Documento de diseño proyecto 2

Iteración 1.

Hicimos un recuento de las responsabilidades que ya teníamos anteriormente:

1. Crear proyecto -> Proyecto
2. Asignar dueño -> Manipulador de actividades
3. Agregar participante -> Manipulador de actividades
4. Registrar progreso en actividad -> Manipulador de actividades
5. Crear actividad -> Manipulador de actividades
6. Iniciar cronómetro -> Manipulador de actividades
7. Finalizar cronómetro -> Manipulador de actividades
8. Mostrar reporte de una actividad -> Manipulador de actividades

Iteración 2.

Trade off:

a) Tomamos la decisión de no hacer la parte del cronometro por el corto tiempo para desarrollar la aplicación.

1. Crear proyecto -> Proyecto
2. Asignar dueño -> Manipulador de actividades
3. Agregar participante -> Manipulador de actividades
4. Registrar progreso en actividad -> Manipulador de actividades
5. Mostrar reporte de una actividad -> Manipulador de actividades

b) Cambios en la interfaz visual para evitar que la ventana principal estuviera tan saturada de información:

Nuevo diseño:

Interfaz de usuario gráfica, Tabla

Descripción generada automáticamente

Diagrama de clases (Relaciones y atributos):

Diagrama

Descripción generada automáticamente

Diagrama de clases (con métodos):

Nota: No cambia respecto a la entrega anterior de diseño

Diagrama

Descripción generada automáticamente

Diagrama de clases de la interfaz:

