

PLAN DE PROYECTO

CARRERA : Arquitectura de Plataformas y Servicios de Tecnologías de la Información
CURSO : Programación de Software
SEMESTRE : 2024
CICLO : Quinto

1. INTEGRANTES POR GRUPO

El proyecto será desarrollado grupalmente. Los integrantes de cada grupo permanecerán hasta la finalización del curso **no habiendo la posibilidad de cambios de grupos**. Cada grupo tiene un **Líder** que lo representa.

2. ESPECIFICACIÓN Y ALCANCE DEL PROYECTO

En el presente proyecto se le pide **diseñar un programa**.

El **programa** presentará la siguiente estructura de menús (ver la Figura 1):

Archivo

- Salir

Mantenimiento

- Registrar
- Modificar
- Listar

Ventas

- Vender
- Generar reportes

Ayuda

- Acerca de Tienda

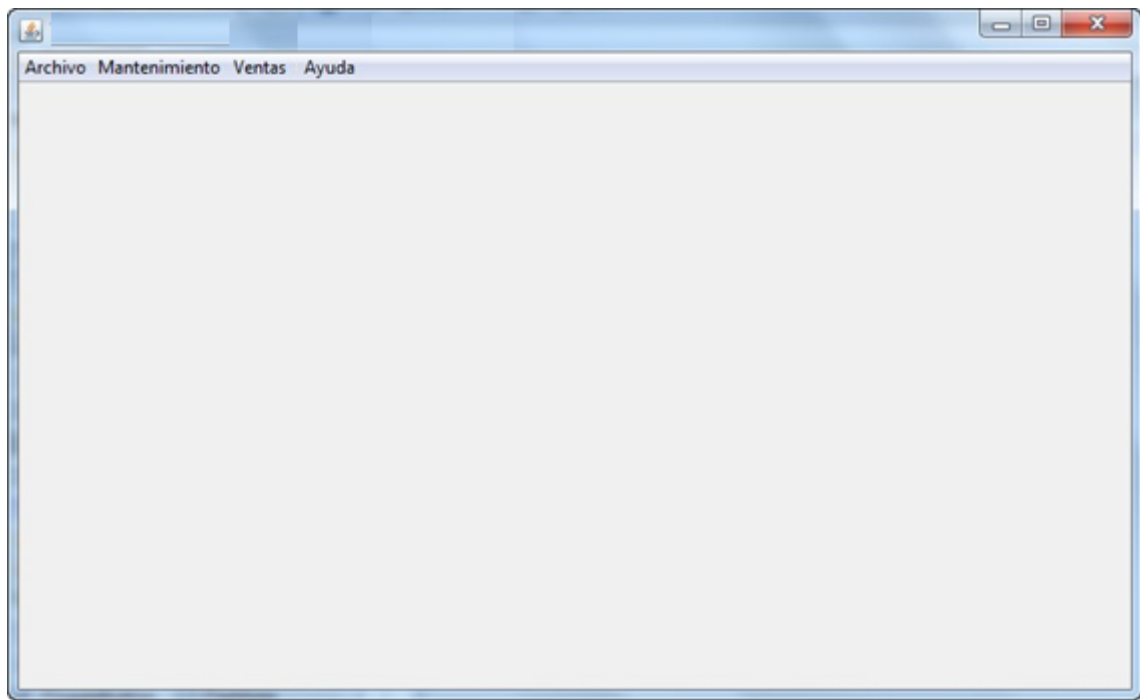


Figura 1. Menú

A continuación, se explica el funcionamiento de cada opción del menú:

Archivo: Salir

Al pulsar esta opción se cerrará el programa.

Mantenimiento: Registrar

Al seleccionar esta opción del menú se mostrará una ventana en la que se podrá registrar sus datos.

Mantenimiento: Modificar

Al seleccionar esta opción del menú se mostrará ventana en la que se podrá elegir un código y modificar sus datos.

Mantenimiento: Listar

Al seleccionar esta opción del menú se mostrará una ventana en la que se visualizará un listado de todos sus datos.

Aquí se adjunta un modelo de listado. (**figura 2**)

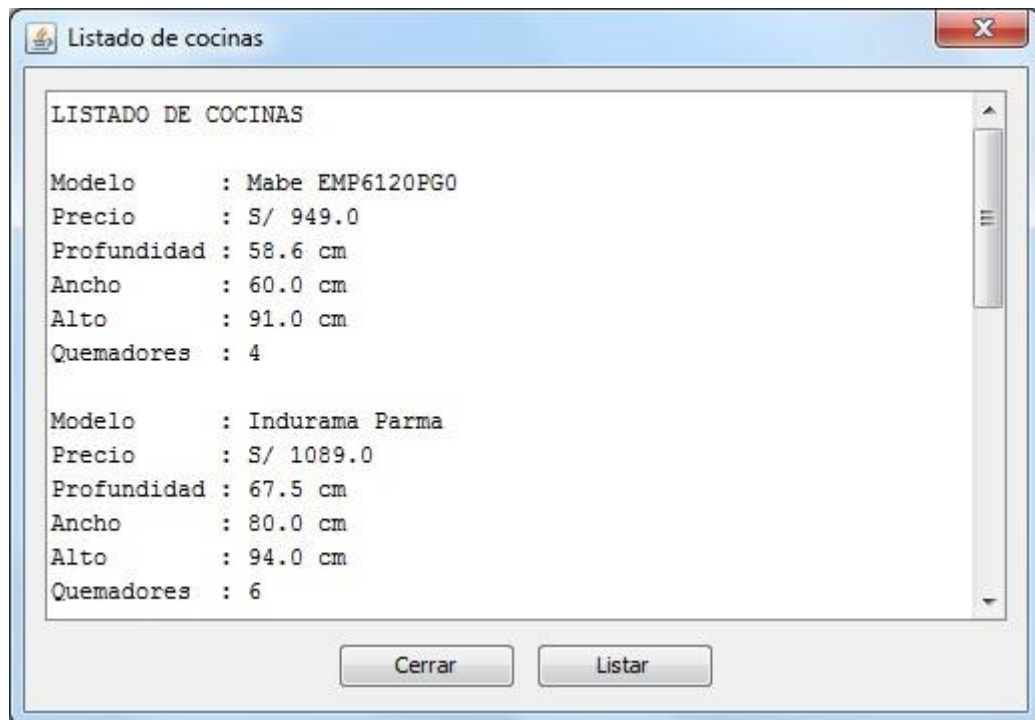


Figura 2. Listado de cocinas

Considere que:

- Al pulsar el botón Listar se mostrará un reporte como el mostrado.
- Al pulsar el botón Cerrar se cerrará la caja de diálogo.

Ventas: Vender

Al seleccionar esta opción del menú se mostrará ventana en la que se podrán efectuar ventas.

Considere:

La boleta de venta incluirá la siguiente información: (**Ejemplo: Figura 3**)

- Modelo
- Precio unitario
- Cantidad de unidades adquiridas
- Importe compra
- Importe de descuento
- Importe a pagar

Vender

Modelo: Sole COSOL027

Precio (S/): 850.0

Cantidad: 3

Vender

Cerrar

BOLETA DE VENTA

Modelo : Sole COSOL027

Precio : S/. 850.00

Cantidad : 3

Importe compra : S/. 2550.00

Importe descuento : S/. 191.25

Importe pagar : S/. 2358.75

Obsequio : Licuadora

Figura 3. Vender

Ventas: Generar reportes

Al seleccionar esta opción del menú, se mostrará la caja de diálogo de la Figura 7 en la que se podrán obtener reportes.

El reporte para generar es el siguiente: **(Ejemplo: Figura 4)**

- Ventas por modelo

Generar reportes

Tipo de reporte: Ventas por modelo

Cerrar

VENTAS POR MODELO

Modelo : Mabe EMP6120PG0

Cantidad de ventas : 4

Cantidad de unidades vendidas : 18

Importe total vendido : S/. 7022.60

Aporte a la cuota diaria : 14.05%

Modelo : Indurama Parma

Cantidad de ventas : 6

Cantidad de unidades vendidas : 27

Importe total vendido : S/. 12087.90

Figura 4. Generar reportes

Ayuda: Acerca del Programa

Al seleccionar esta opción se mostrará ventana en la que se mostrará el nombre del programa, la versión, los autores y cualquier otra información que sea necesaria. Ejemplo: **Figura 5.**

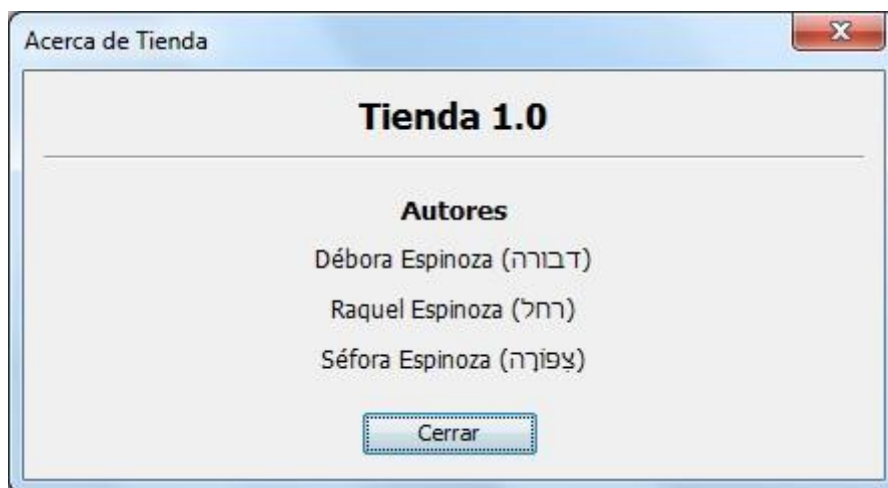


Figura 5. Acerca del programa

3. ESTRUCTURA DEL INFORME DEL PROYECTO

En este acápite se detalla lo que los alumnos deben presentar como sustento del desarrollo del proyecto:

3.1. Introducción

Describir brevemente el programa desarrollado indicando sus limitaciones.

3.2. Justificación

Justificar la aplicabilidad del proyecto desarrollado señalando el aporte o impacto en las empresas, personas o sociedad de tal manera que quede evidenciado cómo su solución contribuye positivamente en la mejora de algún proceso o necesidad. Igualmente, se debe enunciar quiénes son los beneficiarios directos e indirectos del proyecto.

Los beneficiarios directos son aquellos que participarán directamente en el proyecto, y, por consiguiente, se beneficiarán de su implementación. Estas son las personas que usarán el producto del proyecto, los desarrolladores del proyecto, los proveedores de materia prima u otros bienes y servicios.

Los beneficiarios indirectos son, con frecuencia, pero no siempre, las personas que se encuentran en el interior de la zona de influencia del proyecto y que se ven impactadas por el mismo.

3.3. Objetivos

Enumerar los objetivos del proyecto elaborado. Se deben plantear al menos dos objetivos que deben cumplir con los criterios SMART (Específicos, Medibles, Alcanzables, Relevantes, a Tiempo)

3.4. Definición

Explicar detalladamente el funcionamiento del menú principal y de cada ventana. En cada caso incluir la captura de la GUI respectiva.

3.5. Entregables

Incluir el código fuente de todo el proyecto manteniendo los colores mostrados por Apache Netbeans.

3.6. Conclusiones

Indicar no menos de dos ni más de tres conclusiones en relación con la pertinencia y/o impacto del proyecto en el contexto elegido.

3.7. Recomendaciones

Indicar no menos de dos ni más de tres recomendaciones para quienes intenten desarrollar un proyecto en un contexto similar.

3.8. Bibliografía

Listado del material bibliográfico consultado.

4. FORMATO DEL INFORME DEL PROYECTO (DIGITAL)

4.1. Configuración de páginas

Hoja tamaño A4, con márgenes superior e inferior 3 cms, derecho e izquierdo 2.5 cms.

4.2. Tipo de letra

- Los textos deben ir en letra Arial 11 puntos en interlineado simple.
- El código fuente debe ir en letra Consolas 9 puntos en interlineado simple.

4.3. Carátula

- Título del proyecto (centrado),
- Nombre del curso (centrado),
- Nombre del profesor (centrado),
- Ciclo y semestre (centrado),
- Nombre del líder del grupo (justificado al margen izquierdo),
- Nombre de los integrantes del grupo (justificado al margen izquierdo).

5. FORMATO DEL CD o DVD

5.1. Elementos a incluir

- El informe del proyecto en formato editable (en formato *.docx).
- Una carpeta con todo el código java del proyecto.

La estructura de carpetas del disco debe ser tal como se muestra en la **Figura 6**.

5.2. Presentación

- La tapa y la etiqueta del CD o DVD tendrán el formato que se muestra en el anexo.

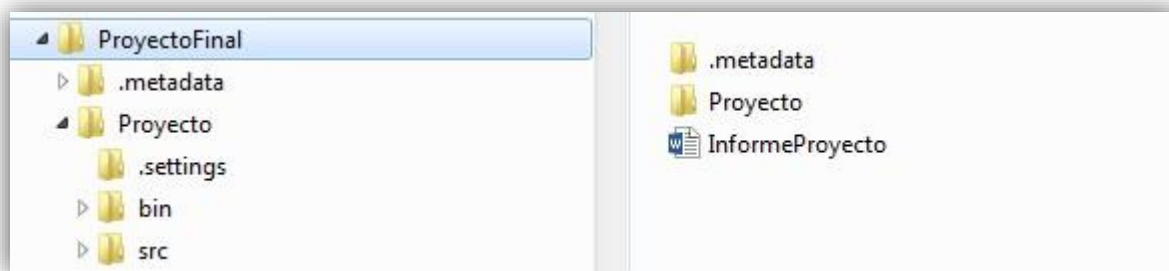


Figura 6. Estructura de carpetas del disco

8. AVANCE Y PRESENTACION FINAL

8.1. Avance del Proyecto

Semana	Semana 14
Presentable	Toda la GUI (menú y ventanas). El código debe estar completamente libre de errores y advertencias. El código será presentado en un USB.
Calificación	20 puntos

8.2. Entrega del proyecto

Semana	Semana 16
Presentable	El código y el informe del proyecto, los mismos que serán subidos al aula virtual la semana 16. Para el efecto, comprima la carpeta ProyectoFinal que se muestra en la Figura 6 y súbala al aula virtual. Los grupos que no suban sus proyectos no podrán sustentar.
Calificación	12 puntos No presentar el informe resta 2 puntos.

8.3. Sustentación del Proyecto

Semana	Semana 17
Presentable	CD o DVD conteniendo el código y el informe del proyecto. El CD o DVD debe contener el mismo código e informe presentado en la semana 16. Luego de la entrega del proyecto no se aceptará ninguna modificación, añadido o mejora. No presentar el CD o DVD resta 2 punto a la nota final.
Calificación	8 puntos