

Programación III: Proyecto 2018

Lic. Mauro Gullino maurogullino@gmail.com

Objetivos

- Desarrollar una aplicación Windows Forms con lenguaje C#
- Aplicar los conocimientos sobre OOP adquiridos durante la cursada
- Aplicar patrones de diseño
- Acercarse a la práctica profesional

Propuesta

Cada grupo podrá conformarse de hasta 3 personas. También se permiten los proyectos individuales. La cantidad de personas del grupo determinará el tamaño del proyecto a realizar. Los grupos más grandes realizarán proyectos más extensos. El reparto de las tareas dentro del grupo es responsabilidad de los estudiantes y forma parte de la experiencia que se busca.

A partir de la propuesta que presente cada grupo (wireframes) se acordará el proyecto a realizar en la primera semana de desarrollo del proyecto (ver fechas abajo).

La aplicación a desarrollar es de tema libre, pero debe incluir:

- la implementación de al menos un patrón
- persistencia de datos en archivos de disco
- como mínimo 5 Forms

Evaluación

El proyecto constituye el **2do parcial** de la materia. El día acordado para la entrega, a fin del cuatrimestre, se debe presentar el proyecto terminado. La entrega consta de:

- wireframes de la interfaz (imágenes digitales)
- la aplicación funcionando

Se entregará en fecha de final:

- correcciones si las hubiera
- diagramas UML de clases y de interacción (imágenes digitales)

IMPORTANTE: El desarrollo del proyecto y su evaluación es un proceso, que se desarrolla a lo largo de varias clases. NO es posible estar ausente en las clases de corrección y llegar el día de la presentación con un proyecto terminado.

6 de junio: presentación de wireframes

4 de julio: (última clase) entrega de proyecto, recuperatorio de 1er parcial