

PROYECTO

Paradigmas de la programación

La nueva división de tecnología de la empresa Akme S.A., ha planificado abrir su primera tienda especializada por lo que solicita al departamento TI una aplicación para la gestión y control de su stock de productos que cumpla con los siguientes requerimientos:

- Debe contar con un login para el acceso del usuario.
- Debe poder agregar un producto, actualizar un producto, listar los productos, listar un producto individual y eliminar un producto (CRUD).
- Debe poder realizar una búsqueda por la marca del producto.
- Debe contar con una interfaz gráfica.
- Debe contar con una interfaz de consola.
- Debe indicar la cantidad de existencias de cada producto.

Consideraciones

1. La aplicación debe ser construida como un proyecto Maven y usando el patrón de diseño MVC.
2. La aplicación no debe contener errores que eviten su compilación/ejecución, en caso de existir, la aplicación no será revisada y será valuada con nota 1.
3. Los productos de la tienda son: teclado, mouse, monitor, notebook y pc de escritorio.
4. El pc de escritorio debe estar compuesto por una torre, un mouse, un teclado y un monitor.
5. Los datos de los productos y usuario son:
 - Teclado: Identificador único, marca, modelo, idioma.
 - Mouse: Identificador único, marca, modelo.
 - Monitor: Identificador único, marca, modelo, tamaño.
 - Notebook: Identificador único, marca, modelo, cantidad de RAM, procesador, tamaño de pantalla.
 - PC de escritorio: Identificador único, marca, modelo, cantidad de RAM, procesador, datos de teclado, datos de mouse, datos de monitor.
 - Usuario: Identificador único, nombre de usuario, contraseña, nombres, apellido paterno, apellido materno.
6. Debe precargar al menos 3 productos de cada tipo y un usuario para acceder al sistema.
7. El nombre y los apellidos del usuario deben ser visibles en todo momento por pantalla.
8. El programa debe mostrar la interfaz de consola al ingresar el parámetro **--no-gui** por línea de comandos.
9. La tarea debe ser desarrollada en grupo con un mínimo de dos y un máximo de tres personas, los estudiantes que no se encuentren en grupo serán asignados a uno al azar.
10. Si uno de los integrantes del grupo no trabaja en el proyecto, éste tendrá nota 1.

11. Se realizará una interrogación individual acerca del código entregado equivalente al 50% del puntaje total, donde el puntaje será asignado de la siguiente forma:
 - Un máximo de 35 puntos para grupos que obtengan un puntaje menor o igual a 40 puntos en la corrección del código fuente.
 - Un máximo de 70 puntos para grupos que obtengan un puntaje mayor a 40 puntos en la corrección del código fuente.
12. Debe entregar el código fuente a través de la plataforma Moodle a más tardar el día viernes 30 de junio de 2023 a las 23:59 horas, hora de Moodle.
13. Las copias serán evaluadas con un 1.0 para todas las partes involucradas.