Proyecto 1

Entrega 3

Integrantes

Nicolás Díaz Montaña

Carlos Andres Medina Cardozo

Eliana Palacio Pinzón

**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. Aunque no es lo ideal, también se encarga de la actualización y carga de datos de los proyectos.

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.

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.

\*\*\*

*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 | Consola | consola |
| 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.