

Diseño y Programación Orientada a Objetos

Entrega 2 ANÁLISIS DEL PROCESO, proyecto 3.

Integrantes:

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

Durante los tres proyectos fue evidente que los documentos de diseño fueron de gran importancia, pues ayudaron a que al momento de hacer la implementación fuera más sencillo y se tuviera mayor claridad sobre que era lo que se quería hacer. Sin embargo, hubo algunas cosas que no se tuvieron en cuenta; por ejemplo, en el proyecto 1, no tuvimos en cuenta como cada clase se iba a conectar y como se iba a tener la información de otras clases (ejemplo: no se tuvo en cuenta como conectar la clase Proyecto con la clase Participante para así saber a qué participante corresponde x proyecto.), por lo tanto, optamos por decidir que solo se iba a tener un proyecto a la vez para que todos los participantes registrados fueran correspondientes a ese único proyecto. Esto fue algo un poco problemático, pues la idea era poder tener diferentes proyectos en el programa.

Para el proyecto 2, la ventana principal (interfaz donde se mostraba el menú) se mostraron las opciones que el programa ofrecía, sin embargo, no todos los botones funcionaron correctamente debido a que no se conectaron bien con la lógica, por lo que, la pantalla quedó en blanco. Sin embargo, algunas opciones como “mostrar reporte participante” si funcionaron y abrían otra ventana con los campos de texto requeridos. Este inconveniente fue problemático, pues afectó a muchas opciones y no se permitió que el programa se ejecutara correctamente. A pesar de esto, no todo fue malo, pues la interfaz se mostró como estaba esperado. Para corregir esto es importante conectar la lógica con la interfaz.

En los dos primeros proyectos no se tuvo en cuenta el manejo de errores debido a que aún no estaba dentro de nuestros conocimientos, lo cual fue un problema debido a que cuando el usuario no llenaba algún campo, o rellenaba un campo de texto incorrectamente, el sistema seguía como si nada o dejaba de funcionar sin notificarle al usuario que hubo un error en su petición. Sin embargo, esto sí se tuvo en cuenta en el Proyecto 3 donde decidimos usar mayormente la estrategia de código de error, en donde, por ejemplo, antes de registrar una actividad verifica que todos los campos hayan sido llenados, y si hay alguno vacío le notifica al usuario de estos, y no le deja registrar la actividad hasta que los haya llenado. En este caso también se pudo haber realizado lanzando y atrapando excepciones, pero para no complejizar el código decidimos hacerlo de esta forma. Igualmente, para otras fuentes de errores se aplicaron técnicas similares, sin embargo, no se pudo abarcar todas las posibles fuentes de error al ser muchas. Esto fue algo muy bueno pues si se presentan errores, se puede notar que fue lo que lo ocasionó y el usuario puede corregirlo y no se quedaría esperando a que el programa funcione sin saber que pasa detrás de todo.

Para el proyecto 3, fue importante el principio del diseño “open/closed”, pues para extender el menú o agregar el JPanel de WBS no fue difícil, pues no fue necesario modificar nada de lo que había. Sin embargo, para relacionar actividades con tareas si fue más complicado ya que se tuvo que modificar el código.