

## **Análisis del proyecto**

Ronald D. 202111309

Felipe P. 202112562

### **Documento de diseño**

Para el desarrollo del proyecto manejaremos los archivos en json, ya que es más fácil almacenar datos, al usar un archivo de txt o csv, ya que no se requiere en manejo de loops para leerlos.

Asimismo el archivo json, carga toda la información en la *database*, puesto que todas las modificaciones que se realicen solo tomaran efecto temporalmente en la clase de *database*, que es una clase estática que contiene todas las listas de los information holders. Al finalizar sesión y salir de la app, se escribirá nuevamente toda la información de la database en los archivos json, es decir que si cambias algún aspecto de algún proyecto, por ejemplo el nombre, se reflejara el cambio en la lista de java y no en el archivo, y así sucesivamente hasta que se cierre la app.

Como mencionamos antes la clase database, contiene muchos métodos, aunque los hicimos así para que podamos cambiar su implementación en futuras versiones, y también porque en nuestra versión actual solo contienen líneas de código simples como `ArrayList.add()` o `ArrayList.remove()`, por lo que son bastante cortos en términos de código y podemos mantener limpias otras clases.

Por lo tanto, serán más comprensibles y menos acopladas. Es decir que, la forma de cambiar algunos atributos del titular de la información será obtener instancias de la lista y modificar sus atributos protegidos y luego cambiar sus valores de la siguiente manera: `obj.attr = val;` Lo que también tendrá efecto en las listas y mapas de Java, por lo tanto, no hay necesidad de implementar métodos para ellos.

Además en la parte de estadísticas y gráficos nos los hemos definido puesto que estos se mostrarán como progreso, por lo que no tenemos una estructura definida para esta clase, todo lo que sabemos es que existe por ahora.

