

**Asignatura:** Diseño y Programación Orientada a Objetos

**Profesor:** Germán Romero



**Estudiante:** Luis Ernesto Tejón      **Código:** 202113150

**Estudiante:** Pablo Pedreros Díaz      **Código:** 202112491

**Estudiante:** Alejandro Hernández      **Código:** 202111716

## **Proyecto 1**

**Contexto del problema:** En este caso representaremos el contexto del problema con historias de usuario

### **Historias de usuario:**

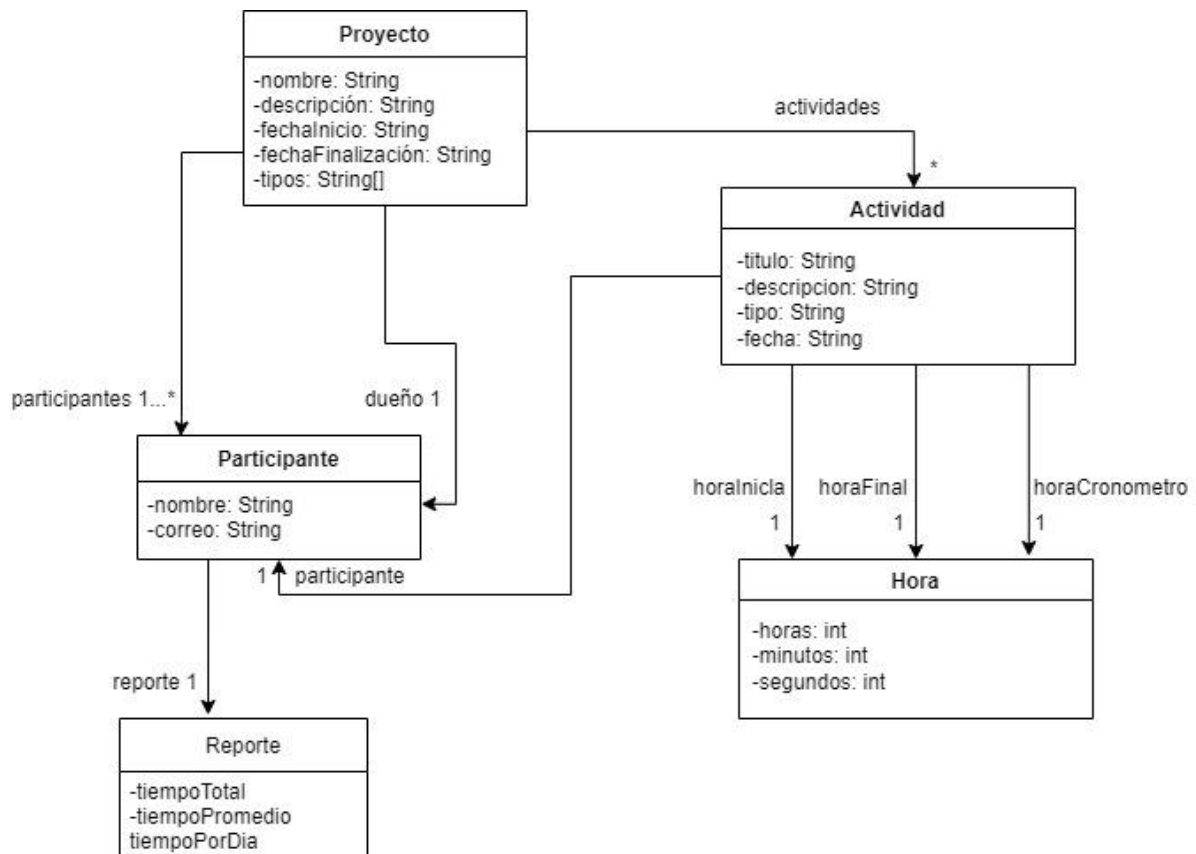
- **Dueño:** Como dueño de un proyecto quiero tener un espacio en el que tanto yo como los demás participantes puedan subir avances y descargar los avances de los demás compañeros con el objetivo de facilitar la colaboración en grupo y revisar avances del pasado en caso que sea necesario.
  - Crear un proyecto nuevo.
  - Registrar avances/ actividades.
  - Leer o descargar los avances de los demás participantes.
  - Ver un reporte de las actividades registradas por un participante.
  
- **Participante:** Como participante quiero poder unirme al proyecto y subir avances o descargar los avances de los demás compañeros con el objetivo de colaborar con el desarrollo del proyecto.
  - Unirse a un proyecto.
  - Registrar avances/ actividades.
  - Leer o descargar los avances de los demás participantes.
  - Ver un reporte de las actividades registradas por un participante.

### **Requerimientos funcionales:**

- Crear un proyecto (Debe tener nombre, descripción, fecha de inicio, fecha de finalización estimada si se conoce y por lo menos un dueño).
- Agregar participantes nuevos al proyecto.
- Registrar una actividad (Debe tener título, descripción, fecha, tipo, hora de inicio, hora de finalización y un participante que la realizó)
- Modificar las fecha y horas de una actividad.
- Cronometrar tiempo que se tarda en finalizar una actividad (Se debe poder pausar y continua)

- Crear y ver un reporte de las actividades de un participante (Ver tiempo total invertido por el participante, ver tiempo promedio invertido por tipo de actividad, tiempo invertido por día)

### Mundo del problema (UML):



### Restricciones del proyecto:

- El tiempo disponible para el proyecto, pues se tendrá menos de un semestre para acabar el proyecto.
- El equipo de trabajo será solo de dos personas desarrollando el proyecto.
- La lógica del proyecto se tiene que limitar a usar el lenguaje de programación Java.
- El software no puede tener costos muy altos en computación, pues debe conectar a muchas personas en diferentes máquinas, tanto de altos, como de bajos recursos en computación.
- En un principio, el software va a interactuar con el usuario por medio de la consola y no de una interfaz gráfica.