Diseño y Programación Orientada a Objetos

Proyecto 3

Entrega Única

Documento de análisis

María Viviana Lara Peña 202122798

Giuliana Volpi Muñoz 202123986

David Tobón Molina 202123804

Reflexión

Realizar un proyecto de manera progresiva a lo largo de todo el semestre fue una experiencia muy valiosa ya que se trabajó durante mucho tiempo en el código poniendo a prueba muchos de los conceptos vistos en clases, desde la mantenibilidad y la facilidad de modificar aspectos de la aplicación, hasta el manejo de errores.

El proyecto 1 fue un reto, si bien el trabajo no requería grandes funciones de lógica, al ser este el primer trabajo que realizábamos en Java y en Ecplise no fue fácil adaptarse, especialmente con el lenguaje y la forma de programación orientada a objetos. Así este primer proyecto no tuviese grandes decisiones frente a la ejecución de la aplicación fue crucial realizar un diseño oportuno y consideramos que así fue. Sin duda hubo errores, el más grande fue con respecto al calendario, clase que no teníamos por si sola y función que no habíamos adaptado recursivamente haciendo así el código poco efectivo y cargado de código repetido. Sin embargo, fue un error fácil de corregir y el diseño realizado desde el primer momento permitió la extensión de la aplicación frente a todas las funciones requeridas.

Con respecto al proyecto 2 el reto fue solucionar los errores cometido en las primeras entregas y poner a pruebas los conocimientos sobre las Interfaces Gráficas. Una vez más pasar de la teoría a la práctica fue poco intuitivo y las dificultades con Eclipse demoraron el proceso. Al realizar este proyecto nos encontramos con unos de los temas vistos en clase que fue la reutilización de código. Puntualmente con la función de generar la matriz de ocupación, en un principio parecía una función difícil de lograr, pero al buscar fue evidente que existen herramientas y librerías que facilitan el proceso dándonos tiempo para revisar el resto del código y pensar en cómo resolver problemas más grandes y relevantes.

Frente al proyecto 3 se volviò a ver la necesidad de reutilizar código, como el diseño que veníamos manejando era mantenible y modular fue fácil adaptar los nuevos funcionamientos y requisitos. Con respecto a las pruebas automáticas, nuevamente es distinto conocer la teoría que poner en práctica.

En conclusión, la experiencia fue muy valiosa para poder hacer uso de y comprender los conceptos vistos en clase que en un principio pueden parecer abstractas, a la hora de programar no lo son. Es un trabajo exigente ya que requiere de mucho tiempo y no siempre es fácil organizarse, pero en muy poco tiempo se pudo aprender una nueva forma de programar y a su vez ponerla en práctica.