

Diseño y Programación Orientada a Objetos

Entrega 2 (Diseño) proyecto 1.

Integrantes:

- Juanita Gil Arango - 202111556
- Santiago Forero - 202111446
- Jaime Esteban Alfonso - 202116525

1. Roles y Responsabilidades.

Iteración 1

Roles:

- aplicación -> *no se le puede asignar un estereotipo porque es muy general*

Responsabilidades (*todas son de la app, por eso no se hace en tabla*)

- crear proyecto
- asignar dueño de proyecto
- agregar participante
- mostrar información del proyecto
- registrar actividades como parte del proyecto
- clasificar las actividades por tipos
- cronometrar una actividad
- mostrar reporte de actividades de cada miembro del equipo

Iteración 1

Aplicación
- proyecto - participantes - actividades - reportes
+ crearProyecto + asignarDueño + agregarParticipante + mostrarInfoProyecto + registrarActividades + clasificarActividadesPorTipos + cronometrarActividad + mostrarReporteMiembros

Iteración 2

Roles

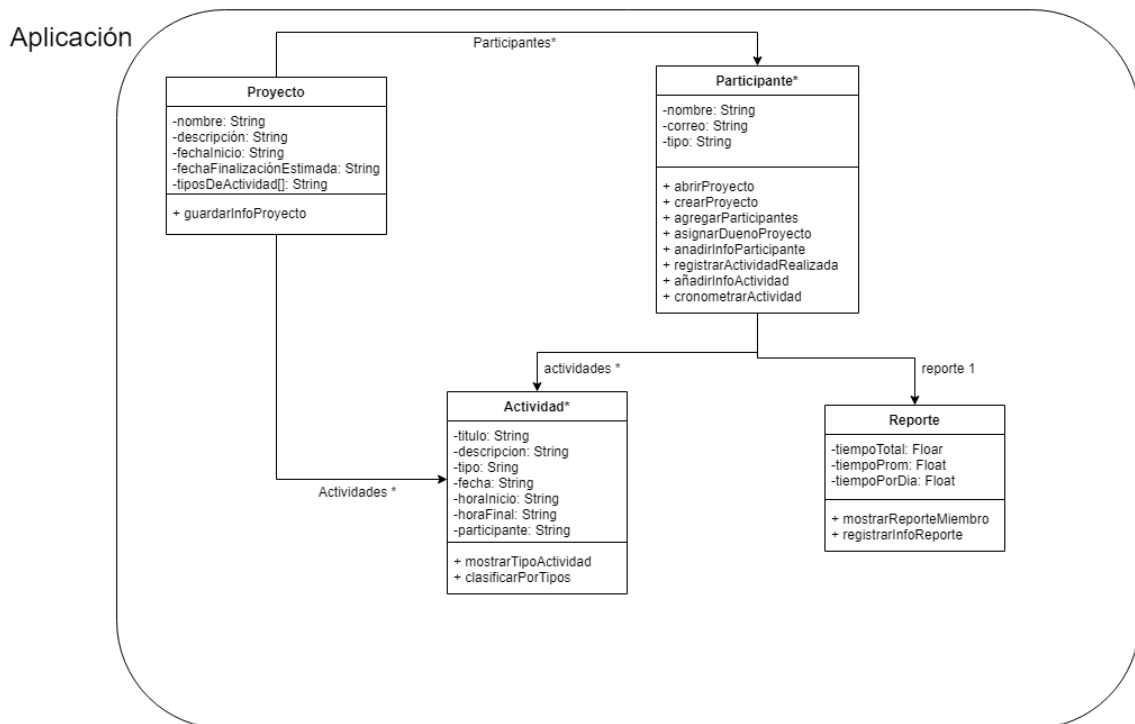
- proyecto -> *information holder*
 - Es el proyecto que se haya agregado, este contiene una breve descripción de la información de este mismo.
- participante -> *controller*

- Aquel que hace parte del equipo, solo puede haber un dueño del proyecto dentro de este.
- actividad -> *information holder*
 - Hace referencia a los aportes que cada integrante del equipo realiza, también contiene una breve descripción de la información.
- reporte -> *information holder*
 - Es el reporte/informe de actividades de cada miembro del equipo

Responsabilidades

Responsabilidad	Componente/Rol
guardar información del proyecto (nombre, descripción, fecha inicio y final estimada)	proyecto
mostrar tipo de actividad	actividad
clasificar las actividades por tipos	actividad
abrir un proyecto	participante
crear un nuevo proyecto	participante
agregar participantes	participante
asignar dueño del proyecto	participante
añadir informacion participante	participante
registrar actividad realizada	participante
añadir info de la actividad(titulo, descripcion, tipo, fecha realizacion, hora inicio, hora final y participante que la hizo)	participante
cronometrar una actividad	participante
mostrar reporte de las actividades de cada miembro del equipo	reporte
registrar información del reporte (tiempo total invertido, tiempo promedio por tipo de actividad, tiempo por cada día, etc.)	reporte

Iteración 2



Iteración 3

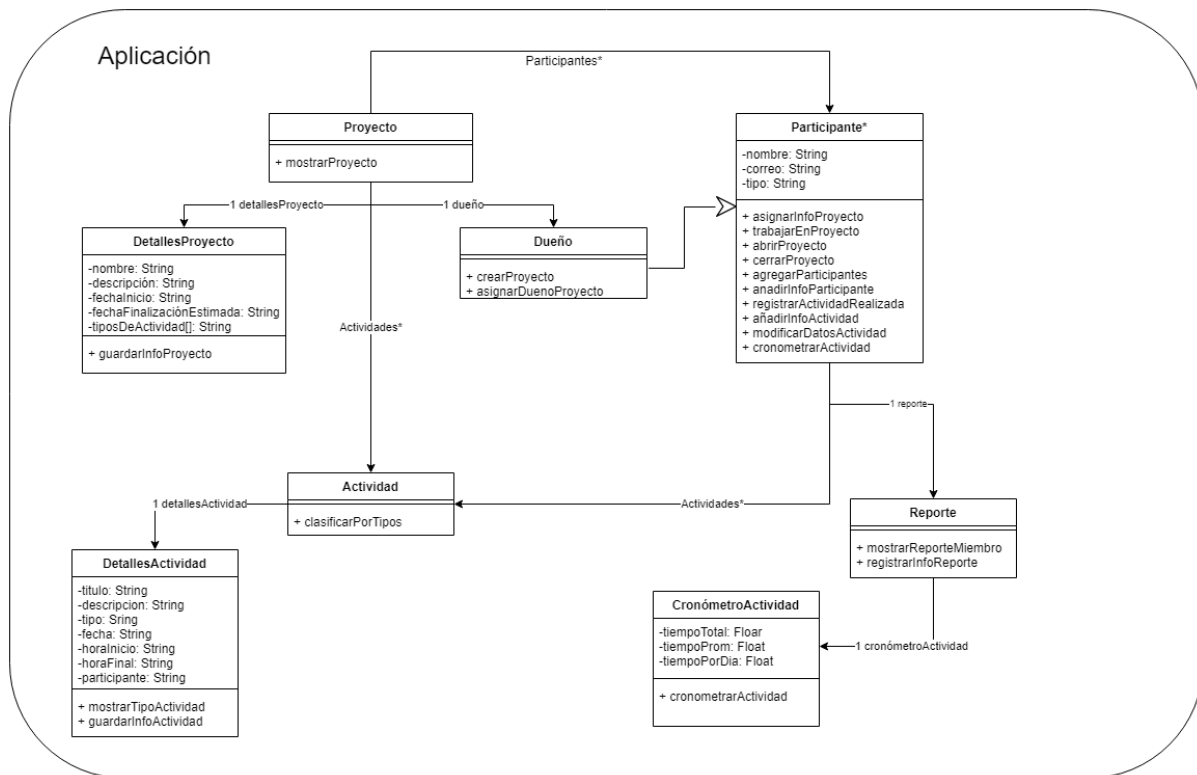
Roles

- proyecto -> *information holder*.
 - Es el proyecto que se haya agregado o aquel que se esté trabajando.
- detalles proyecto -> *information holder*.
 - guarda la siguiente información: nombre, descripción, fecha inicio y final estimada.
- participante -> *controller*.
 - Aquella persona que hace parte del equipo.
- dueño -> *information holder*.
 - Un participante que es el dueño del proyecto. Solo puede haber uno por proyecto.
- actividad -> *information holder*.
 - Hace referencia a los aportes que cada integrante del equipo realiza y son clasificadas por su tipo (Documentación, "Implementación", "Pruebas", "Investigación", "Diseño", etc.)
- detalles actividad -> *information holder*.
 - guarda la siguiente información: título, descripción, tipo, fecha de realización, hora inicio, hora final y participante que la hizo.
- reporte -> *information holder*.
 - Es el reporte/informe de actividades de cada miembro del equipo.
- cronómetro actividad -> *information holder*.
 - guarda la siguiente información: tiempo total invertido, tiempo promedio por tipo de actividad, tiempo por cada día, etc.

Responsabilidades

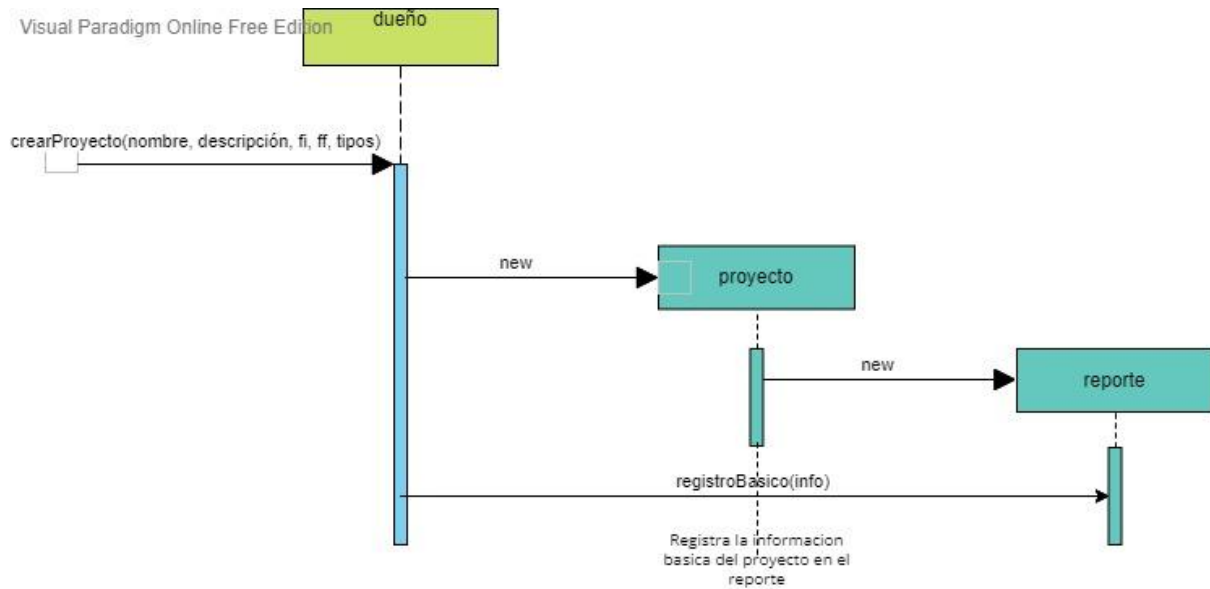
Responsabilidad	Componente/Rol
mostrar proyecto	proyecto
guardar información del proyecto (nombre, descripción, fecha inicio y final estimada)	detalles proyecto
asignar información del proyecto (nombre, descripción, fecha inicio y final estimada)	participante/dueño
mostrar tipo de actividad	detalles actividad
clasificar las actividades por tipos	actividad
trabajar en un proyecto	participante/dueño
abrir o cerrar un proyecto	participante/dueño
crear un nuevo proyecto	dueño
agregar participantes	participante/dueño
asignar dueño del proyecto	dueño
añadir informacion participante (correo y nombre)	participante/dueño
registrar actividad realizada	participante/dueño
añadir info de la actividad(titulo, descripcion, tipo, fecha realizacion, hora inicio, hora final y participante que la hizo)	participante/dueño
guardar info de la actividad	detalles actividad
modificar datos de la actividad realizada (hora, fecha, etc.)	participante/dueño
cronometrar una actividad	cronómetro actividad
empezar o parar el cronómetro	participante/dueño
mostrar reporte de las actividades de cada miembro del equipo	reporte
registrar información del reporte (tiempo total invertido, tiempo promedio por tipo de actividad, tiempo por cada día, etc.)	reporte

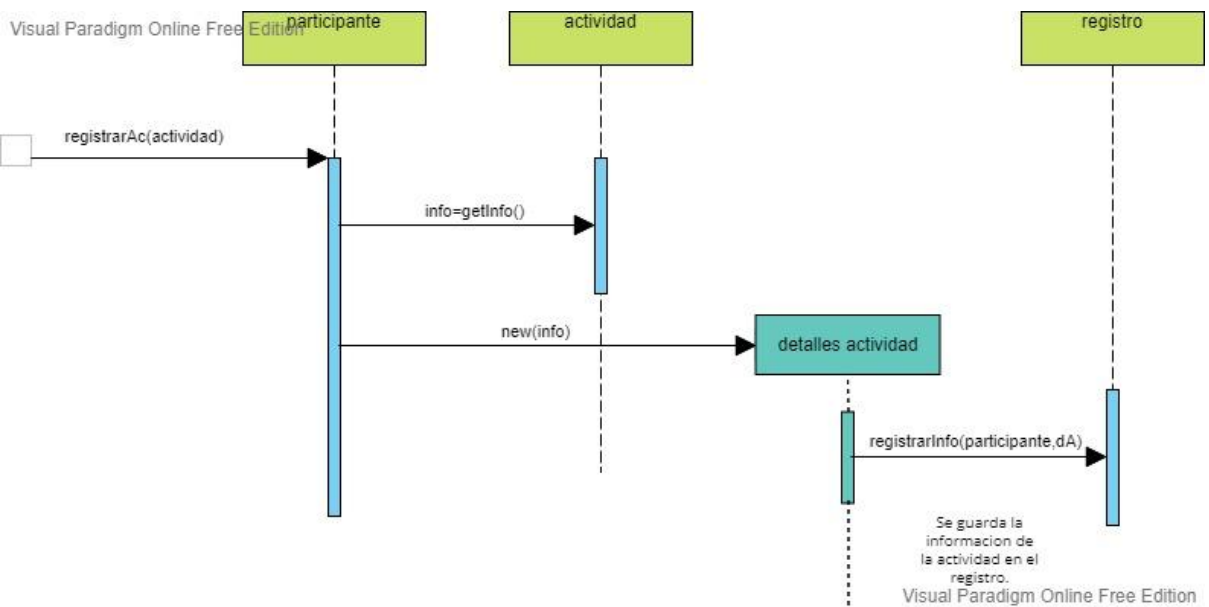
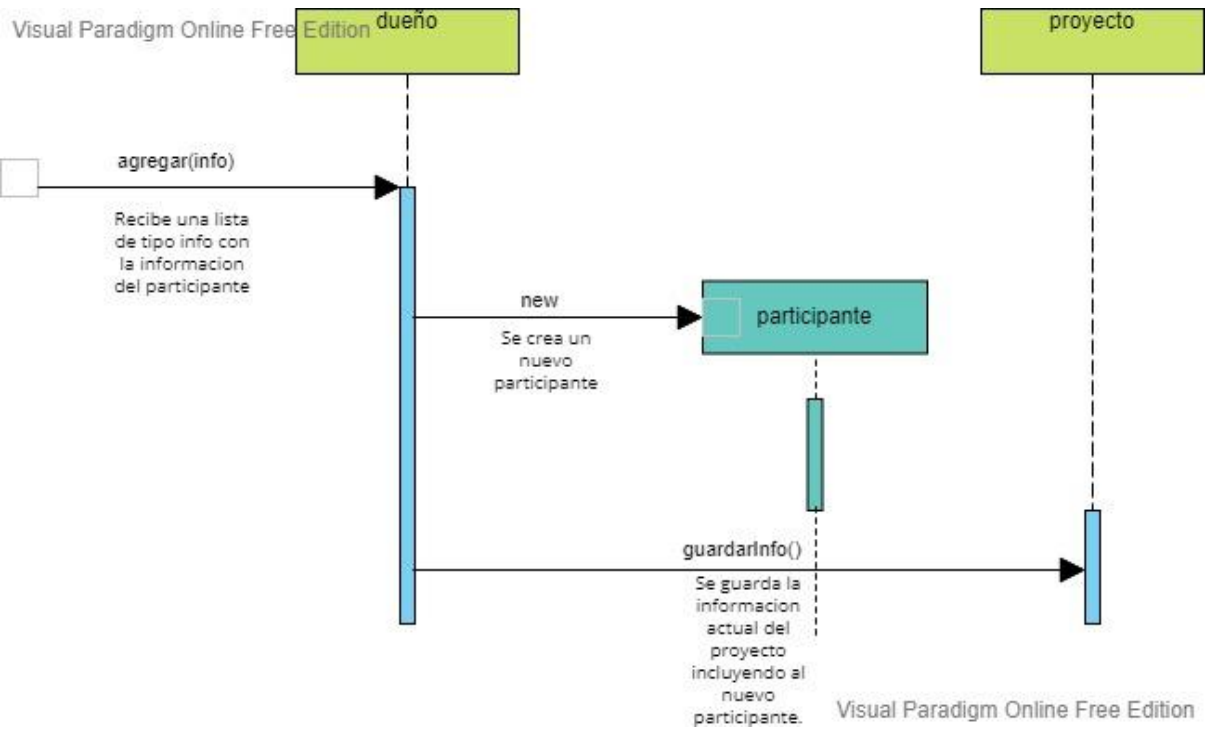
Iteración 3

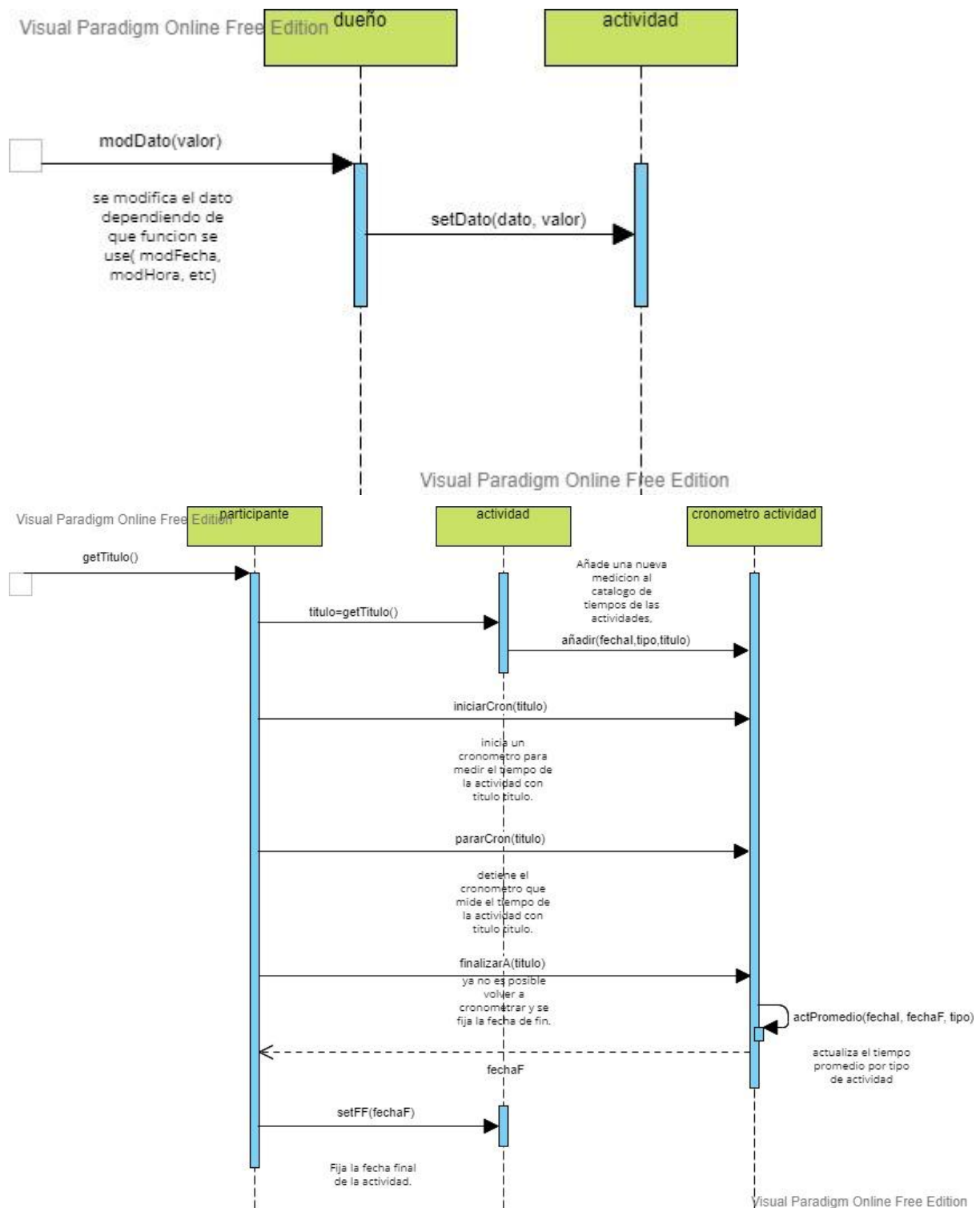


Colaboraciones:

- Crear proyecto- dueño y proyecto.
- Agregar participante- dueño, participante y proyecto.
- Registrar actividad- participante, actividad, detalles actividad y registro.
- modificar datos.-dueño y registro
- cronometrar actividad. -cronómetro actividad, actividad, participante.







Reflexiones

- La realización del diseño es muy importante, pues nos ayuda a buscar y seleccionar soluciones. Debido a que dividimos los diferentes problemas en partes más pequeñas, facilita el proceso de implementación de código, ya que al momento de programar se tiene una base la cual sirve de apoyo (análisis y diseño).
- Debido a que éste se hace por iteraciones, cada una de estas nos permitió encontrar nuevos problemas que no se estaban tomando en cuenta en las primeras, siendo más efectivo y fácil de esta manera, pues es más sencillo desglosar todo en diferentes tiempos.