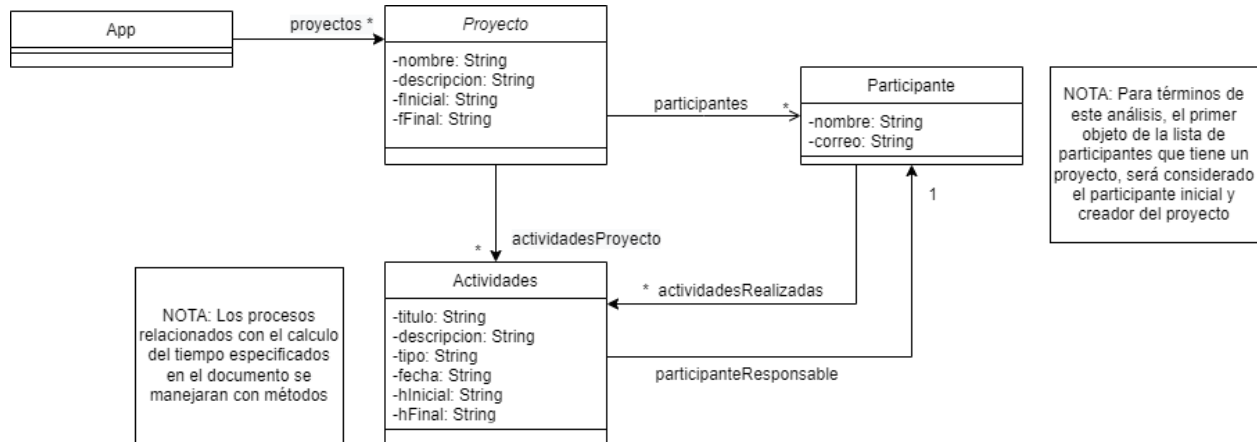


Análisis del proyecto

Ronald D. 202111309

Felipe P. 202112562

Andres R. 201914351



Historias de usuario

Yo como *****, quiero *****, de tal forma que *****,

1. Yo como participante inicial quiero crear un proyecto de tal forma que pueda asignarle un nombre, una descripción, fecha de inicio y fecha estimada de finalización si ya se conoce.
2. Yo como participante quiero registrar actividades que realice dentro de un proyecto, de tal forma que pueda modificar la fecha y hora de inicio y finalización de cada una, registrar su tipo, registrar su título y su descripción.
3. Yo como participante quiero que al momento de registrar una actividad, a esta se le asigne un responsable que la realice. De tal manera que esa persona sea yo o un tercero designado por mi.
4. Yo como participante quiero indicar cuando inicio una actividad, de tal manera que al final sea capaz de registrar el tiempo que me tomó hacerla y que pueda pausar o continuar este en cualquier momento.
5. Yo como participante quiero ser capaz de visualizar un reporte de las actividades realizadas por cada miembro, incluyendome, de tal forma que pueda conocer el tiempo total invertido, tiempo promedio por tipo de actividad, tiempo por cada día y otras estadísticas que podrán ser decididas por el propio sistema.

Restricciones

1. Las actividades solo pueden ser realizadas por un participante,

2. Un proyecto solo puede tener un participante inicial.
3. La fecha y hora estimada de finalización tiene que ser mayor a la fecha inicial de una actividad o proyecto.

Documento de Sustentación de Decisiones Tomadas Durante la Etapa de Diseño
Proyecto 1 DPOO
Entrega 2

Durante la etapa de diseño de nuestro proyecto nos enfrentamos a distintos problemas que nos llevaron a buscar alternativas para darles solución, estas decisiones serán argumentadas en este documento y serán explicadas a partir de aquí.

- A las clases Proyecto, Actividades y Participante se les agregó el atributo <id> con la finalidad de poder diferenciar a cada objeto creado sin importar si tienen atributos con el mismo valor.
- Para comodidad en la etapa de programación se decidió que cada atributo de cada clase tendrá un método del tipo <get> (con el objetivo de poder obtener el valor del atributo) y un método del tipo <set> (con el objetivo de poder cambiar el valor del atributo de ser necesario).
- Para evitar confusiones y errores de tipeo, se decidió manejar al atributo <tipo> de la clase Actividad como un objeto de tipo Enum intentando limitar los valores que puede tomar.
- Todos los atributos de las clases Actividad, Proyecto y Participante (sin contar los atributos id) fueron agregados a estas clases para cumplir con los requerimientos que se mencionan en el documento guía.
- En el método actividad se agregaron métodos para mantener un seguimiento del tiempo que se tarda en realizar cada una de las actividades del proyecto como se pedía en los requerimientos del proyecto.
- Por convención, el primer integrante de la lista de participantes de un proyecto, es su primer participante y creador.
- Los participantes tendrán una lista de proyectos donde se agregaran los proyectos de los que ellos hacen parte.
- Al agregar una actividad, este proceso será hecho en la clase Participante, el cual llamará al método que agrega una actividad en la clase Proyecto. Esto se manejó de esta manera para evitar tener dos listas de actividades por proyecto ligadas cada una a diferentes objetos (objeto clase Proyecto y objeto clase Participante) como se había planteado en nuestro análisis anterior.