

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD MULTIDISCIPLINARIA DE OCCIDENTE
DEPARTAMENTO DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA.



PRN235 CICLO I 2018

ING.: William Virgilio Zamora Giron

BR.: Sigfrido Ernesto Gómez Guinea

Guía número cinco programación dos.[Entregable]

Objetivo: Realizar un manejo de un formulario del entorno de las interfaces gráficas de usuarios(GUI) y complementarlo con POO para obtener un resultado concreto a partir de los datos registrados proporcionando al usuario información válida, entendible y orientativa acerca de los datos procesados, juntando Interfaz gráfica de usuario y POO en un entorno más similar a un ambiente real, guiando al estudiante a aplicar los contenidos vistos en clase, así como su inventiva, creatividad para la resolución de problemas prácticos en un entorno de programación orientado a ofrecer servicios a un usuario cualquiera.

Requerimientos: Netbeans 8.0 o superior, JDK 7 o superior, manejador de versiones GIT, plataforma de gestión de repositorios remotos <GitHub>, guías 1 a 4 finalizadas.

Forma de entrega: Deberá subir su proyecto correspondiente a esta guía a la plataforma GitHub a más tardar el día viernes 16 de marzo de 2018 a las 11:59 pm, (1 por pareja) el nombre que coloque a su repositorio es indiferente, una vez hecho esto cualquier commit o push realizado después de esta fecha y hora será penalizado al igual que códigos y proyectos idénticos.

Indicaciones generales: Trabaje en parejas, hágalo de manera ordenada y estructurada, esto le ayudará a aplicar mejor el paradigma de POO(orden de código), así mismo es libre sobre la elección de la estructura de su proyecto así como los componentes adicionales que ha de usar(creatividad), además, asegúrese de cumplir con todos los requisitos y funciones que se le solicitan(Funcionalidad), puede apoyarse con los cuestionamientos presentes en las guías anteriores(teoría).

RÚBRICA.	A(AUSENTE)	B(BUENO)	MB(MUY BUENO)	C(CORRECTO)
Teoría.(1pts) <ul style="list-style-type: none">● Respuesta a preguntas planteadas.				
Orden de código. (1pts) <ul style="list-style-type: none">● Usa POO.● Estructura de clases.● Métodos creados.				
Creatividad. (3pts) <ul style="list-style-type: none">● Personalización de código.● Personalización de formularios.● Lógica de soluciones.				
Funcionalidad. (5pts) <ul style="list-style-type: none">● Login● FrmPrincipal.● FrmSecundario.				

Caso y problema a solucionar. (100%).

Un día lunes empezando una nueva semana de trabajo en la empresa DebApch, el encargado y director del área de TI le encargan a un programador realizar una pequeña aplicación, que será utilizada como demostración para una presentación sobre beneficios de la tecnología y como esta se puede aplicar para facilitar la vida, dado esto le encargan que la aplicación esté hecha en lenguaje JAVA debido a la maleabilidad que tiene este de ser interpretado por diferentes plataformas y SO'S, para realizar esta app de demostración se requiere que todo esté hecho en interfaz gráfica, y que esta sea atractiva y fácil de entender para cualquier persona y muestre varios rubros en los cuales se puede usar.

El programador de la empresa recibe las siguientes indicaciones sobre cómo hacer la aplicación esta tiene que cumplir los requerimientos que el director de mercadeo pidió para promocionar el software en la presentación que será el día sábado por la noche, entre estos requerimientos están.

- Que la aplicación sea visualmente atractiva.
- Que sea una aplicación fácil de entender para cualquier usuario.
- Que la aplicación ofrezca diferentes soluciones a diversos problemas, para esta ocasión se pide que la app pueda resolver problemas diversos como:
 - Aritméticos y geométricos comunes. (Parte II guía 1 pasado a Interfaz gráfica).
 - Ordenamiento de listas de nombres por orden alfabético (Parte II guía 2 pasado a interfaz gráfica)
 - Asistente para calificar/elegir qué Smartphone me es mejor comprar (Guía 3 y 4).
- Se le pide que la app tenga una pantalla de bienvenida con la capacidad de logearse para así simular un sistema complejo, le pide que el usuario sea ADMIN y el password de dicho usuario 123ABC por lo que no es necesario una base de datos.
- Que exista un menú principal en el que el usuario pueda elegir que sub-aplicación usar.

Luego de darle los requerimientos le dan una fecha límite para que el programador entregue el trabajo realizado, y el encargado de TI le dice que lo necesita para el día viernes, y que se lo haga llegar a través de un repositorio remoto en la plataforma de github, dicho esto, el programador empieza a trabajar con su compañero para poder terminar pronto el proyecto.

Bienvenido al sistema

login

password

app guía 1

app guía 2

app guía 3 y 4

SALIR

FRM
guía
1

FRM
guía
2

FRM
guía
3 Y 4