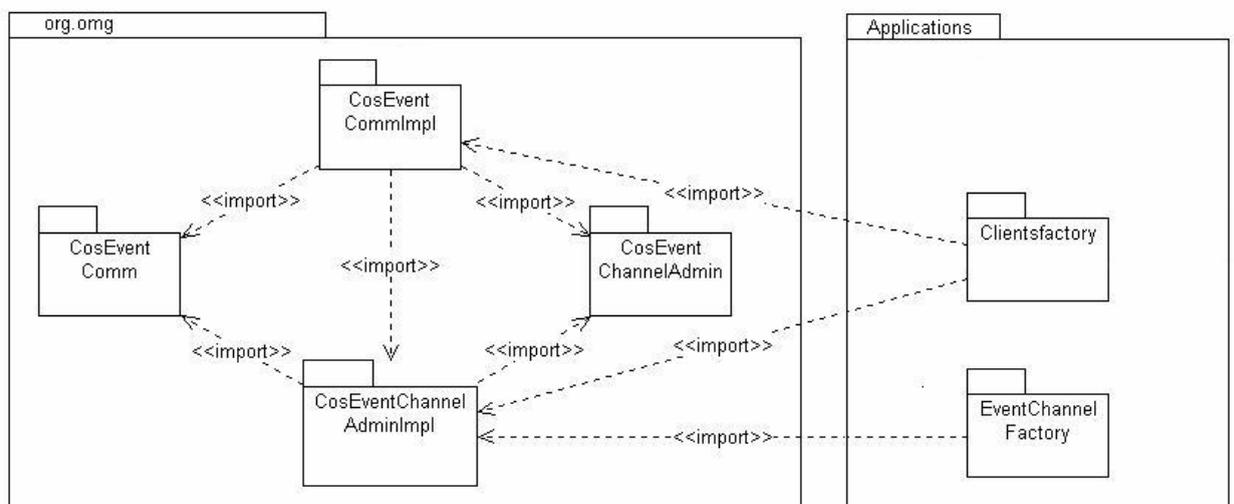


PLANOS

Planos

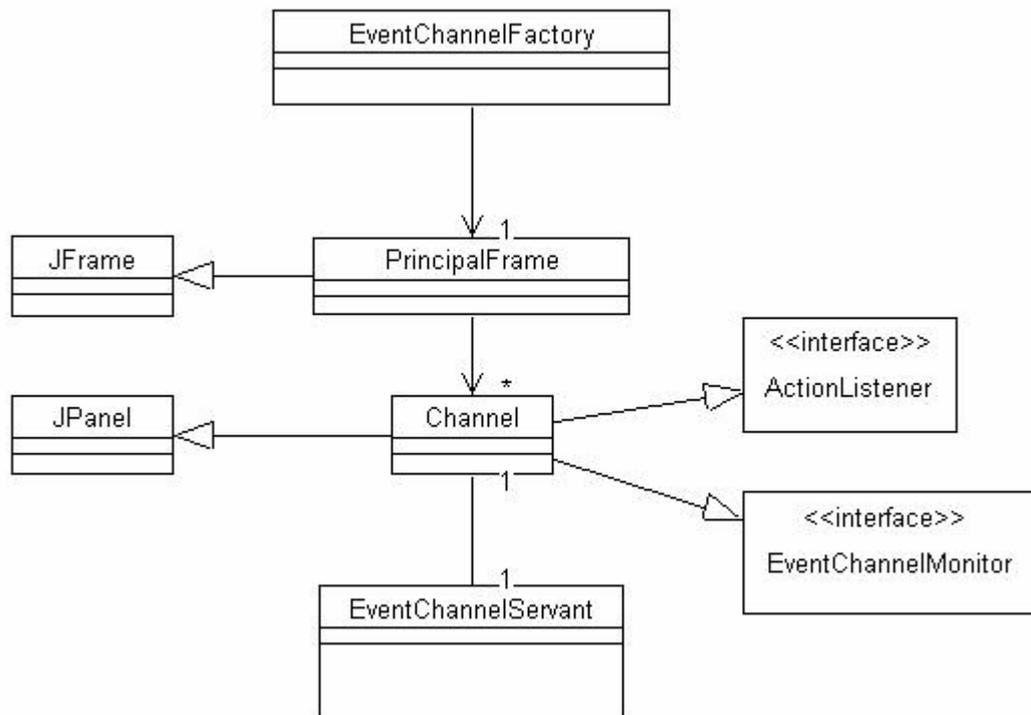
1. Relación entre paquetes.

En primer lugar y para la mejor comprensión de la relación existente entre los distintos paquetes que conforman el proyecto, se ha realizado un diagrama de paquetes en UML.



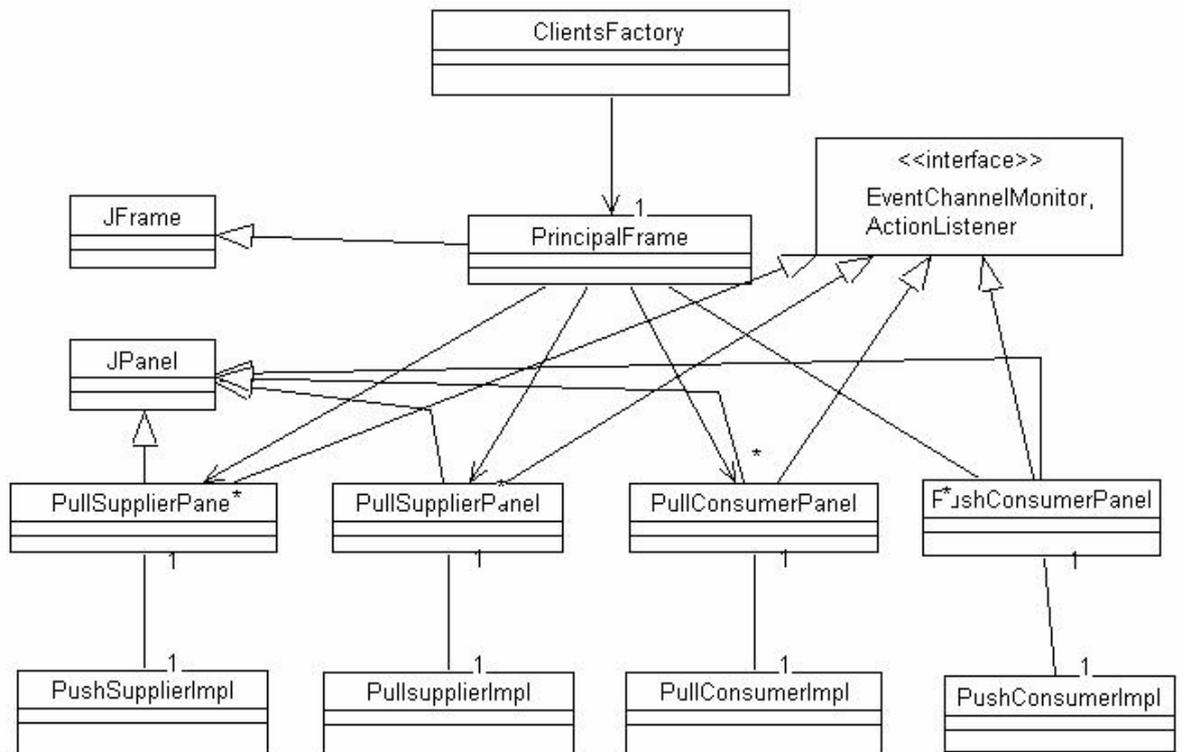
3. *EventChannelFactory*

A continuación se presenta el diagrama de clases de la aplicación *EventChannelFactory* encargada de generar y destruir canales de eventos.



4. Clientsfactory

A continuación se presenta el diagrama de clases de la aplicación ClientsFactory, encargada de generar y destruir clientes del canal de eventos.



PLIEGO DE CONDICIONES

Pliego de condiciones

1. Instalación del jdk 1.3

Una condición indispensable para poder ejecutar las aplicaciones del proyecto es disponer del jdk 1.3. En este paquete de aplicaciones se incluye el JRE de Java2 además del compilador *javac.exe*, el programa para ejecutar aplicaciones *java.exe*, el programa de generación automática de documentación *javadoc.exe*, el compilador de lenguaje IDL *idlj.exe* y el servidor de nombres CORBA *tnameserv.exe*.

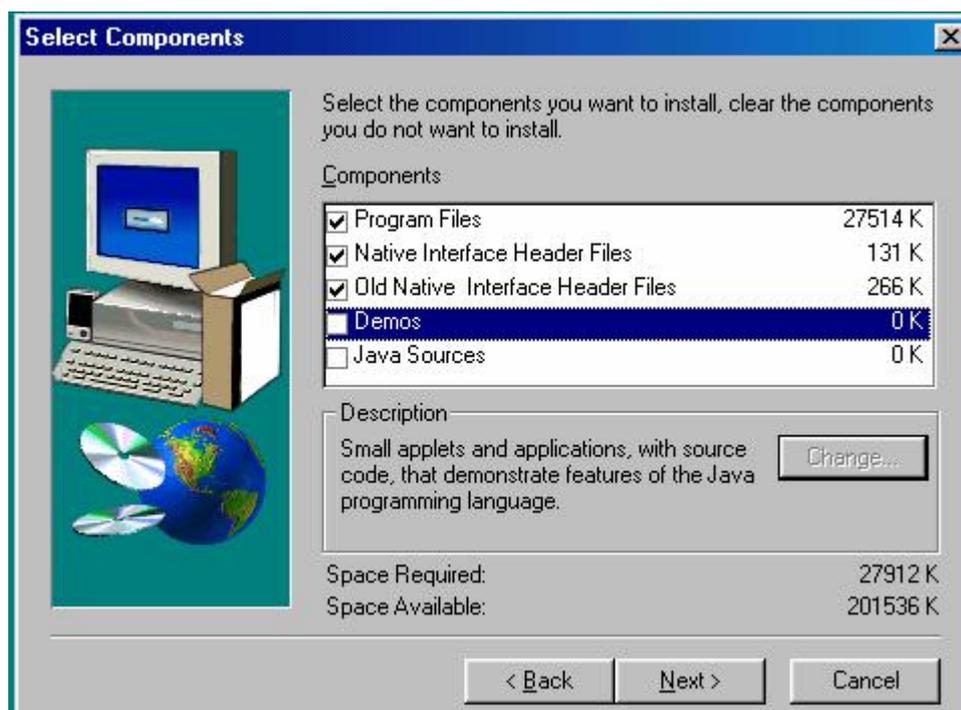
Si en la máquina en que desea ejecutarse alguna de las aplicaciones no se encuentra instalado el jdk 1.3 es necesario proceder a su instalación:

Ejecutar el programa `\utilidades\java2sdk\j2sdk1_3_0-win.exe` incluido en el CD adjunto a este documento. La pantalla que aparece tras unos segundos es



Aunque no es indispensable instalar el jdk en el directorio propuesto(c:\jdk1.3) sí es recomendable ya que los archivos de lotes de comando que se incluyen en el CD suponen que esa es la localización de los ejecutables.

En la pantalla de selección de componentes a instalar, no será necesario seleccionar ni las demos ni las fuentes de Java:



2. *Compilación de los módulos IDL*

Una vez instalado el jdk el primer paso es compilar los módulos IDL para generar las clases Java correspondientes. En el CD adjunto se encuentran tanto el fichero IDL original como las clases ya compiladas en las localizaciones siguientes:

- *Fichero IDL:* `\Idl\EventService.idl`
- *Código Java:* `\Codigo\org\omg\CosEventChannelAdmin`
`\Codigo\org\omg\CosEventComm`

De cualquier forma, si el usuario prefiere generar los ficheros Java por él mismo, el archivo de lotes que se encarga de hacerlo se encuentra en:

`\Ejecutables\01 - Generar Modulos.bat`

3. *Compilación del código*

Teniendo ya compilado el fichero IDL el siguiente paso es compilar todo el código. En el directorio `\Ejecutables\` se encuentran los ficheros necesarios para realizar todas las compilaciones:

- *02 - Compilar Modulos.bat*
- *03 - Compilar Implementacion.bat*
- *04 - Compilar EventChannelFactory.bat*
- *05 - Compilar ClientsFactory.bat*

Una vez ejecutados estos cuatro archivos se tendrán todas las clases del sistema en la ubicación `\Clases\`. Por supuesto en el CD adjunto ya se incluyen las clases compiladas por lo que, si el usuario así lo prefiere, pueden copiarse directamente al disco duro, siendo muy importante el mantenimiento de la estructura de directorios del CD.

4. Ejecución del servicio de nombrado

La ejecución del servicio de nombrado es fundamental para el correcto funcionamiento del sistema pues todas las aplicaciones van a preguntar por la dirección IP y el puerto de escucha de este servidor. Si en la red no existe un servidor activo, ejecutar el fichero `\Ejecutables\ 06 - Ejecutar Servidor de Nombres.bat` que se encarga de arrancar el servidor en el puerto 900 mediante la orden `c:\jdk1.3\bin\tnameserv -ORBInitialPort 900`

5. Ejecución de las aplicaciones

Una vez realizados los pasos precedentes, el usuario está en disposición de ejecutar las aplicaciones del proyecto.

Ejecutar la aplicación EventChannelFactory:

`\Ejecutables\ 07 - Ejecutar EventChannelFactory.bat`

Ejecutar la aplicación ClientsFactory:

`\Ejecutables\ 08 - Ejecutar ClientsFactory.bat`

6. Generación de la documentación

La documentación de las clases que conforman el proyecto se encuentra en la memoria del mismo. No obstante, y para facilitar la labor de quién pretenda modificar, el código se ha incluido dicha documentación en formato HTML generada por la aplicación javadoc del jdk1.3. El archivo por lotes que se encarga de esto es:

`\Documentación\Generar Documentacion.bat`

PRESUPUESTO

Presupuesto

1. Personal dedicado

En el desarrollo de este proyecto han estado involucradas las siguientes personas:

- *Un Ingeniero Superior Senior*
- *Un Ingeniero Superior Junior*
- *Un Ingeniero Técnico*
- *Un Auxiliar Administrativo*

La planificación presupuestaria correspondiente a cada uno de estos cargos es:

Ingeniero en Telecomunicación (Senior).

Sueldo base mensual	1505.00
Sueldo base diario	75.25
Gratificaciones	7.52

TOTAL DÍA	82.77
-----------	--------------

Ingeniero en Telecomunicación (Junior).

Sueldo base mensual	1115.00
Sueldo base diario	55.75
Gratificaciones	5.58
TOTAL DÍA	61.33

Ingeniero Técnico en Telecomunicación.

Sueldo base mensual	785.00
Sueldo base diario	39.25
Gratificaciones	3.92
TOTAL DÍA	43.17

Auxiliar Administrativo.

Sueldo base mensual	580.00
Sueldo base diario	29.00
Gratificaciones	2.90
TOTAL DÍA	31.90

Relación obligaciones sociales.

Vacaciones retribuidas	7.5%
Seguro accidentes	1.7%
Subsidio familiar	2.5%
Días Enfermo	6.0%
Gratificaciones Extraordinarias	5%

Plus Cargas Familiares	1.5%
Subsidio Vejez	2.0%
Otros Conceptos	10%
Total Obligaciones Sociales	36.2%

2. Importe salarial efectivo total

Ingeniero en Telecomunicación (Senior).

Total Día	82.77
Obligaciones Sociales	29.96
Número Días	30
TOTAL	3381.19

Ingeniero en Telecomunicación (Junior).

Total Día	61.33
Obligaciones Sociales	22.20
Número Días	15
TOTAL	1252.95

Ingeniero Técnico en Telecomunicación.

Total Día	43.17
Obligaciones Sociales	15.63
Número Días	70
TOTAL	4116.00

Auxiliar Administrativo.

Total Día	31.90
Obligaciones Sociales	11.55
Número Días	20
TOTAL	869.00

Costes Materiales.

Software	156.20
Acceso Internet	108.00
TOTAL	264.20

3. Presupuesto total.

Salarios	9619.14
Material	264.20
Subtotal	9883.34
IVA (16%)	1581.33
TOTAL	11464.67