

TECNOLÓGICO DE COSTA RICA

Escuela de Computación

Ingeniería en Computación - Diseño de Software (IC-6821)

Proyecto #3

Proyecto de Diseño de Software

Estudiantes:

Sebastián Bermúdez Acuña - 2021110666

Anthony Jiménez Barrantes - 2021022457

Felipe Obando Arrieta - 2021035489

Damián Obando Cerdas - 2021047883

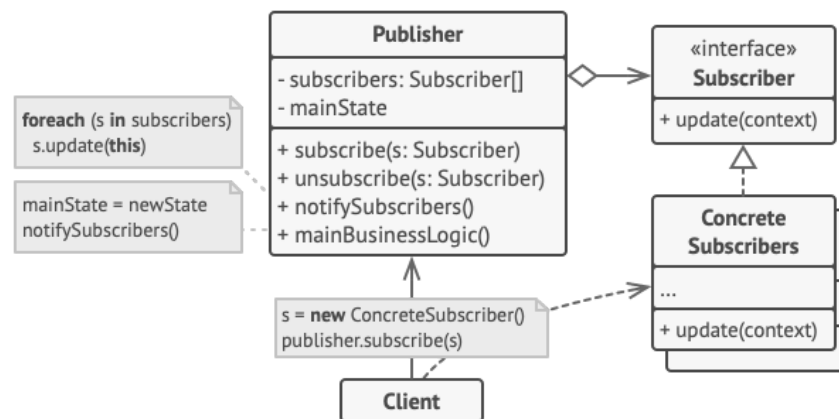
Profesora: Ericka Solano Fernández

29 de mayo del 2023

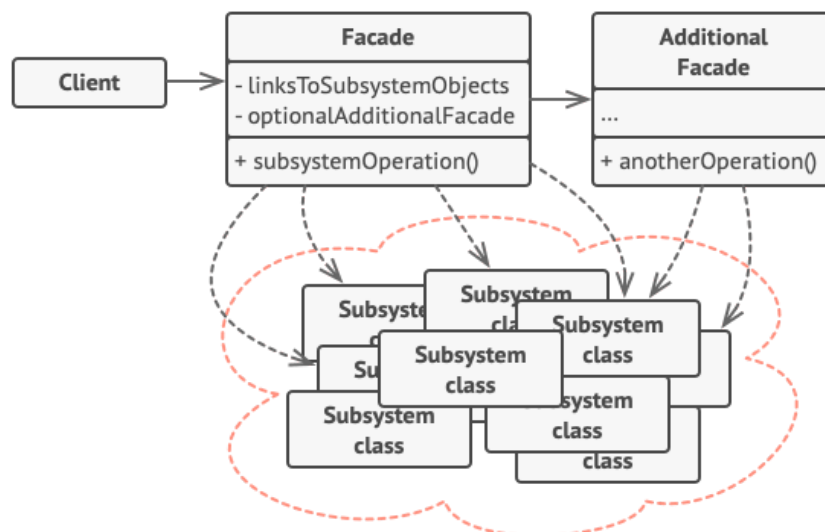
I Semestre, 2023

Patrones:

- **Patrón de notificaciones:** Para implementar el sistema de notificaciones se hace uso del patrón de comportamiento Observer, esto debido a que es un patrón desarrollado para un sistema de notificaciones, lo cual se acoplaban perfectamente a la estructura de la aplicación del anterior proyecto. Este patrón se adaptó a las necesidades pertinentes, como el poder notificar solamente a unos selectos usuarios. También el poder bloquear a usuarios deseados y desactivar sus notificaciones.



- **Patrón de iniciar sesión:** Para el sistema de iniciar sesión y que tenga la posibilidad de poder abrir diferentes ventanas según el usuario se utilizó el patrón estructural de Facade, con este no hubo que realizar muchos cambios y se pudo redirigir cuando un estudiante ingresa al sistema fácilmente. Así el cliente utiliza la fachada en lugar de invocar directamente los objetos del sistema.



- **Patrón de mensajería por chat:** El sistema de mensajería por chat utiliza el patrón de comportamiento Mediator, esto debido por que sirve a la vez como estructura para poder notificar a diferentes usuarios, así como también como métodos de comunicación entre diferentes usuarios, en nuestro caso siendo entre los diferentes usuarios del sistema. Este está ligeramente modificado para que interactúe con el chat, los mensajes y los usuarios.

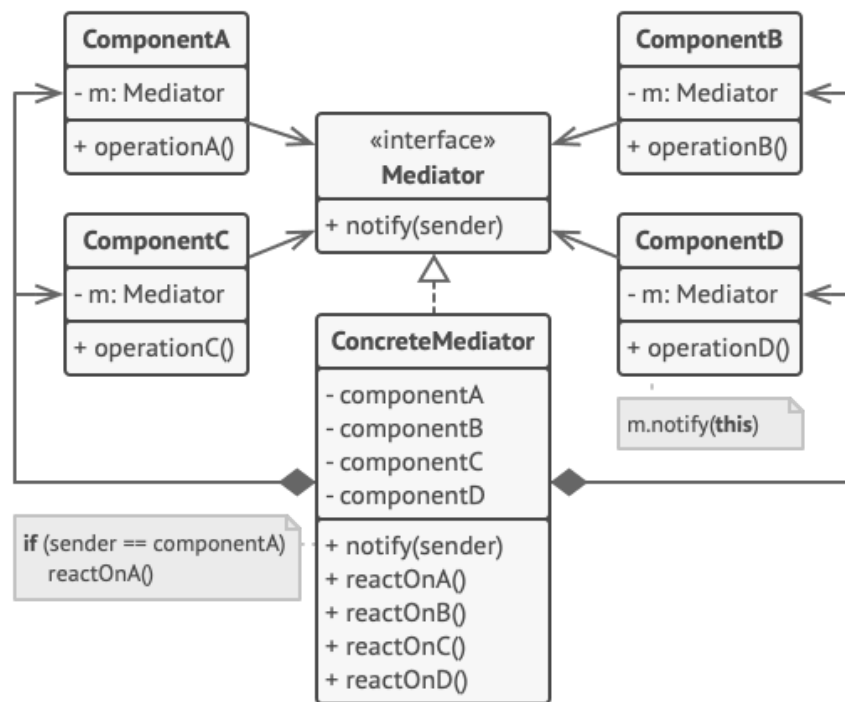


Diagrama de clases:

Para mejor visualización del diagrama de clases, se adjuntará un link para visualizarlo:

https://lucid.app/lucidchart/fe35a9c2-e729-4daf-ac85-bf8fb6bd943c/edit?viewport_loc=-1865%2C563%2C4031%2C2217%2C0_0&invitationId=inv_2a0c7ba4-3232-4126-9711-5492278dfd5c

Fecha	Agenda	Responsables	Acordado
2023-06-01	Revisión de la especificación de la arquitectura del software de la aplicación (Proyecto 2).	Todos los participantes.	Corregir el diagrama de clases al día siguiente.

Fecha	Agenda	Responsables	Acordado
2023-06-02	Hacer el diagrama de clases y división de responsabilidades del proyecto.	Todos los participantes.	Felipe Obando y Damián Obando se encargarán del front-end. Anthony Jiménez y Sebastián Bermúdez se encargarán del back-end.

Fecha	Agenda	Responsables	Acordado
2023-06-07	Reunión con la profesora Ericka Solano	Todos los participantes.	Se realizará una reunión con la profesora Ericka Solano para revisión de diagrama de clases.

Fecha	Agenda	Responsables	Acordado
2023-06-15	Revisión de proyecto	Todos los participantes.	Se revisará el proyecto para ver que cumpla con todas las especificaciones

Análisis de Resultados

Porcentaje de logro acerca de los aspectos más importantes para el desarrollo del proyecto.

Actividad	Responsable (s)	Porcentaje de logro	Observaciones
Sistema de notificaciones	Sebastian Bermudez y Felipe Obando	100%	Exitosamente realizado.

Actividad	Responsable (s)	Porcentaje de logro	Observaciones
Acceso al perfil de estudiantes	Anthony Jiménez y Damián Obando.	100%	Exitosamente realizado.

Actividad	Responsable (s)	Porcentaje de logro	Observaciones
Servicio de mensajería	Todos los participantes.	100%	Exitosamente realizado.

Actividad	Responsable (s)	Porcentaje de logro	Observaciones
Activación de una actividad	Todos los participantes.	100%	Exitosamente realizado.

Lecciones Aprendidas

Experiencia de cada uno de los integrantes después de la realización del proyecto.

Sebastián Bermúdez Acuña: Logré aprender a manejar solicitudes necesarias dentro de un API, y la forma en la que esta funciona. También aprendí a cómo se pueden implementar patrones de diseño dentro de una aplicación y adaptarlo según las necesidades de la aplicación. El proyecto también aporta al manejo de código limpio, funcional y adaptable.

Anthony Jiménez Barrantes: Aprendí a implementar un sistema de comportamiento y estructural en un proyecto ya establecido, las modificaciones pertinentes para que funcionara y como saber que un patrón es una plantilla, y todo depende como se juegue con ella.

Felipe Obando Arrieta:

Aprendí a usar patrones de diseño de comportamiento y la importancia que tienen en las aplicaciones para poder tener un código mantenible y escalable, además, se fortalecieron habilidades blandas como la comunicación asertiva y gestión del tiempo.

Damián Obando Cerdas: Con este proyecto logré desarrollar más mis habilidades en el desarrollo web, además de esto se aprendió sobre la conexión entre una base de datos y una aplicación web y cómo realizar desde la aplicación peticiones a la misma, además se obtuve la logró comprender de manera más real lo que es darle mantenimiento a un código y que tan complicado o sencillo se puede volver esto.