

INFORME DE DESARROLLO

(DEUSTOFLIX)

Proyecto Java – (DEUSTOFLIX)

Jon Eritz Pascual, Borja Hernandez, Lander Guirles, Gaizka Ortiz

1. Valoración del resultado final

¿El resultado cumple con lo esperado al inicio?

El resultado final del proyecto cumple en gran medida con los objetivos planteados inicialmente. Desde el comienzo, la idea principal era desarrollar una aplicación de escritorio en Java inspirada en plataformas de streaming como Netflix, que permitiera la gestión y visualización de contenidos audiovisuales mediante una interfaz gráfica clara e intuitiva.

¿Habéis implementado toda la funcionalidad?

Se ha implementado la mayor parte de la funcionalidad prevista en la fase inicial del proyecto, incluyendo:

- Gestión de usuarios.
- Visualización de películas y series mediante tablas.
- Interacción con una base de datos SQLite.
- Uso de hilos.
- Implementación de al menos un método recursivo dentro de la lógica del sistema.

¿Habéis añadido mejoras respecto a la idea inicial?

Sí, durante el desarrollo se añadieron varias mejoras no contempladas inicialmente, como:

- Mejor organización de la interfaz gráfica en varias ventanas.

- También hemos incluido funcionalidad que se nos a ido ocurriendo.
- Optimización de las consultas a la base de datos.

Funcionalidades no implementadas

Algunas funcionalidades avanzadas propias de plataformas reales de streaming, como sistemas de recomendación inteligentes o reproducción real de vídeo, no se implementaron debido a limitaciones de tiempo y complejidad técnica, priorizando el cumplimiento de los requisitos académicos del proyecto.

2. Valoración del proceso de realización del proyecto

Coordinación y reparto de tareas

La coordinación del equipo ha sido buena. Las tareas se repartieron teniendo en cuenta las capacidades y preferencias de cada integrante, asignando responsabilidades relacionadas con la interfaz gráfica, la base de datos , integracion de hilos y de recursividad.

En todo momento hemos tenido las tareas de las entregas organizadas y todos hemos ido siguiendo y entendiendo el código que generaba otro compañero..

Planificación y seguimiento

Se utilizó la hoja de cálculo de planificación propuesta para hacer el seguimiento de las tareas.

Las horas reales dedicadas al proyecto se aproximan a lo que estaba en alud , y todos colaboramos a partes iguales.

Ritmo de desarrollo

El desarrollo del proyecto lo distribuimos a lo largo del semestre, aunque hubo periodos de trabajo más intensos cercanos a las fechas de entrega y otros de menor actividad coincidiendo con exámenes y otros proyectos.

Uso de GitHub

La experiencia con GitHub ha sido positiva. Es una herramienta que ayuda mucho a trabajar en equipo.

Resolución de dudas y problemas

Las dudas y problemas surgidos durante el desarrollo se resolvieron mediante:

- Documentación de alud.
- Apuntes de la asignatura.
- Exámenes de años anteriores.
- Uso de herramientas de Inteligencia Artificial Generativa.

Herramientas colaborativas

Para la coordinación del equipo se utilizaron herramientas como GitHub para el control de versiones y aplicaciones de mensajería instantánea para la comunicación rápida entre los miembros del grupo.

3. Aspectos positivos y negativos del proceso

Aspectos positivos

1. Aprendizaje práctico del uso de Java Swing y bases de datos SQLite.
2. Mejora en el trabajo en equipo y en el uso de GitHub.
3. Integración de múltiples conceptos de la asignatura en un proyecto grande.

Aspectos negativos

1. Los errores de código.
2. Dificultades iniciales en la conexión y gestión de la base de datos.
3. Estar programando la misma clase dos personas y hacer commits solapados.

Posibles soluciones

- Utilizar la IA y los apuntes.
- Realizar pruebas tempranas de la base de datos.
- Organizar mejor cada cosa.

4. Lecciones aprendidas

Si hoy tuviésemos que realizar de nuevo el proyecto:

- Comenzaríamos antes con el diseño de la interfaz gráfica.
- Modularíamos mejor el código desde las primeras fases.
- Probaríamos la base de datos desde el inicio del desarrollo.

Apoyo docente

La verdad que hemos estado cómodos con el apoyo de Cora y sus tutorías nos han resultado bien las dudas.

6. Uso de herramientas de Inteligencia Artificial Generativa

Herramientas utilizadas

Se ha utilizado principalmente la herramienta ChatGPT como apoyo durante el desarrollo del proyecto.

Tareas en las que resultó útil

- Explicación de conceptos complejos.
- Apoyo en la estructuración del código.
- Resolución de errores y dudas técnicas.
- Adaptación y mejora de código existente.

Limitaciones encontradas

En algunos casos, las respuestas generadas fueron demasiado genéricas o contenían errores, por lo que fue necesario revisar, adaptar y validar el código antes de integrarlo en el proyecto.

Impacto en el aprendizaje

Las herramientas de Inteligencia Artificial Generativa resultan útiles como apoyo, pero no siempre te dan la respuesta correcta por lo que es importante revisar y comprender todo lo que genere la IA.

Impacto en el futuro profesional

Estas herramientas pueden tener un impacto muy positivo en el futuro profesional de los desarrolladores, aumentando la productividad y facilitando la resolución de problemas, siempre que se utilicen de forma ética y responsable.