

UNIVERSIDAD DEL VALLE DE GUATEMALA
1CC20082020232- PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

Sección 20



Proyecto parte 2

Felipe Aguilar, 23195
Hugo Barillas, 23306
Gabriel Quan, 23479

GUATEMALA, 08 de octubre de 2023

Identificación de requisitos funcionales

- Crear cuentas de correo electrónico: las aplicaciones deben permitir a los usuarios crear cuentas de correo electrónico proporcionando su nombre y apellido.
- Generación automática de contraseñas: la aplicación debería generar automáticamente contraseñas seguras para las cuentas de correo electrónico creadas por los usuarios.
- Selección de departamento: las aplicaciones deben permitir a los usuarios seleccionar su departamento (por ejemplo, estudiante, profesor, etc.) al crear una cuenta de correo electrónico.
- Cambio de contraseña: los usuarios deberían poder cambiar su contraseña en caso de que quieran establecer una contraseña personalizada.
- Capacidad del buzón: los usuarios deben poder configurar la capacidad de su buzón (por ejemplo, el tamaño en megabytes).
- Correo electrónico alternativo: debería haber una opción para que los usuarios establezcan una dirección de correo electrónico alternativa.

En base a lo que hace el programa con todo lo anterior dicho, este primero preguntará por el nombre, luego por el apellido. Finalmente este pedirá el departamento el cual este pertenece. Este será pedido en forma numérica; 1, 2 y 3. 1) estudiante; 2) profesor; 3) Ninguno de los anteriores, el cual quedará vacío y no se añadirá al correo creado

Priorización de los requisitos funcionales encontrados

En orden:

Prioridad 1 (Los más importantes):

1. Registro de usuario: Sin la capacidad de registrar nuevos usuarios, el sistema no puede tener usuarios que utilicen el correo electrónico. Esta es una funcionalidad crítica.
2. Generación de contraseña aleatoria: La generación de una contraseña segura es crucial para garantizar la seguridad de las cuentas de usuario. Sin esta función, las cuentas estarían en riesgo.

3. Selección de departamento: Si bien es necesario para la creación de la dirección de correo electrónico, no es una funcionalidad que los usuarios deban realizar constantemente. Puede ser implementado después de las funcionalidades críticas.
4. Creación de dirección de correo electrónico: La creación de la dirección de correo electrónico es esencial para que los usuarios tengan identificadores únicos y puedan enviar y recibir correos electrónicos.

Prioridad 2 (Importantes, pero no críticos):

1. Mostrar información de la cuenta: Mostrar la información de la cuenta es importante para que los usuarios puedan ver y verificar su información. Aunque no es crítico para el funcionamiento del sistema, es útil.
2. Mostrar el resultado de la contraseñas
3. Mostrar el dominio del correo electrónico

Identificación y Descripción de Clases necesarias:

Clase `Email`:

>Propiedades:

1. `firstName` (String): Almacena el primer nombre del usuario.
2. `lastName` (String): Almacena el apellido del usuario.
3. `password` (String): Almacena la contraseña del correo electrónico.
4. `department` (String): Almacena el departamento (estudiante, profesor) del usuario.
5. `email` (String): Almacena la dirección de correo electrónico completa del usuario.
6. `mailboxCapacity` (int): Almacena la capacidad del buzón de correo (valor predeterminado: 500).
7. `defaultPasswordLength` (int): Almacena la longitud predeterminada de la contraseña (valor predeterminado: 10).
8. `alternateEmail` (String): Almacena la dirección de correo electrónico alternativa del usuario.
9. `companySuffix` (String): Almacena el sufijo de la empresa para el dominio del correo electrónico (valor predeterminado: "UNI.com").

>Métodos:

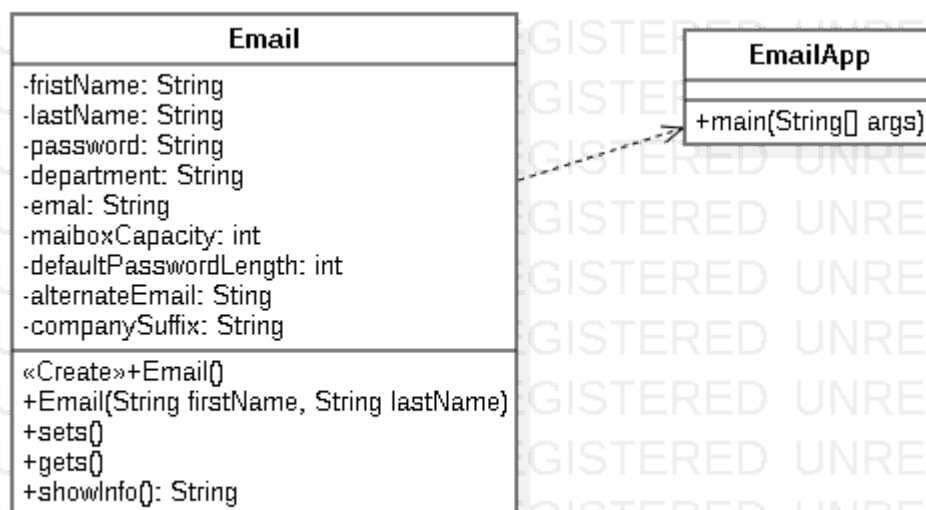
1. `Email(String firstName, String lastName)`: Constructor que recibe el primer nombre y el apellido del usuario. Este constructor inicializa las propiedades `firstName`, `lastName`, `department`, `password`, y `email` utilizando otros métodos dentro de la clase.
2. `private String setDepartment()`: Método privado que pregunta al usuario por el departamento y devuelve el departamento seleccionado como una cadena.
3. `private String randomPassword(int length)`: Método privado que genera una contraseña aleatoria de la longitud especificada y la devuelve como una cadena.
4. `public void setMailboxCapacity(int capacity)`: Método público para establecer la capacidad del buzón de correo.
5. `public void setAlternateEmail(String altEmail)`: Método público para establecer la dirección de correo electrónico alternativa.
6. `public void changePassword(String password)`: Método público para cambiar la contraseña.
7. `public int getMailboxCapacity()`: Método público para obtener la capacidad del buzón de correo.
8. `public String getAlternateEmail()`: Método público para obtener la dirección de correo electrónico alternativa.
9. `public String getPassword()`: Método público para obtener la contraseña.
10. `public String showInfo()`: Método público que muestra la información del usuario, incluyendo el nombre, correo electrónico y la capacidad del buzón.

Clase `EmailApp`:

>Métodos:

1. `main(String[] args)`: Método principal que crea una instancia de la clase `Email` utilizando la entrada del usuario para el primer nombre y el apellido, luego muestra la información del usuario utilizando el método `showInfo()` de la instancia de `Email`.

Diseño del Sistema



Investigación de la tecnología disponible

Herramientas:

Visual Studio code: es un editor de código en el cual se puede debuggear, se le pueden implementar plugins los cuales sirven para tareas externas o para acciones extras, tiene una opción de autocompletado la cual ayuda a la rápida programación, también tiene opción para debuggear la cual ayuda a la hora de buscar errores, tiene la opción de trabajar con bastantes lenguajes e incluso poder juntarlos

Notepad ++: es un editor de texto gratuito y de código abierto diseñado principalmente para sistemas Windows. Aunque no es un entorno de desarrollo completo como VS Code, es útil para edición de texto básica y es apreciado por su velocidad y capacidad para abrir una amplia gama de formatos de archivo.

Eclipse: es un entorno de desarrollo integrado (IDE) ampliamente utilizado, especialmente en el contexto de Java. Proporciona una amplia variedad de herramientas y plugins para el desarrollo de software en diversos lenguajes, aunque es más conocido por su compatibilidad con Java. Eclipse ofrece características como la depuración, autocompletado y gestión de proyectos.

NetBeans: NetBeans es otro IDE popular que es conocido por su soporte integral para varias tecnologías y lenguajes de programación. Es especialmente popular en el desarrollo de aplicaciones Java, pero también admite otros lenguajes como PHP y HTML.

Lenguajes:

Java: Java es un lenguaje de programación orientado a objetos ampliamente utilizado que es conocido por su portabilidad y seguridad. Se utiliza en una variedad de aplicaciones, desde desarrollo web hasta aplicaciones empresariales y aplicaciones móviles Android.

Python: Python es un lenguaje de programación de alto nivel conocido por su simplicidad y facilidad de lectura. Se utiliza en una variedad de aplicaciones, incluyendo desarrollo web, análisis de datos, inteligencia artificial y automatización

Html / css: estos son lenguajes utilizados en el desarrollo web. HTML se utiliza para estructurar el contenido de una página web, mientras que CSS se utiliza para dar estilo y diseño a la página.

Visual basic: Es un lenguaje de programación desarrollado por Microsoft que se utiliza para crear aplicaciones de Windows y aplicaciones de escritorio.

JavaScript: Es un lenguaje de programación utilizado principalmente en el desarrollo web para agregar interactividad y funcionalidad a las páginas web, sin embargo puede hacer uso de diferentes librerías que ayudan en diferentes tareas. Es un lenguaje de script del lado del cliente que se ejecuta en el navegador web del usuario.

Lenguaje escogido:

Java: escogimos este lenguaje ya que es el que todos estamos familiarizados de momento y donde más hemos visto POO, también lo escogimos por la cantidad de programas que puede llegar a hacer, tomando en cuenta que también se puede hacer una interfaz gráfica con el usuario en futuras versiones del programa nos gusto la idea de usarlo.

Planificación y gestión

Nombre de la tarea	Descripción de la tarea	Horas estimadas de desarrollo	Responsable de desarrollarla	Fecha probable de terminación de la tarea
opinión de los usuarios	se obtiene un feedback de los usuarios para el programa	2	Felipe, Gabriel y Hugo	27/08/2023
clases necesarias	En base al feedback y a la idea del programa elegir las clases que llevará este	1	Gabriel	2/09/2023

Nombre de la tarea	Descripción de la tarea	Horas estimadas de desarrollo	Responsable de desarrollarla	Fecha probable de terminación de la tarea
Elaborar UML	Elaborar el diagrama UML de las clases del programa	1	Felipe	4/09/2023
Investigación de tecnologías	investigar las tecnologías disponibles para implementar la solución planteada.	2	Felipe	3/09/2023
Planificación y gestión	Desglose el proyecto en tareas que luego serán asignadas a uno o más miembros del grupo	2	Hugo	4/09/2023
Implementación	implementar como mínimo 1 requisito funcional de los encontrados por miembro	4	Felipe, Gabriel y Hugo	5/09/2023
Creación de código	Creación del programa	5	Felipe, Gabriel y Hugo	5/09/2023

