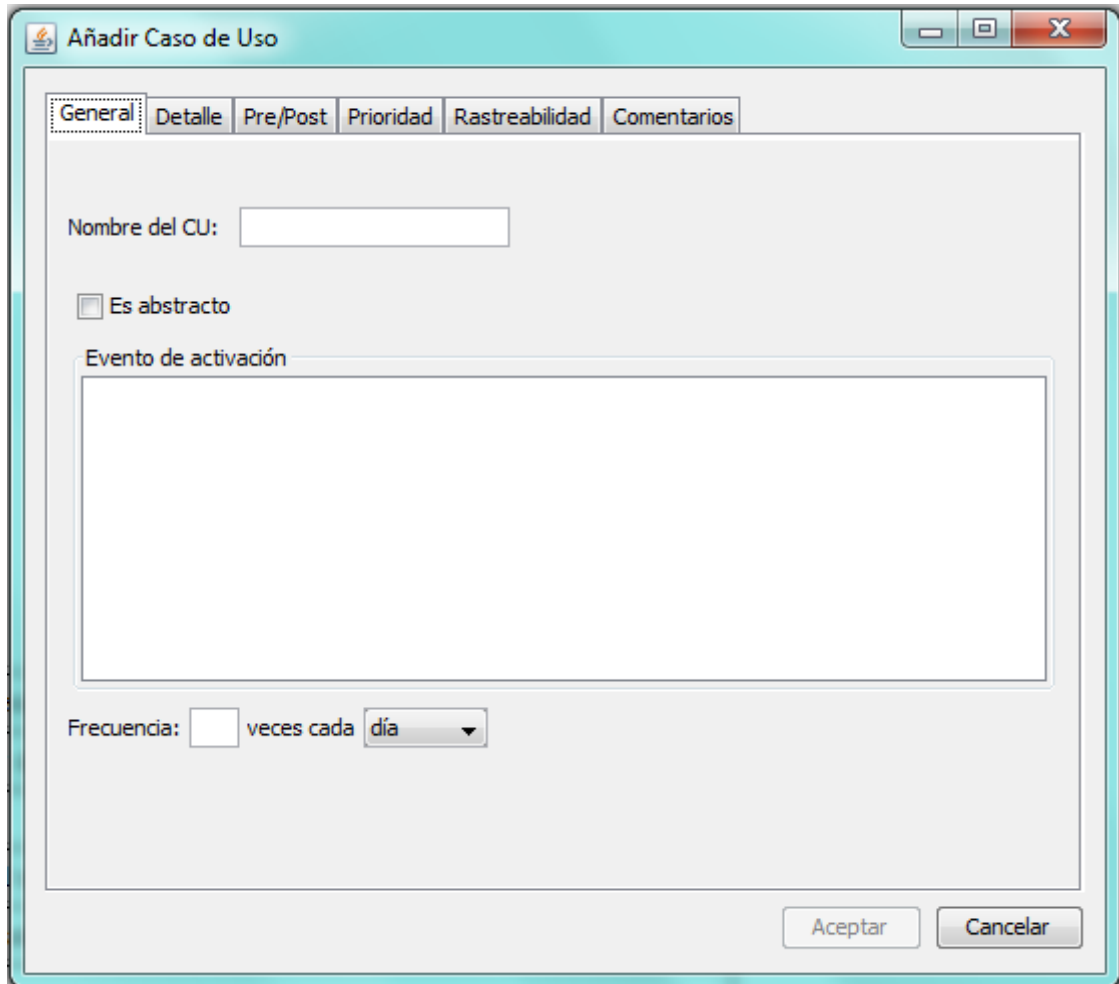
Año: 2012

Aceptar Cancelar

En el podremos elegir la fecha en la que se celebrara la reunión, los puntos a tratar y otros asuntos relacionados con este elemento.

Casos de Uso :

Haciendo click sobre el botón "cu", podremos agregar un nuevo caso de uso, que en un futuro podrá contener pasos y excepciones. Al hacer click podremos visualizar el siguiente menú :



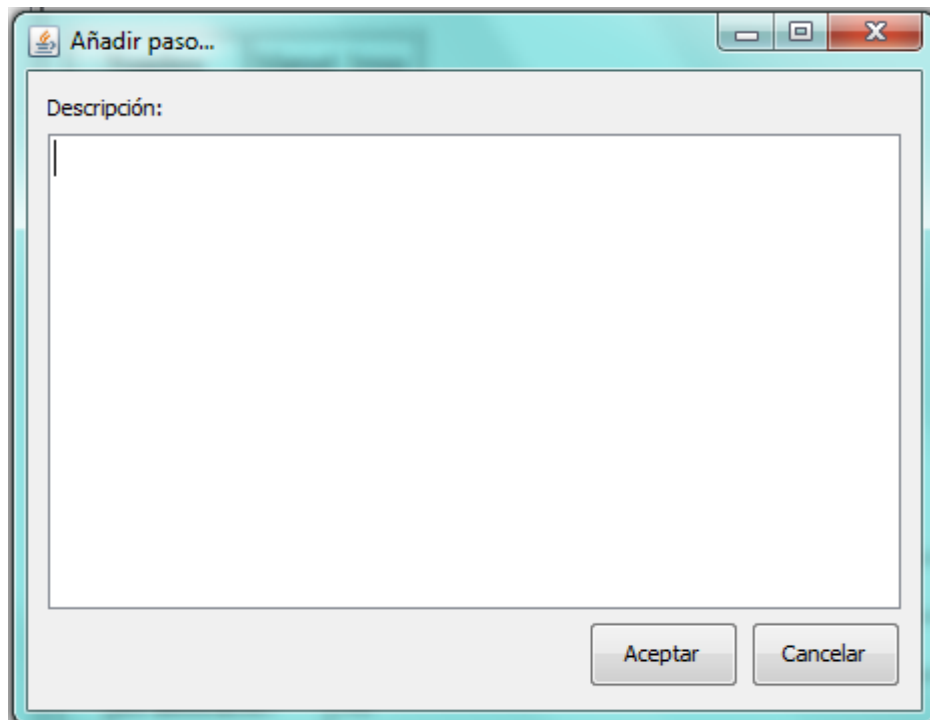
The image shows a software window titled "Añadir Caso de Uso" (Add Use Case). It features a tabbed interface with the following tabs: "General", "Detalle", "Pre/Post", "Prioridad", "Rastreabilidad", and "Comentarios". The "General" tab is currently selected. Within this tab, there is a text input field labeled "Nombre del CU:". Below this is a checkbox labeled "Es abstracto". Underneath the checkbox is a large, empty rectangular area labeled "Evento de activación". At the bottom of the tab, there is a frequency field consisting of a text input, the text "veces cada", and a dropdown menu currently showing "día". At the bottom right of the window, there are two buttons: "Aceptar" (Accept) and "Cancelar" (Cancel).

Podemos observar que aparte de las opciones habituales para definir un elemento aparecen nuevas opciones que nos permitirán definir distintos aspectos propios de los casos de uso como pueden ser las precondiciones y las postcondiciones (pestaña Pre/post), o la posibilidad de que el caso de uso sea abstracto.

El evento de activación y la frecuencia es de suma importancia que estén definidos, ya que implica cuando se llevará a cabo, y cuantas veces, nuestro caso de uso.

Añadir Pasos a un Caso de Uso :

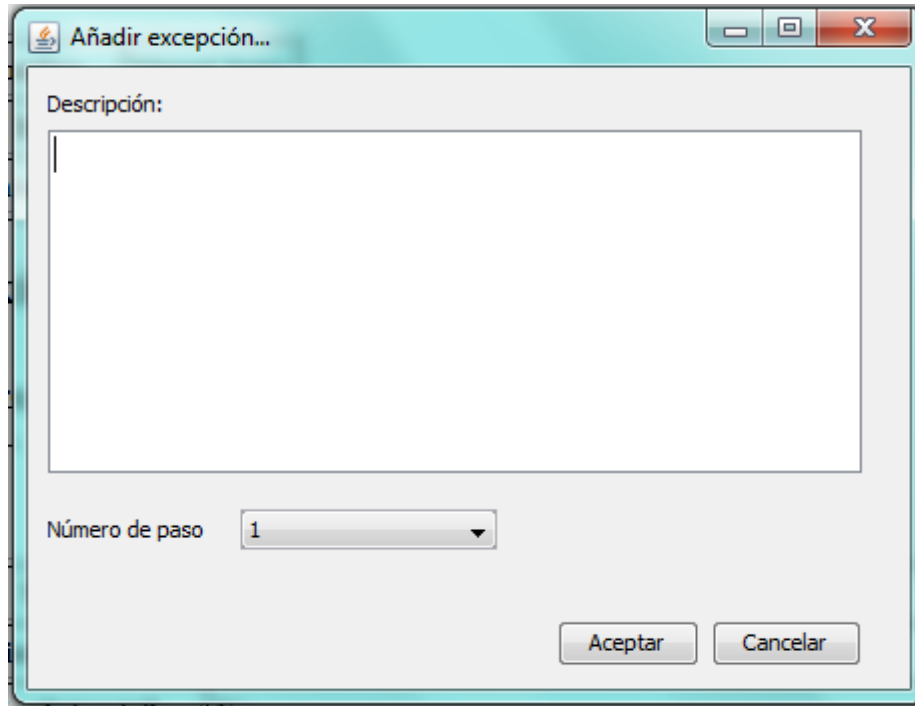
Para añadir un nuevo Paso, debemos de seleccionar un caso de uso en el árbol (parte izquierda de la pantalla) y acto seguido haremos click sobre el icono "p".



Podremos entonces añadir la descripción del paso, y el programa se encargara de añadir el paso a continuación del ultimo paso agregado al caso de uso. El paso tras ser agregado obtendrá la numeración asociada a su posición dentro de los pasos del caso de uso.

Añadir excepción :

Al igual que en los pasos, deberemos de tener seleccionado en el árbol el caso de uso al que queramos agregar una excepción. Una vez seleccionado haremos click sobre el icono "e", obteniendo el siguiente menú como resultado :



El numero de paso indica a que Paso ira asociada la Excepción.

Añadir imagen :

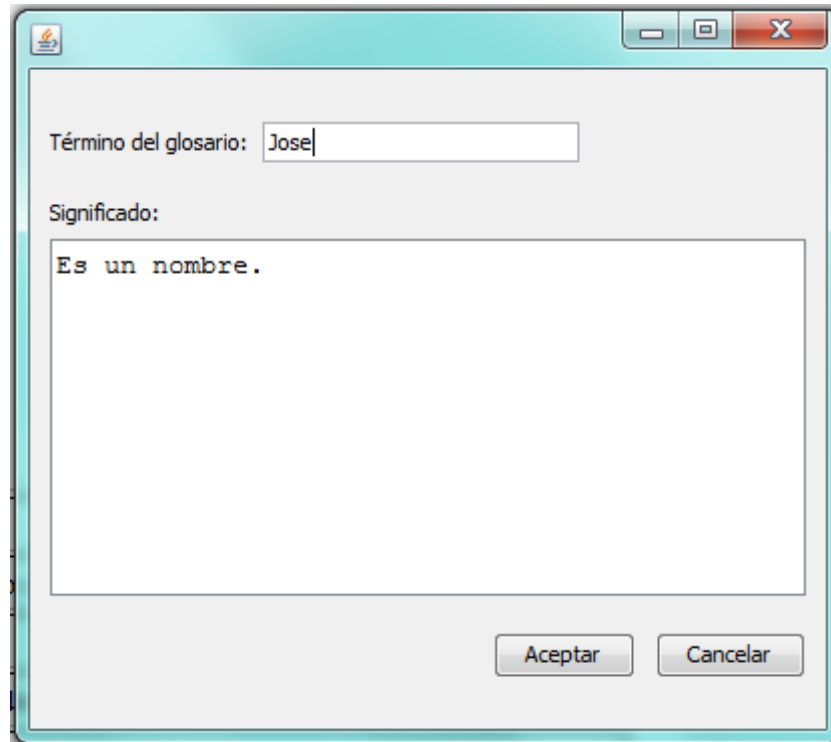
Pulsando sobre el icono que se asemeja a un "cuadro", obtendremos un dialogo de selección de ruta, donde podremos especificar la ruta de la imagen que queremos agregar a nuestro documento de requisitos.

Se podrán agregar imágenes con las siguientes extensiones a nuestro documento :

- jpg.
- Png.
- Jpeg.
- Tiff.
- Bmp.

Añadir un elemento al Glosario :

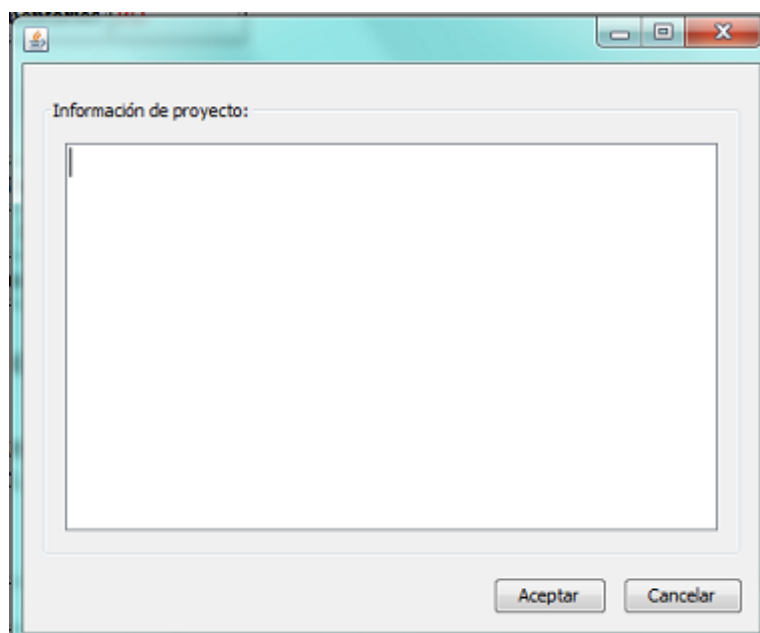
Se pueden añadir términos al glosario haciendo click sobre el icono "hoja de texto", a la derecha del icono de las excepciones. Después podemos definir sus características sobre el siguiente menú :



A screenshot of a software dialog box titled "Añadir un elemento al Glosario". The dialog has a light blue border and standard Windows window controls (minimize, maximize, close) in the top right corner. Inside, there is a label "Término del glosario:" followed by a text input field containing the word "Jose". Below this is a label "Significado:" followed by a larger text area containing the text "Es un nombre.". At the bottom right of the dialog are two buttons: "Aceptar" and "Cancelar".

Párrafo :

Podemos añadir un Párrafo a nuestro documento de requisitos pulsando sobre la "A" roja sobre fondo blanco. Después definiremos su contenido con el siguiente menú :



A screenshot of a software dialog box titled "Añadir un elemento al Glosario". The dialog has a light blue border and standard Windows window controls (minimize, maximize, close) in the top right corner. Inside, there is a label "Información de proyecto:" followed by a large, empty text area. At the bottom right of the dialog are two buttons: "Aceptar" and "Cancelar".

¿Que hacer si se encuentra un error en la aplicación?

Nuestra aplicación se encuentra en fase de desarrollo aun, por lo que es posible que algunas funcionalidades no funcionen como deberían o que incluso no estén implementadas (matriz de rastreabilidad, por ejemplo).

Aquellas funciones que no estén implementadas, serán implementadas en un futuro próximo para completar el funcionamiento de la Herramienta.

Aquellas funciones que no funcionen como deberían de funcionar, pueden ser reportadas a la universidad de Huelva para que tengamos constancia de ellas y tratemos de solucionar los problemas lo mas rápidamente posible.

Sobre Nosotros :

OnubaSoftware es un grupo de programadores que apoyan la filosofía de software libre y código abierto. Actualmente cursamos tercero de Informática de Gestión y en un futuro esperamos poder desarrollar múltiples soluciones de código libre sobre necesidades que solamente pueden ser solventadas actualmente por programas que requieren de licencia previo pago.

