Reflexión frente a los proyectos

Daniel Lozano - 201911107, Juan Sebastián Sánchez - 202121498, Santiago Chamie – 202122182

1. Introducción

En la clase de Desarrollo y Programación Orientada a Objetos (DPOO) desarrollamos una aplicación de fútbol de fantasía a lo largo del semestre. El desarrollo de esta se dividió en 3 subproyectos que se construían basado en el progreso hecho anteriormente.

1. Proyecto 1

En el primer proyecto desarrollamos el modelo de la aplicación. Empezamos haciendo procesos de análisis y de diseño para entender como nos tocaba hacer el desarrollo de la aplicación. Luego, basado en estos procesos procedimos a hacer el código fuente de la aplicación, además de una interfaz basada en consola.

* 1. Que salió bien y que salió mal

El mayor problema de esta entrega fue la gran carga que tuvo. Además, debido a que un compañero de nuestro grupo retiró la materia, nos aumentó la carga individual a los miembros que quedaban.

Fue positivo de esta entrega que se logró entender el paradigma de programación orientada a objetos además que lograr un desarrollo exitoso de la aplicación. Además, durante los procesos de diseño se dio debate en el grupo frente a las decisiones de diseño que íbamos a tomar, lo cual ayudó a entender mejor los temas y a mejorar nuestro trabajo en grupo.

* 1. Causas de los problemas

La causa principal de los problemas fue el tamaño del proyecto. Esta entrega requería la creación de múltiples objetos, con múltiples roles, además de tener que considerar a dos usuarios diferentes para la aplicación. Esto hizo que el desarrollo fuera muy largo, por lo que para entregar este proyecto nos tocó trasnocharnos dos días seguidos del fin de semana para lograr sacarlo. Me acuerdo puntualmente de una noche que empecé a trabajar a las 2:00pm para estar mandándolo a medianoche, sin haber terminado completamente. Para otra persona desarrollando este proyecto le recomendaría tener en cuenta su extensión e intentar empezar a trabajarle idealmente, desde el momento que se publique para lograr terminarlo.

La otra causa de nuestros problemas fue nuestro excompañero que retiró la materia sin avisarle al grupo, lo cual le aumentó la carga a los demás considerablemente. Esto, además de la longitud del proyecto, hizo de esta entrega muy difícil.

No así, logramos aprender los conceptos y estos aprendizajes nos sirvieron para luego desarrollar la interfaz.

1. Proyecto 2

En el segundo proyecto desarrollamos la interfaz gráfica de la aplicación usando Swing en java. En este proyecto empezamos haciendo dibujos y planteando ideas de como queríamos que fuera la interfaz, lo cual fue interesante para comparar luego con como quedó. Luego nos dedicamos a programar la interfaz.

* 1. Que salió bien y que salió mal

El mayor positivo de este proyecto fue aprender a desarrollar las interfaces, y aprender a aplicar los elementos de swing de java. Salió bien que pudimos aprender diferentes elementos de swing para desarrollar interfaces y ganar experiencia en esto. Además, para esta entrega conseguimos un nuevo compañero que nos ayudó mucho en el desarrollo de los requerimientos.

Salió mal el hecho de que no teníamos mucha experiencia con swing en general, por lo cual nos costó mucho desarrollar la interfaz. En esta entrega no logramos entregar un producto completo, constando solamente de un inicio de sesión funcional y algunos elementos las partes del administrador y del usuario, pero sin implementación. En este fue en el proyecto en el que peor nos fue por varias razones.

* 1. Causas de los problemas

Este proyecto fue la segunda vez que habíamos usado Swing para hacer interfaces gráficas, el primero siendo el taller 4. Implementar la interfaz del modelo que ya habíamos hecho fue un reto ya que seguían siendo muchos elementos que tocaba implementar. Además, debido a la carga de esta clase, además de las otras que cada uno estaba viendo, no le pudimos dedicar tanto tiempo a la entrega como le dedicamos al proyecto 1. Por esto a nuestra interfaz le terminaron faltando muchos elementos por implementar. Para esta entrega le recomendaría al desarrollador también poderle dedicar más tiempo, pero más importantemente, practicar mucho swing y aprender cómo usar sus elementos para llegar con más experiencia al desarrollo.

Con una interfaz incompleta, pero con mucha experiencia llegamos al proyecto 3.

1. Proyecto 3

En este proyecto nos tocó implementar nuevas funcionalidades al sistema que ya habíamos desarrollado. En la primera parte, hicimos un proceso de diseño, analizando como podíamos modificar el diseño para hacer posibles estas capacidades. Luego nos tocó desarrollar ya el código para hacer estas posibles.

* 1. Que salió bien y que salió mal

Lo principal que salió mal, fue consecuencia de nuestro desarrollo del proyecto 2. Al no haber terminado la interfaz, para este proyecto nos tocó hacerla funcionar, ya que era requerimiento que el programa funcionara utilizando esta.

Salió bien de este proyecto fue que logramos distribuir bien la carga entre los compañeros y logramos desarrollar el sistema con más tiempo que con el que contábamos en la primera entrega. También fue positivo que nuestro proceso de diseño en el proyecto 1 fuera bastante desacoplado lo cual permitió implementar las nuevas funcionalidades con pocos problemas. Este fue un proyecto positivo ya que logramos entender y aplicar todos los temas vistos en clase.

* 1. Causas de los problemas

La principal causa de nuestros problemas fue no haber terminado la interfaz, por lo que nos tocó básicamente, desarrollar dos proyectos en uno. Sin embargo, gracias a que ya teníamos más experiencia este proceso no nos dio tan duro. Le recomendaría a otra persona haciendo este proyecto que se esfuerce en cada entrega ya que este es un proyecto acumulativo. Si nosotros hubiéramos sabido que el proyecto 3 dependía del 2, habríamos hecho más esfuerzo para entregar la interfaz.

1. Conclusiones

En general, el proyecto acumulativo de DPOO fue un proyecto interesante. En perspectiva de un programador, ver como sus conocimientos se van acumulando y pueden llegar a construir una aplicación tan compleja como la que hicimos da bastante esperanza para lo que pueda venir a futuro en la carrera. Además, logramos entender los problemas y ventajas que tiene el desarrollo en equipo, especialmente cuando se trata de objetos, lo cual nos será útil en nuestra vida laboral. Con esto, salimos preparados para enfrentar proyectos más complejos y seguir aprendiendo.