

## **Proyecto 3**

### **Entrega 1 - Documento de Análisis**

Luis Borbon Holguin – 202110887.

Juan Esteban Quiroga Roncancio – 202013216.

#### **1. Objetos y Roles:**

- Proyecto, Participante, Dueño Del Proyecto, Actividad, Loader de los archivos, Tipo, Paquete y Consola.

#### **2. Funcionalidades**

- *Proyecto*

El proyecto debe ser capaz de guardar un documento con la información de los proyectos existentes. Además, de ser capaz de modificar el documento con los proyectos.

- *Participante*

El participante debe ser capaz de solicitar a actividad cambiar o eliminar alguno de sus elementos. Igualmente, debe ser capaz de consultar actividades, para revisar como están las actividades.

- *Dueño del proyecto*

El dueño del proyecto debe ser capaz de solicitar a proyecto cambiar o eliminar alguno de sus elementos. Asimismo, debe ser capaz de consultar proyectos, para revisar como están los proyectos.

- *Actividad*

Actividad debe ser capaz de guardar un documento con la información de las actividades existentes. Actividad debe de ser capaz de modificar el documento con las actividades.

- *Loader de archivos*

Loader de archivos debe ser capaz de leer un archivo externo y clasificar sus elementos para respectivamente guárdalo en proyectos y activades.

- *Tipo*

Tipo debe ser capaz de guardar los distintos tipos generados.

- *Paquete*

Paquete debe ser capaz de guardar todos los subpaquetes y tareas que se relacionen entre sí.

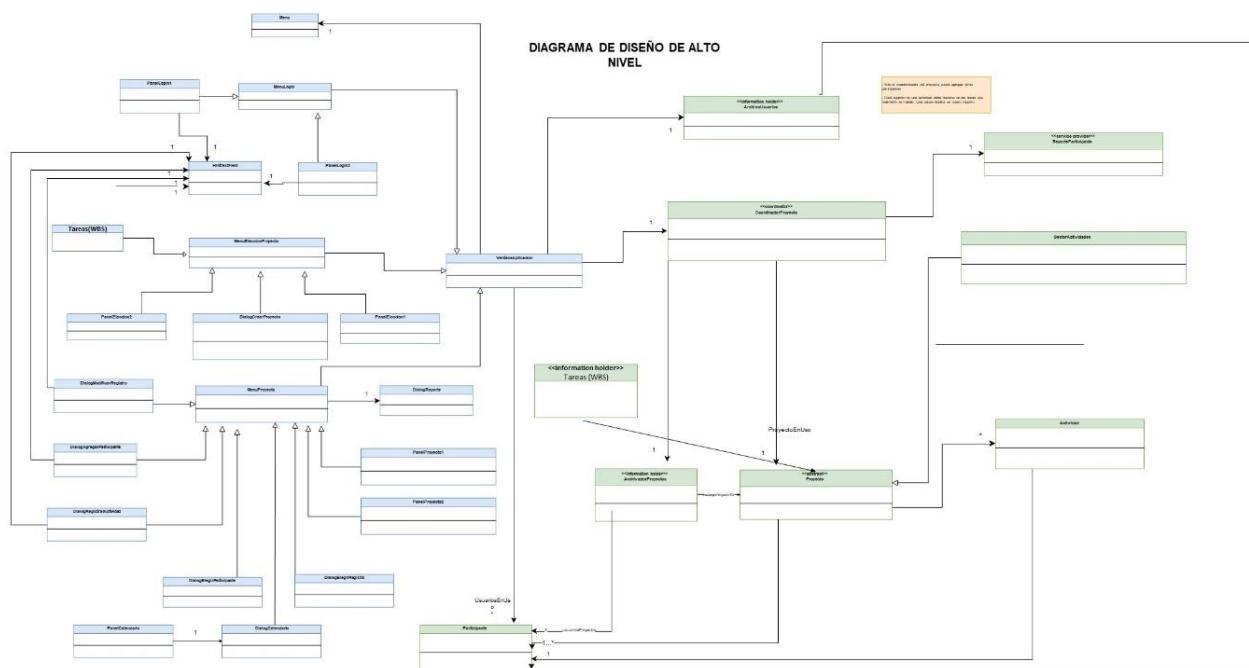
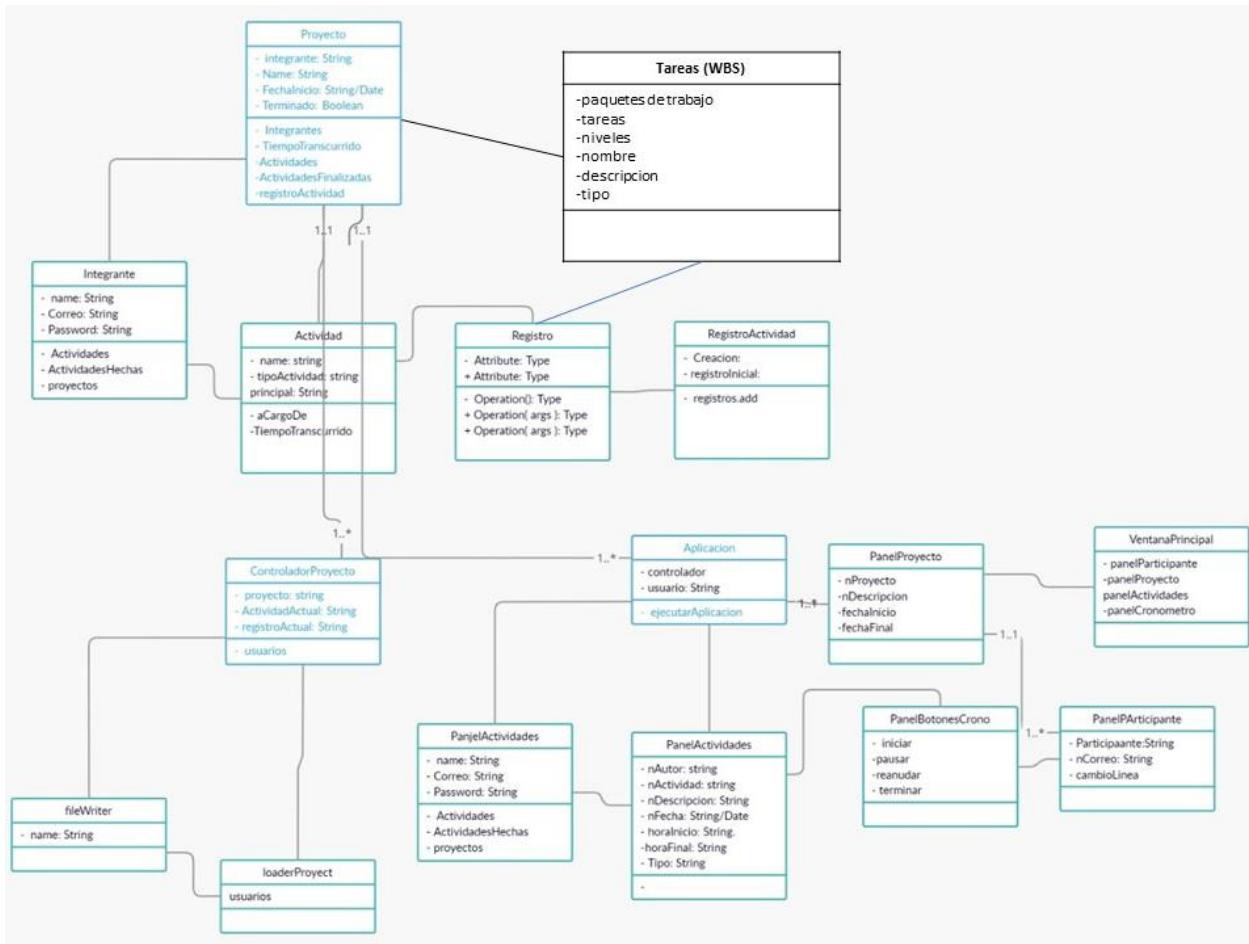
Paquete debe ser capaz de modificar todos los subpaquetes y tareas que se relacionan a éste.

- *Consola*

Consola se encarga de mostrar la aplicación al usuario.

### 3. Secuencia para las Funcionalidades

- a. Generar proyecto: Se genera un Proyecto, este es generado por el dueño de Proyecto, que le pide al Proyecto generar uno nuevo, y se crea con el nombre fecha de inicio, fecha de finalización y una descripción.
- b. Generar actividad: Se genera una Actividad, este es generado por un Participante o dueño del Proyecto, que le pide a Actividad generar uno nuevo, y se pone el título, descripción, y se le asigna un Tipo.
- c. Actualizar información proyecto: Se crea una solicitud para generar una comparación de los datos actuales de la Proyecto, En el caso de que sean iguales a los que se tienen no hace nada, pero de no ser así se guardan esos nuevos datos en el registro actual.
- d. Consultar actividad: Esta acción es pedida por el Participante a Proyecto, este le pide la información a Actividad y se lo devuelve al participante.
- e. Consultar proyecto: Esta acción es pedida por el Participante o Dueño del Proyecto a Proyecto, este le entrega la Información.
- f. Agregar participante: Esta acción designa a un “Participante” a un proyecto en específico, esta es realizada por Dueño del Proyecto a Proyecto.
- g. Programar fecha de finalización: Esta acción realizada por Participante delimita el lapso máximo en el que X Proyecto puede ser realizado dando este dato en formato de hora / día / mes.
- h. Registro de actividad realizada por otro participante: Esta acción es solicitada por un Participante a Proyecto, Proyecto genera una actualización a Actividad.
- i. Poder cronometrar una actividad: Esta acción crea un lapso seleccionado en el que se mide cuanto demoro hacer X Actividad.
- j. Clasificación de una actividad: Esta acción es realizada por Un Participante a Actividad para poder clasificarla mediante un Tipo.
- k. Registro de una actividad: Esta acción crea una finalización de cada actividad finiquitándola para siempre.
- l. Generar paquete: Se genera un Paquete, este es generado por un Participante o dueño del Proyecto, que le pide a Paquete generar uno nuevo, y se pone el título y descripción.



## DIAGRAMA DE DISEÑO DE ALTO NIVEL (interfaz)

