

Práctica obligatoria (3ª evaluación)

Desarrolle una **aplicación de gestión** que le permita practicar con todos (o casi todos) los conceptos abordados durante el curso en el módulo de Programación (entre otros). La temática es libre (dentro del ámbito de la gestión), habiendo de ser comunicada a la mayor brevedad posible al profesor (para determinar si la considera inicialmente apta o no), y teniendo que reunir los siguientes requisitos generales:

- Diseño orientado a objetos.
- Interfaz gráfica de usuario.
- Acceso a bases de datos.

La práctica será desarrollada en **grupos de dos personas**. De resultar un número impar de alumnos, se hablará con el profesor para dar una solución que siga incluyendo trabajo en equipo. Una vez establecido el grupo, se enviará, con anterioridad al día 5 de mayo, un único **documento de especificación de requisitos** que recoja, además de los miembros que desarrollarán el proyecto, una exposición lo más detallada posible de la aplicación a desarrollar, que ha de incluir:

- Nombre y apellido de los integrantes del grupo.
- Nombre de la aplicación a desarrollar.
- Descripción del objetivo general.
- Listado y explicación de las diferentes funcionalidades que integrarán el programa (que estará sujeto a modificaciones justificadas hasta el momento de la entrega).

La **entrega** habrá de efectuarse, como muy tarde, el día 9 de junio a través de la plataforma Moodle, con un fichero comprimido cuyo nombre responderá al formato NombreAplicación.rar (u otra extensión asociada a otro programa de compresión), que incluirá un fichero *equipo.txt* con el nombre de los alumnos-desarrolladores, además de la siguiente documentación:

- Manual del programador, que incluya, como mínimo, los siguientes elementos:
 - o Diagrama de clases de la aplicación (UML).
 - o Diagrama entidad – relación (DER) de la base de datos.
 - o Documentación javadoc.
- Manual de usuario de la aplicación (en PDF, o bien en formato web, aprovechando los conocimientos adquiridos en Lenguajes de Marcas).
- Código fuente de la aplicación.
- Opcionalmente (valoración positiva) se hará entrega de un jar ejecutable de la aplicación.

Tras la entrega, se podrá requerir una **defensa** para contrastar su funcionamiento y autoría, en la fecha y hora que establezca para ello el profesor.

Entre los **criterios** de valoración y calificación final estarán los siguientes:

- Cumplimiento de los requisitos generales (orientación a objetos, interfaz gráfica y acceso a bases de datos) y específicos (especificación de requisitos de la aplicación).
- Cantidad/Profundidad de los aspectos del temario recogidos en la práctica.
- Corrección del programa (ausencia de errores forzados o no forzados).
- Claridad del código (diseño correcto y óptimo, uso de estructuras adecuadas, modularidad, uso de comentarios, facilidad de mantenimiento).
- Aspecto, utilidad, originalidad y usabilidad de la aplicación.
- Aspecto, utilidad y claridad de los manuales (de usuario y del programador).
- En su caso, actuación en la defensa de la práctica.

El **plagio** total o parcial de la práctica la anularía, tomando la consideración de no entregada. Al constituir más de un 15% de los trabajos obligatorios de la evaluación, esto supondría la pérdida del derecho a la evaluación continua en la misma. No se considera plagio el uso de pequeños fragmentos de código que se encarguen de solucionar un problema concreto para el que no existan recursos con lo visto hasta ahora en el temario del módulo, siempre y cuando esté suficientemente justificado y constituya un porcentaje pequeño del contenido de la práctica.