

Evaluación Parcial 3

Nombre: Interfaz gráfica

Sigla	Nombre Asignatura	Tiempo Asignado	% Ponderación
PGY2121	Desarrollo de Software y Escritorio.	4 Semanas	35%

1. Situación evaluativa

<input type="checkbox"/>	Ejecución práctica	<input checked="" type="checkbox"/>	Entrega de encargo	<input type="checkbox"/>	Prueba escrita	<input type="checkbox"/>	Presentación
--------------------------	--------------------	-------------------------------------	--------------------	--------------------------	----------------	--------------------------	--------------

2. Agente evaluativo

<input checked="" type="checkbox"/>	Heteroevaluación	<input type="checkbox"/>	Coevaluación	<input type="checkbox"/>	Autoevaluación
-------------------------------------	------------------	--------------------------	--------------	--------------------------	----------------

3. Tabla de Especificaciones

Resultado de Aprendizaje	Indicador de Logro (IL)	Ponderación Indicador Logro
RA5 Programa los componentes y eventos de la interfaz gráfica según problema planteado para soportar los requerimientos de la organización de	5.1 Utiliza los contenedores y componentes para visualizar la interfaz gráfica dando solución a requerimientos solicitados por el usuario en un caso de negocios.	20%
	5.2 Programa eventos y métodos que se utilizan en la interfaz gráfica para dar funcionalidad a la aplicación	25%
	5.3 Construye menús de navegación que permitan acceder a las opciones de la aplicación un caso de negocios.	10%

acuerdo a estándares de la industria.		
RA6 Utiliza sentencias para lograr la conexión a un motor de base de datos que entreguen una solución a los requerimientos de la organización.	6.1 Construye la Base de Datos, de acuerdo con los requerimientos del usuario en un caso de negocios.	5%
	6.2 Programa las sentencias que permiten realizar la conexión a la base de datos un caso de negocios.	5%
	6.3 Programa las sentencias para insertar, modificar, eliminar, buscar y listar elementos de la base de datos un caso de negocios.	25%
	6.4 Utiliza un patrón de arquitectura para separar la lógica de la vista en la aplicación a implementar un caso de negocios.	10%
Total		100%

4. Instrucciones para el/la estudiante

Esta es una evaluación que corresponde a una entrega de encargo y tiene un 35% de ponderación sobre la nota final de la asignatura, en el Laboratorio de Pc Avanzado.

Instrucciones

- El tiempo para desarrollar esta evaluación es de 4 semanas.
- El trabajo se debe realizar en grupos de 2 integrantes.
- La entrega del encargo será en la **semana 12** y se solicitarán estados de avances semanalmente, los que serán informados oportunamente por el docente.
- En la **semana 18**, junto con entregar el código y el script de la base de datos, deberán realizar una **demostración funcional** junto con responder preguntas realizadas por el docente respecto al trabajo realizado.

CASO

El cine “HoytsMarkPlanet” desea registrar la información de las películas que tiene en exhibición. Para ello requiere automatizar los procesos con el fin de generar un sistema que permita almacenar la información de sus procesos e incorporar a futuro nuevas funcionalidades.

Dentro de la primera etapa del sistema, se requiere almacenar la información de las películas. Lo cuál debe funcionar en una aplicación JAVA Swing con el motor de base de datos que permita realizar las operaciones para el correcto funcionamiento del sistema.

REQUERIMIENTO

Para probar el prototipo deberá crear una base de datos llamada “moviesDB” y una tabla llamada “MOVIE” que permite almacenar los siguientes campos: id (automumérico), título (varchar(250)), director(varchar(100)), año(integer), duración(integer en minutos), género(Comedia, Drama, Acción, etc).

La interfaz gráfica debe poseer un JFRAME principal con una barra de herramientas y desde ahí poder acceder a los distintos formularios para realizar las operaciones de creación, modificación, eliminación, listado de los elementos además de las búsquedas que deba realizar sobre los datos registrados. Además, debe cuidar aspectos como usabilidad y experiencia de usuario en el desarrollo de la aplicación.

En cada formulario debe considerar los siguientes aspectos según corresponda:

La opción agregar debe permitir mostrar el formulario adecuado para guardar nuevas películas en la base de datos de acuerdo con lo siguiente:

Debe validar que no se replique el id

Agregar un botón limpiar para dejar cada campo en blanco

Validar que todos los campos estén llenos e informar de los errores a través de un cuadro de diálogo

Utilice los controles adecuados para cada tipo de dato.

La opción modificar debe permitir mostrar el formulario adecuado para modificar las películas existentes en la base de datos de acuerdo con lo siguiente:

Debe poder buscar una película

Evitar inconsistencias de información

Agregar un botón limpiar para dejar cada campo en blanco

Validar que todos los campos estén llenos e informar de los errores a través de un cuadro de diálogo

Utilice los controles adecuados para cada tipo de dato.

La opción Eliminar debe permitir mostrar el formulario adecuado para eliminar las películas existentes en la base de datos de acuerdo con lo siguiente:

Debe validar que la película exista.

A través de un cuadro de diálogo confirmar la eliminación

Agregar un botón limpiar para dejar cada campo en blanco

Utilice los controles adecuados para cada tipo de dato.

La opción listar debe mostrar los datos completos de la película en un Jtable, además dentro de esta opción debe incorporar dos filtros de búsqueda: búsqueda por género, y un rango de años de búsqueda (por ejemplo, entre 2000 y 2010)

El desarrollo del proyecto contempla las siguientes entregas:

Entregables	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4
Diseño Bd y Formulario Principal				
Agregar Películas				
Modificar Películas				
Eliminar Películas				
Listar Películas				
Filtrar				
Entrega con demostración de la aplicación				

Cada semana deberá cumplir con las entregas parciales del producto para su respectivo proceso de QA y retroalimentación. En caso de no cumplir con las entregas parciales, estás no se revisarán posteriormente, corriendo el riesgo de que su proyecto falle en la demostración final sin derecho a corregir la característica que presenta el problema, poniendo en riesgo la funcionalidad completa del proyecto

Recuerde que se debe programar en java aplicando todas las convenciones aprendidas en clases

Pauta de Evaluación

Pauta tipo: Rúbrica

Categoría	% logro	Descripción niveles de logro
Muy buen desempeño	100%	Demuestra un desempeño destacado, evidenciando el logro de todos los aspectos evaluados en el indicador.
Buen desempeño	80%	Demuestra un alto desempeño del indicador, presentando pequeñas omisiones, dificultades y/o errores.
Desempeño aceptable	60%	Demuestra un desempeño competente, evidenciando el logro de los elementos básicos del indicador, pero con omisiones, dificultades o errores.

Desempeño incipiente	30%	Presenta importantes omisiones, dificultades o errores en el desempeño, que no permiten evidenciar los elementos básicos del logro del indicador, por lo que no puede ser considerado competente.
Desempeño no logrado	0%	Presenta ausencia o incorrecto desempeño.

Indicador de Evaluación	Categorías de Respuesta					Ponderación del Indicador de Evaluación
	Muy buen desempeño 100%	Buen desempeño 80%	Desempeño aceptable 60%	Desempeño incipiente 30%	Desempeño no logrado 0%	
Utiliza los contenedores y componentes para visualizar la interfaz gráfica dando solución a requerimientos solicitados por el usuario en un caso de negocios.	Construye la interfaz gráfica con todos los componentes óptimos para capturar todos los datos y mostrar lo solicitado	Construye la interfaz gráfica con los componentes de un mismo tipo para capturar y muestra la tabla de salida	Construye la interfaz gráfica con los componentes de un mismo tipo para captura los datos, pero no muestra la tabla de salida	-----	No programa los métodos	20%
Programa eventos y métodos que se utilizan en la interfaz gráfica para dar funcionalidad a la aplicación	Programa todos los eventos y métodos asociados a los componentes de la interfaz, permitiendo crear los objetos y obtener toda la información requerida incluyendo los mensajes	Programa todos los eventos y métodos, permitiendo crear los objetos, pero no muestra los mensajes correspondientes	Programa los eventos y métodos, permitiendo crear los objetos, pero no falta uno de los requerimientos o no muestra los mensajes correspondientes	Programa los eventos y métodos, solo muestra los mensajes correspondientes	No programa los eventos	25%
Construye menús de navegación que permitan	Construye menú de navegación y	Construye menú de navegación accede a las	Construye menú de navegación accede a las	Construye menú de navegación,	No construye menú de navegación	10%

acceder a las opciones de la aplicación un caso de negocios.	accede a todas las diferentes opciones	opciones, pero falta una	opciones, pero faltan dos	pero no accede a ninguna opción		
Construye la Base de Datos, de acuerdo a los requerimientos del usuario en un caso de negocios.	Crea la tabla en la base de datos con todas las columnas necesarias y los tipos de datos equivalentes para java	-----	Crea la tabla en la base de datos con todas las columnas necesarias pero los tipos de datos no son correctos	Crea la tabla en la base de datos, pero faltan columnas	No crea la tabla	5%
Programa las sentencias que permiten realizar la conexión a la base de datos un caso de negocios.	Codifica correctamente la clase que permite conectarse a la base de datos especificada	-----	-----	-----	No realiza la conexión	5%
Programa las sentencias para insertar, modificar, eliminar, buscar y listar elementos de la base de datos un caso de negocios.	Codifica correctamente todos los métodos para gestionar la información	Codifica correctamente los métodos, pero falta uno de los métodos	Codifica correctamente los métodos, pero faltan dos de los métodos	Codifica correctamente los métodos, pero faltan tres de los métodos	No codifica los métodos o solo hay uno	25%
Utiliza un patrón de arquitectura para separar la lógica de la vista en la aplicación a implementar un caso de negocios.	Codifica la solución, utilizando todas las capas del patrón DAO correctamente	Codifica la solución, utilizando un patrón DAO, pero le falta una capa	-----	Codifica la solución utilizando un patrón DAO, pero le faltan dos capas	No utiliza correctamente DAO para la solución codificada	10%
Total						100%