

Universidad de Los Andes  
Diseño y Programación Orientada a Objetos  
Alejandro Hernández  
Luis Ernesto Tejón  
Pablo Pedreros

## **Análisis Proyectos DPOO**

### **¿Qué cosas salieron bien y qué cosas salieron mal?**

La implementación del proyecto en general resultó de manera exitosa a pesar de que algunas clases no cumplen todas las funciones que deberían, sin embargo, a la hora de hacer el diseño del proyecto 2, esto se dejó para el final del proyecto, lo que nos causó retrasos a la hora de implementarlo ya que surgían errores que podían haber sido evitados si se hubiera hecho el diseño del proyecto mucho antes de empezar la implementación, para el proyecto 3 se realizó el proceso en el orden adecuado y aunque el diseño fue breve aún siguiendo los pasos necesarios, ayudó significativamente a la hora de hacer la implementación ya que el tiempo requerido disminuyó de forma drástica.

### **¿Qué decisiones resultaron acertadas y qué decisiones fueron problemáticas?**

Para la realización del interfaz gráfica se usó un plugin de eclipse llamado Window Builder Editor, esta decisión resultó tener trade offs, nos permitió trabajar de manera más eficiente y comprender de manera visual cómo es trabajar con JFrame, sin embargo la herramienta crea todos los métodos en una misma clase y complicó bastante su uso a medida que la interfaz se desarrollaba, por lo que al final terminamos programando varias cosas de la interfaz sin el plugin, y aunque se supone es un plugin bidireccional, en algunos casos esto generó fallos y bugs que retrasaron el trabajo. Finalmente, en retrospectiva creemos que usar el plugin tuvo más pros que contras, ya que a pesar de los pequeños fallos que generó, fueron fáciles de arreglar y luego de comprenderlos nos permitió trabajar mucho más rápido.

### **¿Qué tipo de problemas tuvieron durante el desarrollo de los proyectos y a qué se debieron?**

Inicialmente se debe decir que el desconocimiento de la tecnología usada en el curso fue el mayor impedimento a la hora de hacer cualquiera de los proyectos, desde clonar un repositorio en Eclipse hasta importar las librerías externas cada vez que se hace pull de un proyecto que las usa. Cuando iniciamos con el diseño de proyectos, se nos dificultó modelar el mundo ya que establecer estos límites no es nada trivial y se debe reevaluar repetidas veces lo que es necesario y lo que no, además, la experiencia de empezar un proyecto de 0 desorienta a primera vista, algo así como un síndrome de la hoja en blanco. Es útil decir que para una persona que va a realizar estos proyectos por primera vez es recomendable que se eduque muy bien en diseño de software y en el uso de GUIs ya que sin el plugin que usamos, este trabajo habría sido demasiado extenso.

**En este último punto, sería conveniente discutir aspectos como los problemas con las estimaciones del trabajo necesario debido al desconocimiento de la tecnología, los problemas realizando el análisis del dominio, o la dificultad de diseñar en un entorno incierto. La estructura de este documento es libre, pero será evaluada con respecto a su calidad general (está bien escrita, las ideas son claras, ilustra correctamente las situaciones con ejemplos puntuales), a la visión crítica que presenten (qué tan críticos son con respecto a su propio trabajo, identifican las partes problemáticas del proceso, pero también identifican los aspectos positivos) y a qué tan útil sería este documento para alguien que fuera a realizar los mismos 3 proyectos.**