DPOO – proyecto 3 entrega 2

David Burgos - 201818326

Wyo Hann Chu Méndez - 202015066

Juan Daniel Sepúlveda - 202113067

Durante el transcurso de esta materia, se tuvo que hacer un proceso que involucraba el diseño y creación de una aplicación que fuera capaz de guardar proyectos a futuro. Esto significaba que, desde la primera entrega del proyecto se debía pensar en las siguientes entregas, puesto que, todas estaban basadas sobre la misma temática solo que se debía ir mejorando la funcionalidad y usabilidad de la aplicación que se nos encargó crear.

La entrega de proyecto 1 resultó ser bastante tediosa, ya que, desde un principio se necesitaba pensar en el cómo íbamos a implementar las funcionalidades principales de la aplicación sin que estas pudieran afectar funcionalidades que pudieran ser agregadas con posterioridad. Debido a esto, se necesitaban hacer varios intentos de ensayo y error haciendo los diagramas UML y definiendo cuáles iban a ser nuestras clases y métodos. Una vez empezamos a hacer la implementación de este diseño, nos dimos cuenta de que muchas de las clases, métodos y funcionalidades que habíamos definido debían ser cambiadas si queríamos tener una aplicación que pudiera ser modificada a futuro. Cabe resaltar que, subestimamos los tiempos de diseño e implementación del código, por lo que, al final no pudimos hacer una entrega final que contuviera todos los requerimientos que se nos pidieron.

Una vez empezamos a trabajar en el proyecto 2 nos percatamos de que había funcionalidades que creíamos terminadas que tenían fallas. Por lo tanto, nos tocó enmendar esos errores para poder implementar la interfaz gráfica. No bastante, por cuestiones de tiempo, no pudimos terminar del todo la implementación de la interfaz gráfica. Más aún, nos tocó cambiar parte del diseño del proyecto 1, de modo que, fuera más fácil hacer la transición de consola a una GUI. Además, el uso de Java Swing se nos dificultó, puesto que, necesitábamos ver cómo funcionaba la librería y cómo utilizarla correctamente, pues en la clase magistral se ven mayormente temas teóricos relacionados con el diseño del programa y no con la implementación como tal. Sin embargo, las funcionalidades más importantes pudieron ser implementadas y se dejó la interfaz gráfica casi lista para el proyecto número 3. Cabe recalcar que, esta entrega fue sin duda la más difícil para nuestro grupo.

Por último, el proyecto 3 agregó nuevas funcionalidades al programa, cosa que pudimos hacer un poco más rápido, dado que, podíamos reciclar tanto de la interfaz gráfica como del modelo. No obstante, esto no significa que el proyecto 3 haya sido fácil, en vista de que, se necesitaban tener funcionando correctamente todos los requerimientos pasados además de tener que probar el nuevo código creado. El uso de nuevas librerías también fue difícil, de estas no pudimos obtener información alguna durante las clases magistrales y casi todo el aprendizaje fue realizado de manera empírica.

A nivel general encontramos 2 grandes complicaciones: la persistencia y el manejo de java. Al inicio del curso estábamos acostumbrados a utilizar Python y no teníamos mucha experiencia con otros lenguajes, iniciar con java y entender cómo funciona la programación orientada a objetos fue una complicación que superamos con el tiempo, pero que inicialmente dificulto la primera entrega. Por otra parte, la persistencia es un sistema muy dependiente del diseño de actividades y proyectos, cada pequeño cambio que se hacía en el mundo de la aplicación generaba un ajuste en la clase de persistencia, esto complico el trabajo en el proyecto 2 y 3 al necesitar constante revisión esta clase. Por último, una buena decisión del diseño fue la organización entre proyectos y actividades, a lo largo del semestre no se cambió de gran forma estos elementos y solo era necesario añadirle elementos para responder los diferentes requerimientos. Una recomendación final para el manejo de este proyecto puede ser la importancia del diseño, el dedicarle una gran cantidad de tiempo a esta etapa y tomar en cuenta diferentes elementos tanto contextuales como de las herramientas puede facilitar en gran cantidad el resto del trabajo, no solo reduce las probabilidades de errores, también facilita manejarlos en los casos que aparecen.