

# Bitácora - 20/12/2021

## Equipo 4

El trabajo de la codificación del código se llevó a cabo mediante las sesiones que se podían realizar con todos los integrantes del equipo, para esta primera reunión se pensó llevar a cabo un gran avance con respecto al código para poder codificar aspectos generales como las clases que se iban a utilizar, en qué paquetes era conveniente alojarlos así como describir de forma rápida en qué clase se deberían utilizar los diferentes aspectos de la programación orientada a objetos.

Debido a que la organización de las clases y carpetas del proyecto no fue tan difícil de pensarlo, se comenzó a trabajar en la interfaz gráfica que se implementaría por el equipo, algunos integrantes del equipo ya tenían conocimiento acerca de Java Swing, por lo que se pensó trabajar en ello en conjunto para que los demás participantes que desconocían los componentes de Swing pudieran acercarse a ellos y conocerlos.

Con ayuda de ejemplos y antecedentes se pudo obtener un avance relativamente rápido en cuanto a todos los componentes de la interfaz gráfica a realizar.

Casi al término de la sesión se dividieron ciertas actividades para la próxima sesión y con ellas poder trabajar, a algunos integrantes se les dejó la tarea de ir pensando en las diferentes opciones que se tenían para realizar el repositorio en archivos de los componentes del proyecto; se pensaba utilizar archivos de texto o de objetos. A algunos otros se les asignó la tarea de pensar en la organización de la aplicación para poder tener una vista agradable para el usuario, por último otra de las actividades designadas fue simular dentro de alguna clase del proyecto una base de datos que contuviera la información necesaria para el proyecto, es decir; los platillos pertenecientes al restaurante y los posibles meseros y administradores.