

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*

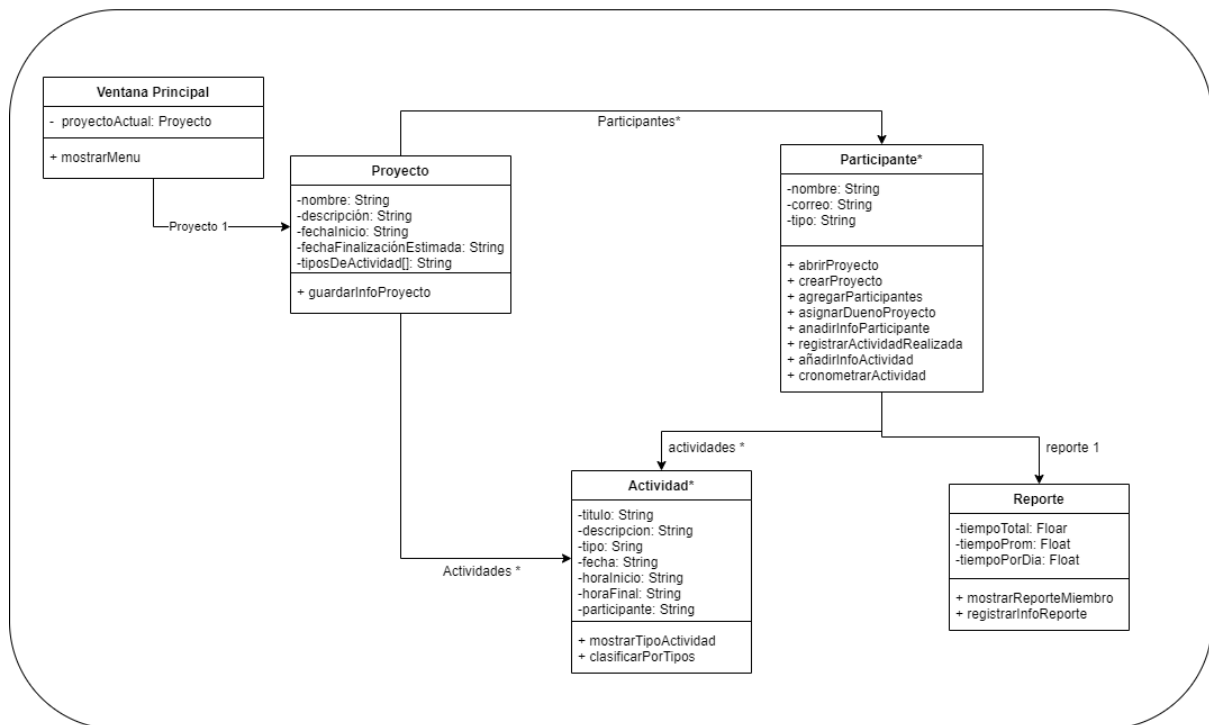
- Aquel que hace parte del equipo, solo puede haber un dueño del proyecto dentro de este.
- actividad -> *information holder*
 - Hace referencia a los aportes que cada integrante del equipo realiza, también contiene una breve descripción de la información.
- reporte -> *information holder*
 - Es el reporte/informe de actividades de cada miembro del equipo
- Ventana principal -> *interfacer*
 - aquella ventana donde se muestra el menu para que el usuario elija que operación quiere realizar

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
mostrar el menu	Ventana principal

Iteración 2

Aplicación



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.
- Panel agregar participante: *interfacer*

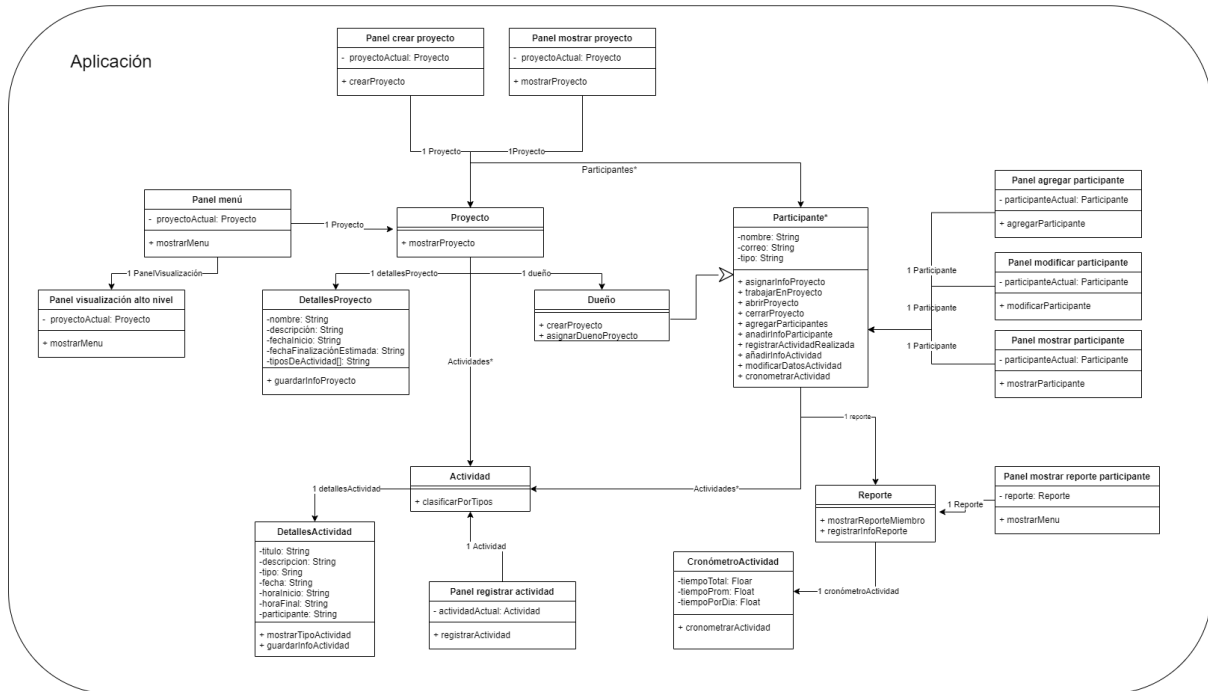
- muestra los siguientes campos de texto para que el usuario los complete: nombre del participante, correo y tipo (dueño o participante normal).
- Panel crear proyecto: *interfacer*
 - Se encarga de crear el proyecto y pide los siguientes datos: nombre, descripción, fecha de inicio y de finalización, tipo de actividades, dueño del proyecto y su correo.
- Panel menú: *interfacer*
 - muestra todas las opciones de la aplicación.
- Panel modificar participante: *interfacer*
 - modifica los datos del participante que el usuario desee.
- Panel mostrar participante: *interfacer*
 - muestra los datos del participante que el usuario desee.
- Panel mostrar proyecto: *interfacer*
 - muestra la información del proyecto(nombre, descripción, tipos de actividades, fecha de inicio y finalización) y sus participantes
- Panel mostrar reporte participante: *interfacer*
 - muestra el reporte del participante que el usuario desee. Muestra los siguientes datos: tiempo total, tiempo promedio, tiempo por día, título de la actividad, descripción, tipo, fecha, hora de inicio y final.
- Panel registrar actividad: *interfacer*
 - registra una actividad del participante que se desee y mide el tiempo en caso de que no haya sido finalizada. Pide los siguientes datos: nombre del participante que la realizó, título de la actividad, descripción y tipo. En caso de que ya haya sido finalizada, pide la fecha, hora de inicio y fin.
- Panel visualización alto nivel: *interfacer*
 - muestra la actividad en un proyecto en el último año

Responsabilidades

Responsabilidad	Componente/Rol
mostrar proyecto	proyecto/ panel mostrar proyecto
guardar información del proyecto (nombre, descripción, fecha inicio y final estimada)	detalles proyecto/ panel crear proyecto
asignar información del proyecto (nombre, descripción, fecha inicio y final estimada)	participante/dueño /panel crear proyecto
mostrar tipo de actividad	detalles actividad/ panel mostrar reporte
clasificar las actividades por tipos	actividad/ panel registrar actividad
trabajar en un proyecto	participante/dueño
abrir o cerrar un proyecto	participante/dueño / panel mostrar proyecto

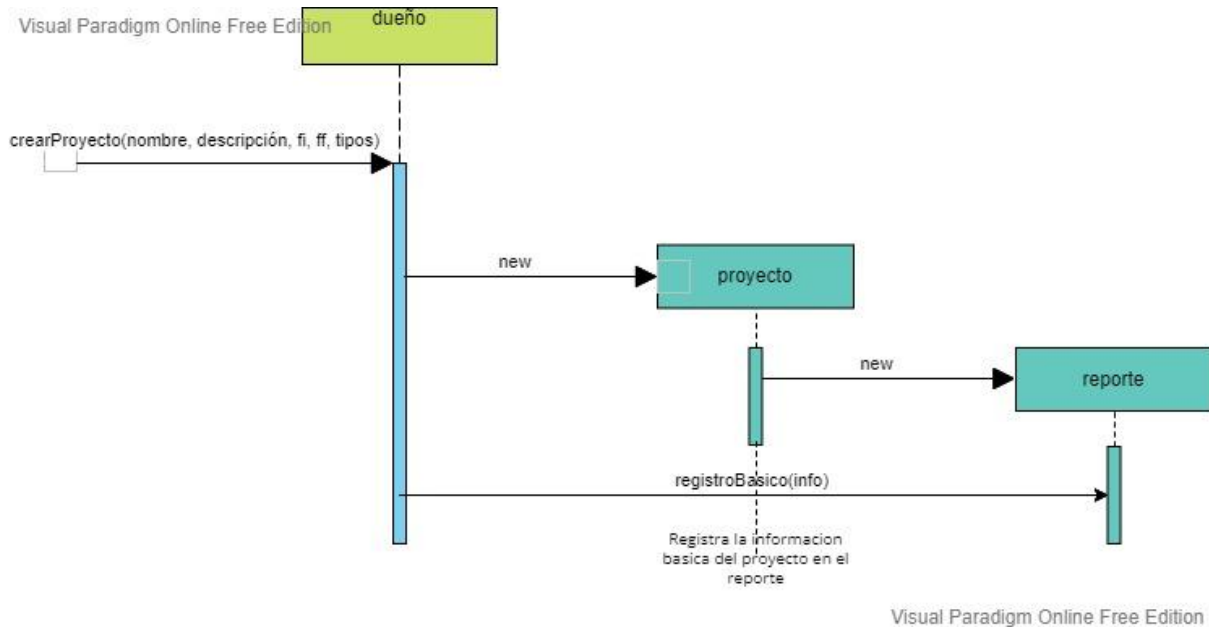
crear un nuevo proyecto	dueño/ panel crear proyecto
agregar participantes	participante/dueño / panel agregar participantes
asignar dueño del proyecto	dueño/ panel modificar participante/ panel agregar participantes.
añadir informacion participante (correo y nombre)	participante/ panel modificar participante/ panel agregar participantes.
registrar actividad realizada	participante/dueño / panel registrar actividad
añadir info de la actividad(titulo, descripcion, tipo, fecha realizacion, hora inicio, hora final y participante que la hizo)	participante/dueño / panel registrar actividad
guardar info de la actividad	detalles actividad
modificar datos de la actividad realizada (hora, fecha, etc.)	participante/dueño
cronometrar una actividad	cronómetro actividad/ panel registrar actividad
empezar o parar el cronómetro	participante/dueño / panel registrar actividad.
mostrar reporte de las actividades de cada miembro del equipo	reporte/ panel mostrar reporte participante
registrar información del reporte (tiempo total invertido, tiempo promedio por tipo de actividad, tiempo por cada día, etc.)	reporte/ panel registrar actividad
mostrar la actividad en un proyecto durante el último año	panel visualización alto nivel.

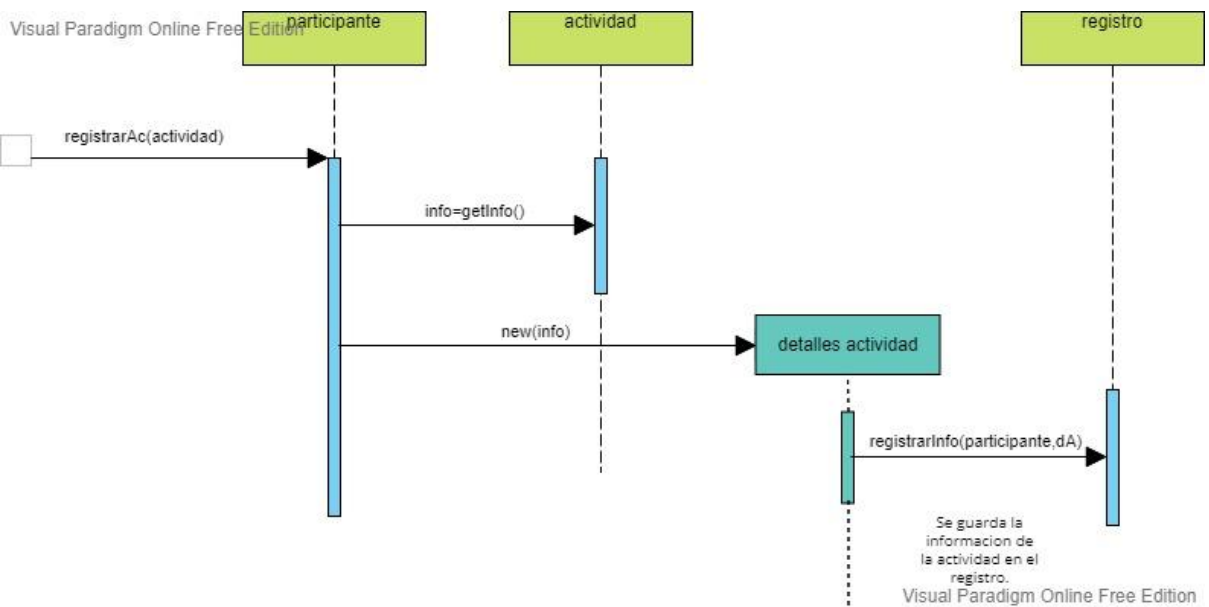
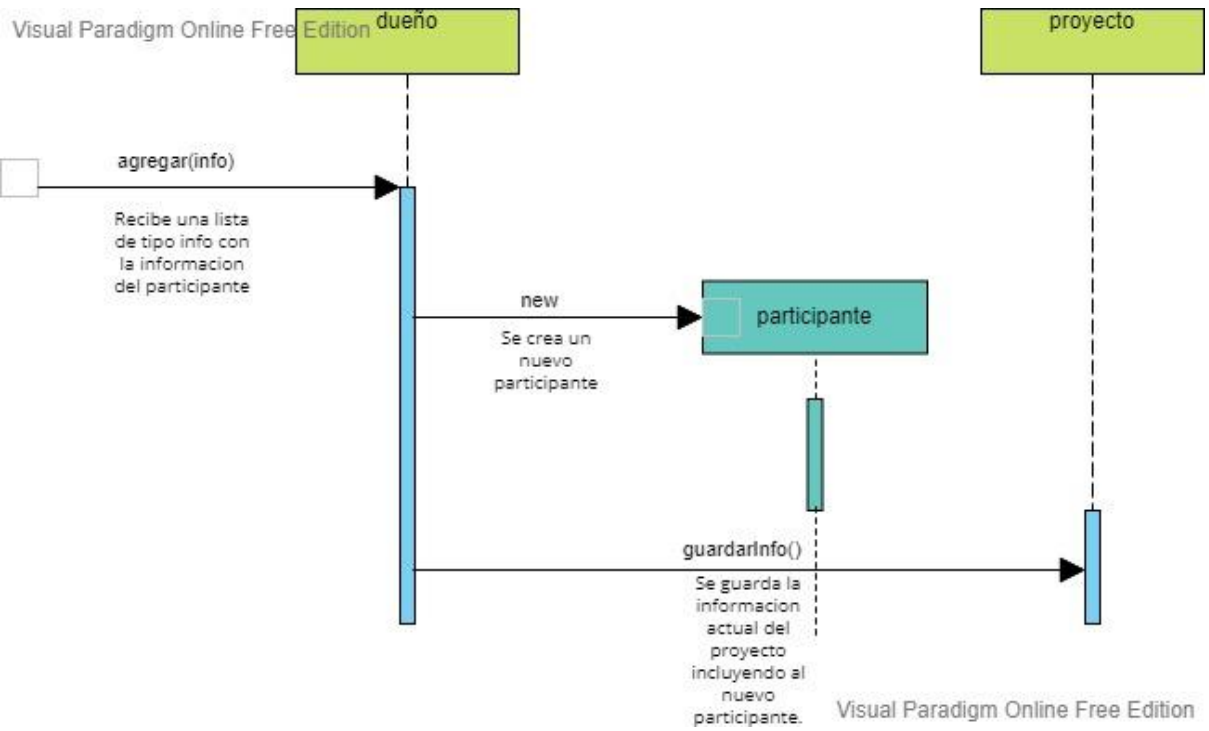
Iteración 3

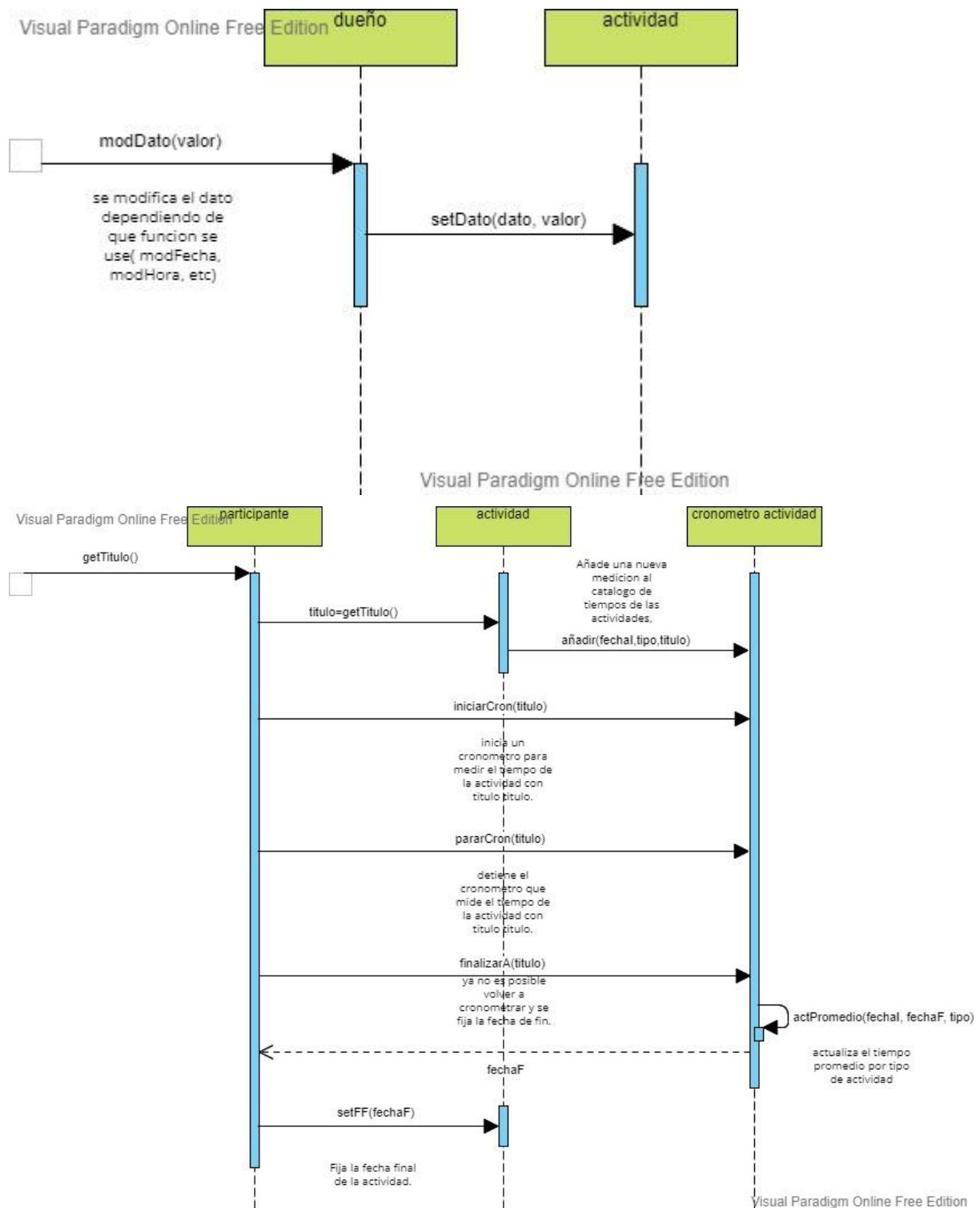


Colaboraciones:

- 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.