

Proyecto 1

Entrega 2

Integrantes

Nicolás Díaz Montaña
Carlos Andres Medina Cardozo
Eliana Palacio Pinzón

Versión Inicial

Parte 1: Objetos y Roles:

Consola <<Interfacer>>: Está basada en la consola. Es por donde el usuario tiene interacción directa con el programa.

Proyecto <<structurer>>: Es la parte principal, agrupa a los elementos que hacen parte de este, a su vez debe hacer un archivo plano por proyecto.

Participante <<controller>>: Son las personas que crean el proyecto, son capaces de registrar y editar actividades.

Actividad <<controller>>: La actividad es algo que se crea a partir del proyecto, y es usado para los usuarios para desarrollar una tarea-

Cronómetro <<Info holder>>: El cronómetro es usado para medir el tiempo en el que el participante se demora en hacer una actividad.

BuscadorArchivos <<structurer>>: Se encarga de buscar los archivos en los cuales los participantes van a trabajar.

Sesiones <<structurer>>: Permite a los participantes iniciar sesión.

Enrutador <<coordinator>>: Permite conectar a las redes, esto para actualizar el trabajo y que los otros participantes puedan ver el progreso.

Parte 2: Responsabilidades

iniciar → consola

Crear proyecto → proyecto

Crear actividad → actividad

finalizar actividad → actividad

Agregar participante → participantes

iniciar sesión → manejador sesiones

buscar archivo: → buscador archivos

actualizar proyecto → enrutador

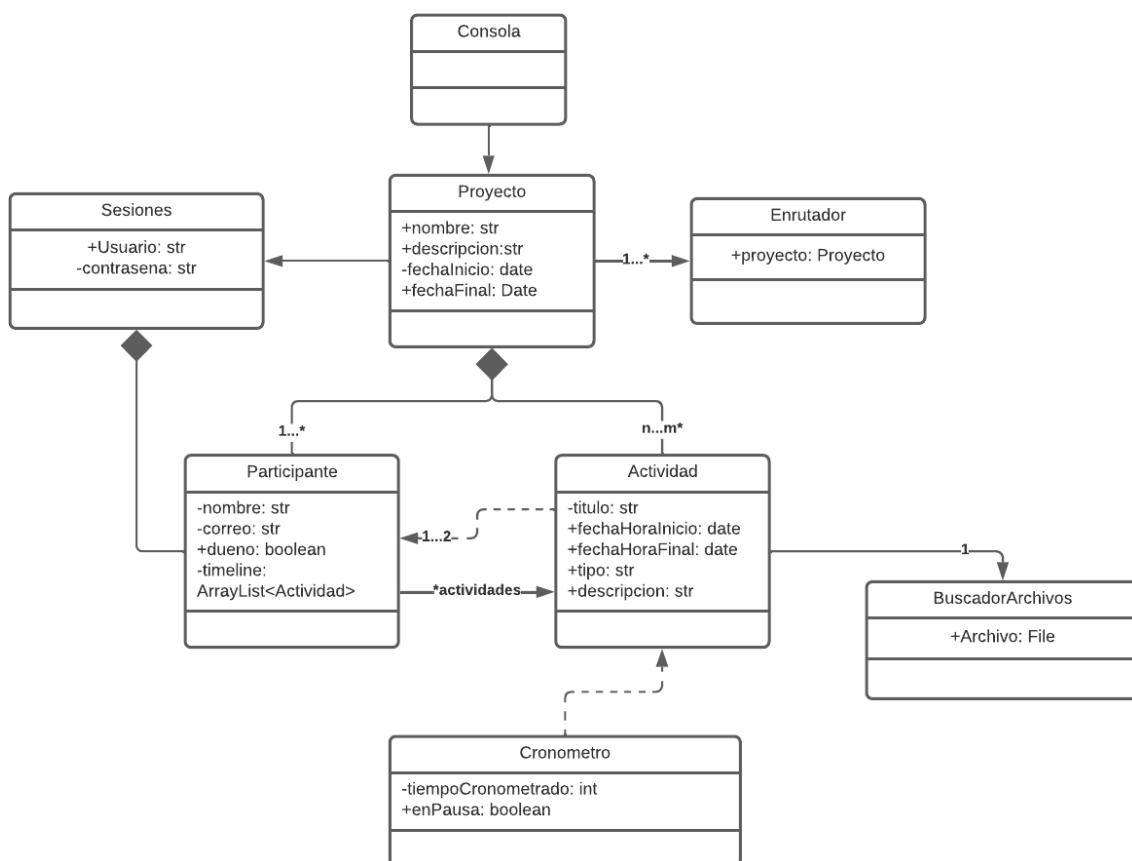
iniciar tiempo → cronómetro
pausar tiempo → cronómetro
registrar actividad → participantes
editar actividad → participantes
modificar fechas → actividades
Definir tipo → proyecto

Parte 3: Colaboraciones

Hay 2 escenarios principales en los cuales se ve la colaboración entre los componentes de la solución:

1. Cuando se da uso del cronómetro para una actividad determinada.
2. Cuando se crea una nueva actividad del proyecto

UML Completo Primera versión



Versión Final

Parte 1: Objetos y Roles:

Consola <<Interfacer>>: Está basada en la consola. Es por donde el usuario tiene interacción directa con el programa.

Proyecto <<Structurer>>: Es la parte principal, agrupa a los elementos que hacen parte de este, aquí se debe poder sacar la información de un proyecto a partir de un archivo plano y dejarlo listo para que el programa pueda interactuar con él. Cada proyecto debe tener un nombre, una descripción, una fecha de inicio y una fecha estimada de finalización si ya se conoce. Si los tipos de actividades no están definidos, se pueden agregar aquí. Aquí también se puede obtener la información de las actividades y participantes.

Participantes <<Info Holder>>: Son las personas que participan en el proyecto, ellos pueden crear y editar actividades. El participante que crea el proyecto, es el dueño del mismo. No es necesario eliminar participantes y pueden haber cuantos el proyecto necesite. Cada uno de los miembros tiene un reporte.

Actividad <<Controller>>: La actividad son las tareas a desarrollar de un proyecto, y es usada por los usuarios para tener un registro de las mismas. Cada actividad tiene un título, una descripción, un tipo, una fecha en la que se realizó, una hora de inicio, una hora de finalización y un participante que la realizó. Toda información puede ser editada y accedida por cualquier participante.

Cronómetro <<Service Provider>> El cronómetro es usado para medir el tiempo en el que el participante se demora en hacer una actividad. El usuario puede indicar cuando vaya a empezar a hacer una actividad y cuando la haya terminado y el sistema debe calcular automáticamente el tiempo que tomó. Este se debe poder pausar y continuar.

Actualización <<Coordinator>>: Permite actualizar la información de un archivo base con la información de un proyecto. Para luego sincronizar los archivos de proyectos por medio de un repositorio GIT, haciendo que la mezcla (merge) de los archivos del proyecto permitiese construir una visión global del avance del proyecto.

Reporte <<Info Holder>>: Es un registro de las actividades de cada miembro del equipo donde se incluye la información de: tiempo total invertido, tiempo promedio por tipo de actividad, tiempo por cada día, Cant. de actividades, tipo de actividad más realizada. Cada uno de los integrantes del proyecto debe tener un reporte.

Buscador <<Service Provider>>: Se encarga de buscar una lista de actividad según lo requiera el usuario o el programa. Puede buscar a partir de 3 tipos de formas: título, tipo o nombre del participante responsable.

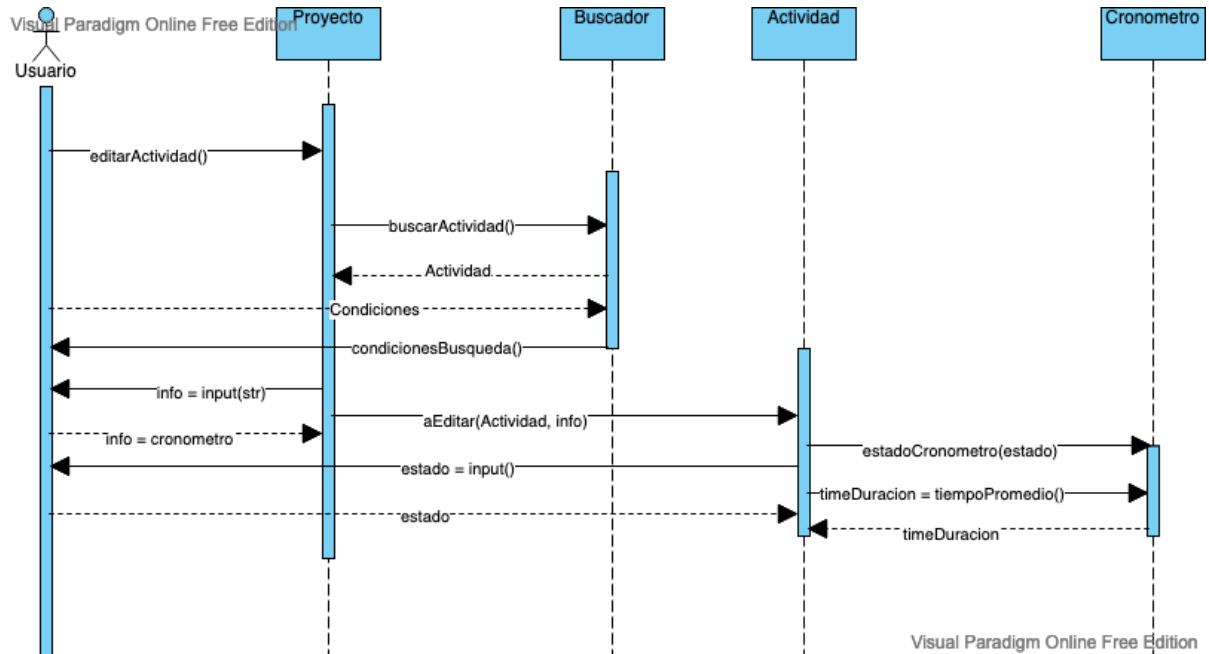
Parte 2: Responsabilidades

No.	Responsabilidad	Componente
1	Interactuar con el usuario	consola
2	Inicializar un nuevo proyecto	proyecto
3	Cargar archivos planos	proyecto
4	Almacenar información clave de un proyecto	proyecto
5	Definir los tipos a usar en el proyecto	proyecto
6	Añadir Participantes	proyecto
7	Crear Actividades	proyecto
8	Editar Actividades	proyecto
9	Almacenar información clave de una actividad	actividad
10	Crear un cronometro	actividad
11	Almacenar la información de un cronómetro	actividad
12	Iniciar tiempo	actividad
13	Parar tiempo	actividad
14	Promediar tiempos	cronómetro
15	Contabilizar tiempo	cronómetro
16	Actualizar información del archivo base	actualización
17	Almacenar información de tiempos de un Participante	reporte

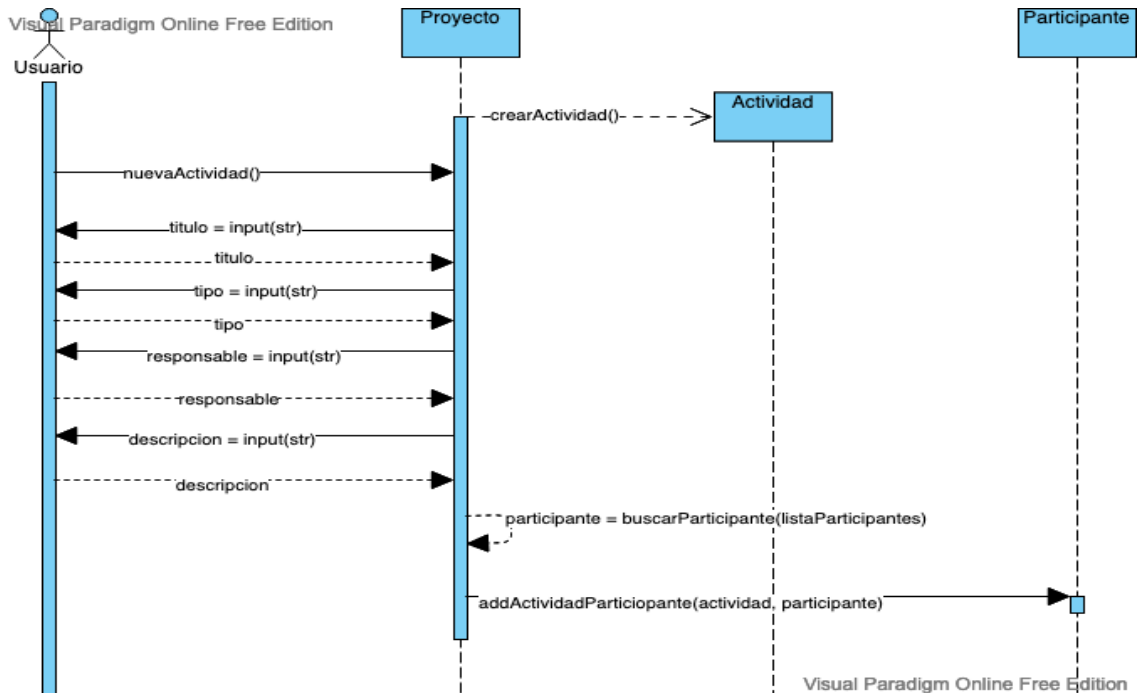
Parte 3: Colaboraciones

Hay 4 escenarios principales en los cuales se ve la colaboración entre los componentes de la solución:

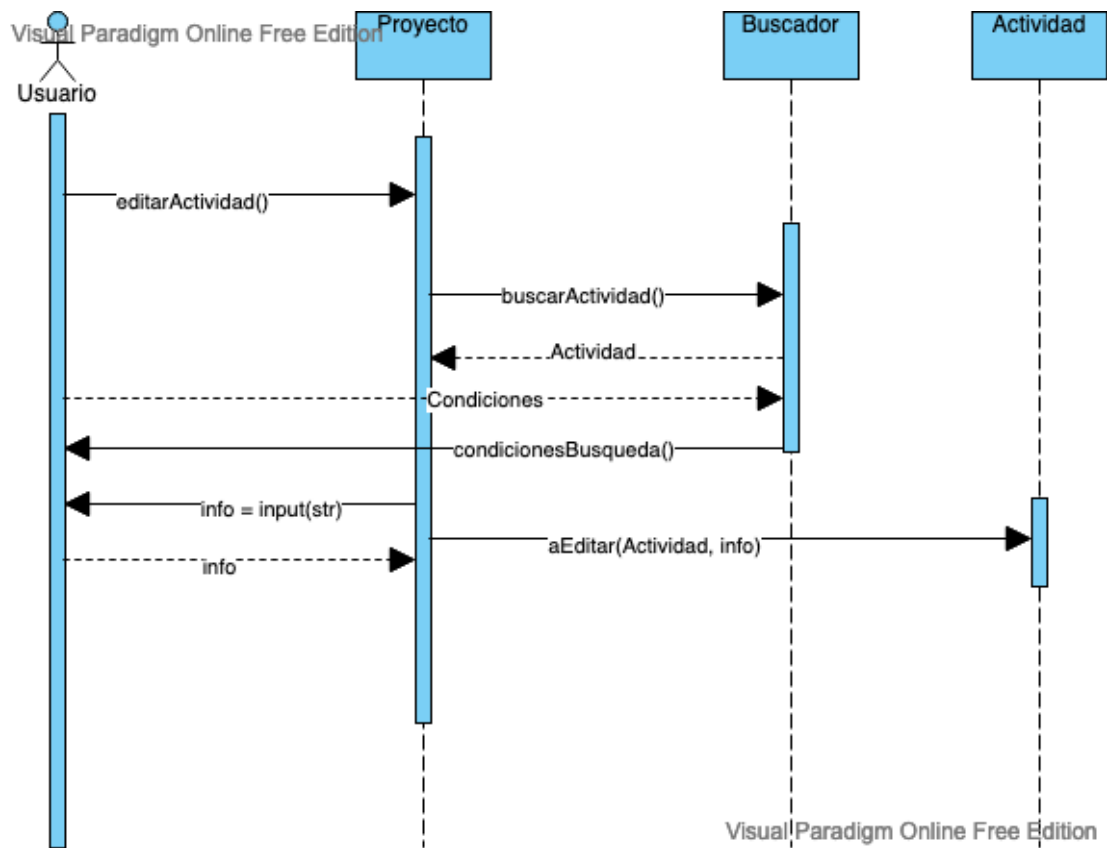
1. Cuando se da uso del cronómetro para una actividad determinada.



2. Cuando se crea una nueva actividad del proyecto.



3. Cuando se edita una nueva actividad del proyecto.



4. Cuando se actualiza la información del proyecto.

