

Reflexión Proceso del Proyecto

Primero, me gustaría destacar que no fue un proyecto fácil, en cada entrega de este me enfrentaba a nuevos retos, por ejemplo, en el proyecto 1, fue difícil construir la aplicación al tiempo que aprendía java, pues java no era un lenguaje con el que estuviera familiarizado, también fue difícil crear un proyecto desde cero en donde uno mismo debía imaginarse los escenarios en los que la aplicación debería funcionar, los requisitos que tendría que cumplir y anticiparse a eventos inesperados. Era la primera vez que me enfrentaba a un proyecto en donde tenía que pensar en usuarios diferentes, por ejemplo, en este proyecto se esperaba que diferentes tipos de usuarios, como clientes, administradores y empleados dieran uso a la aplicación. Para esto, el sistema debía estar preparado para que cuando cada uno de estos usuarios pueda realizar las acciones correspondientes a su papel en el contexto del sistema de reserva de carros. Algo importante a destacar en este proyecto 1 es el aprendizaje que deja en cuanto a la planificación y el diseño de un programa.

En el proyecto 2, el nuevo reto era la implementación de interfaces gráficas, algo totalmente nuevo para mí ya que antes solo había hecho programas en consola, donde los programas se limitaban en cuanto a la interacción, pero ahora con las interfaces gráficas tuve otra perspectiva de cómo interactuar con un usuario. Con interfaces gráficas ya podía hacer mucho más amigable el ambiente de uso del programa. Una decisión importante que marcó la diferencia en el desarrollo de este proyecto, fue la elección de utilizar pestañas (tabs) para cada requerimiento funcional en lugar de implementar una ventana por cada uno. Esta decisión fue muy importante porque permitió una organización más eficiente en las interfaces y un mantenimiento de código mucho más agradable.

Finalmente, para el proyecto 3 me enfrenté a retos como simular pagos con tarjetas de crédito y la implementación de nuevos vehículos en el sistema, esto hizo que cambiara el diseño y la estructura del programa que había construido para el proyecto 2, en general diría que el mayor reto para mí fue la implementación de las tarjetas de crédito en el programa, pues la carga dinámica de clases era un concepto nuevo, pero fue algo interesante para mí poder simular un pago con tarjeta de crédito. Para concluir, en general este proyecto me permitió desarrollar nuevas habilidades como programador, aprendí a aprender, aunque suene redundante, pero en este proyecto me di la oportunidad de conocer nuevas tecnologías, nuevas prácticas de programación y salir de mi zona de confort. Por último, algo muy importante, aprendí la importancia de diseñar programas antes de implementar el código.