



UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN SIMÓN
FACULTAD DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍA



DOCUMENTACION FINAL DEL PROYECTO

DOCENTE: Valentín Layme Zapata

NOMBRES DE ESTUDIANTE:

Jorge David Torrico Copali

SIS: 202200286

NOMBRE DE GRUPO: EDU (Equipo de Desarrollo Unificado)

MATERIA: Métodos, Técnicas Y Taller De Programació

DOCUMENTACION FINAL DEL PROYECTO

1. Qué Hace El Código.

R.- Está En Los Códigos Publicados, Pero Se Dará Un Resumen Super Sencillo De Todas Las Clases.

1. Interfaz Gráfica: Encargado De Todas Las Ventanas Las Cuales Se Muestran Alrededor De La Ejecución Tales Como El Inicio De Sección, Y Encargado De Mostrar Cada Uno De Los Botones Que Hay En Todo El Programa.
2. Lista De Tareas: Tiene La Responsabilidad De Gestionar La Lista De Tareas Personales De Un Usuario, Con Funciones Para Agregar, Eliminar, Guardar Y Cargar Dichas Tareas Desde Un Archivo De Texto Específico Del Usuario.
3. Tarea: Representa Una Tarea Individual, Que Incluye Su Nombre, Fecha, Prioridad Y Estado De Completado. Proporciona Métodos Para Obtener Y Establecer Estos Atributos, Verificar Si La Tarea Está Completada Y Generar Una Representación En Cadena De La Tarea.
4. Main: Encargada De Ejecutar Todo El Programa.
5. Usuario: Gestiona La Información De Un Usuario, Que Incluye Su Nombre, Contraseña Y Su Lista De Tareas Personales. Además, Permite Guardar Y Cargar Usuarios Desde Un Archivo De Texto Llamado "Usuarios.Txt".

2. Descripción De Los Parámetros De Cada Método.

R.- Está En Los Códigos Publicados.

3. Descripción Del Valor De Retorno De Cada Método.

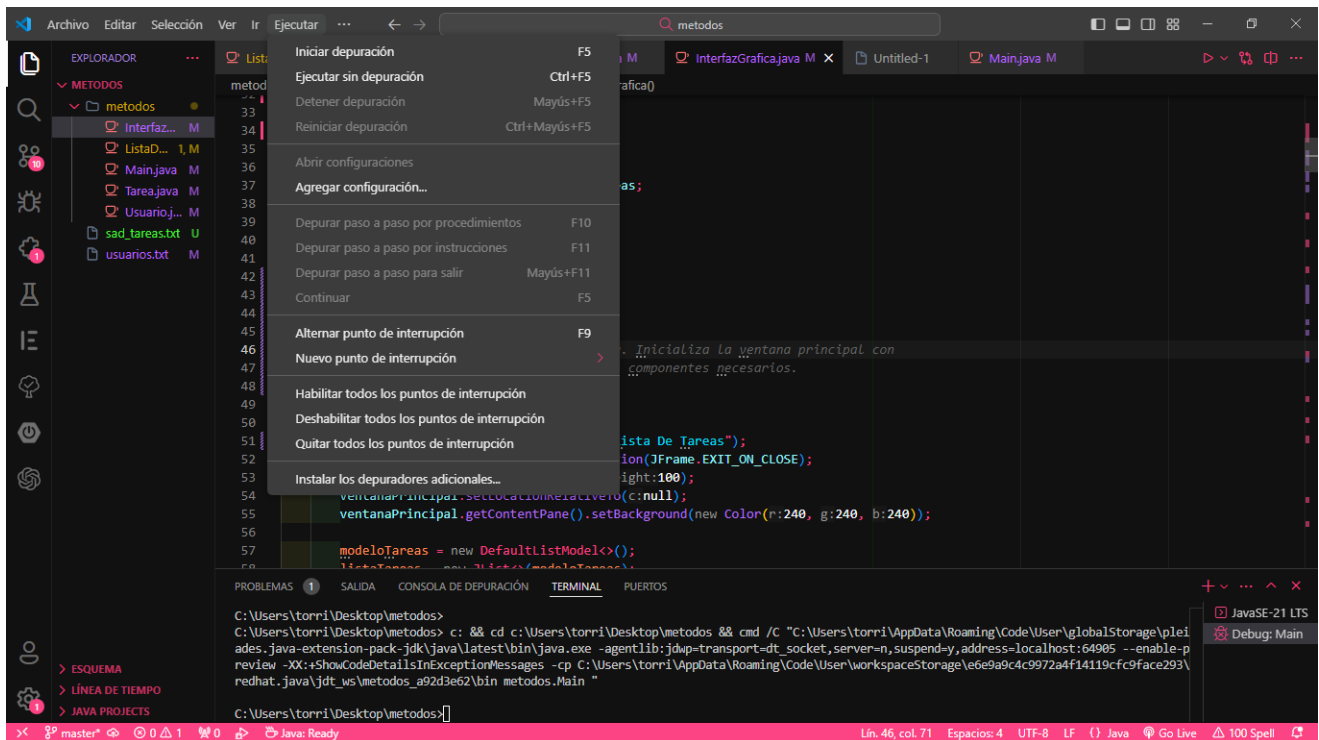
R.- Está En Los Códigos Publicados.

4. Excepciones Que Puede Lanzar Cada Método.

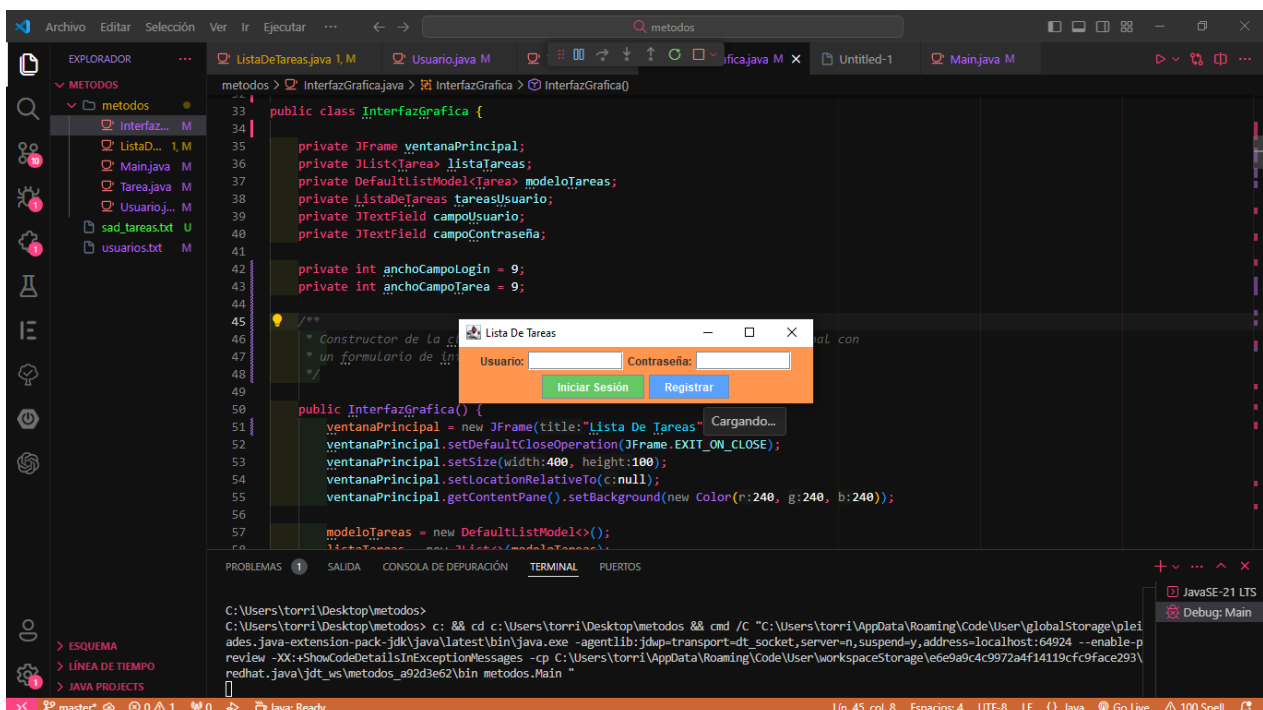
R.- Está En Los Códigos Publicados.

5. Ejemplos de cómo usar el código.

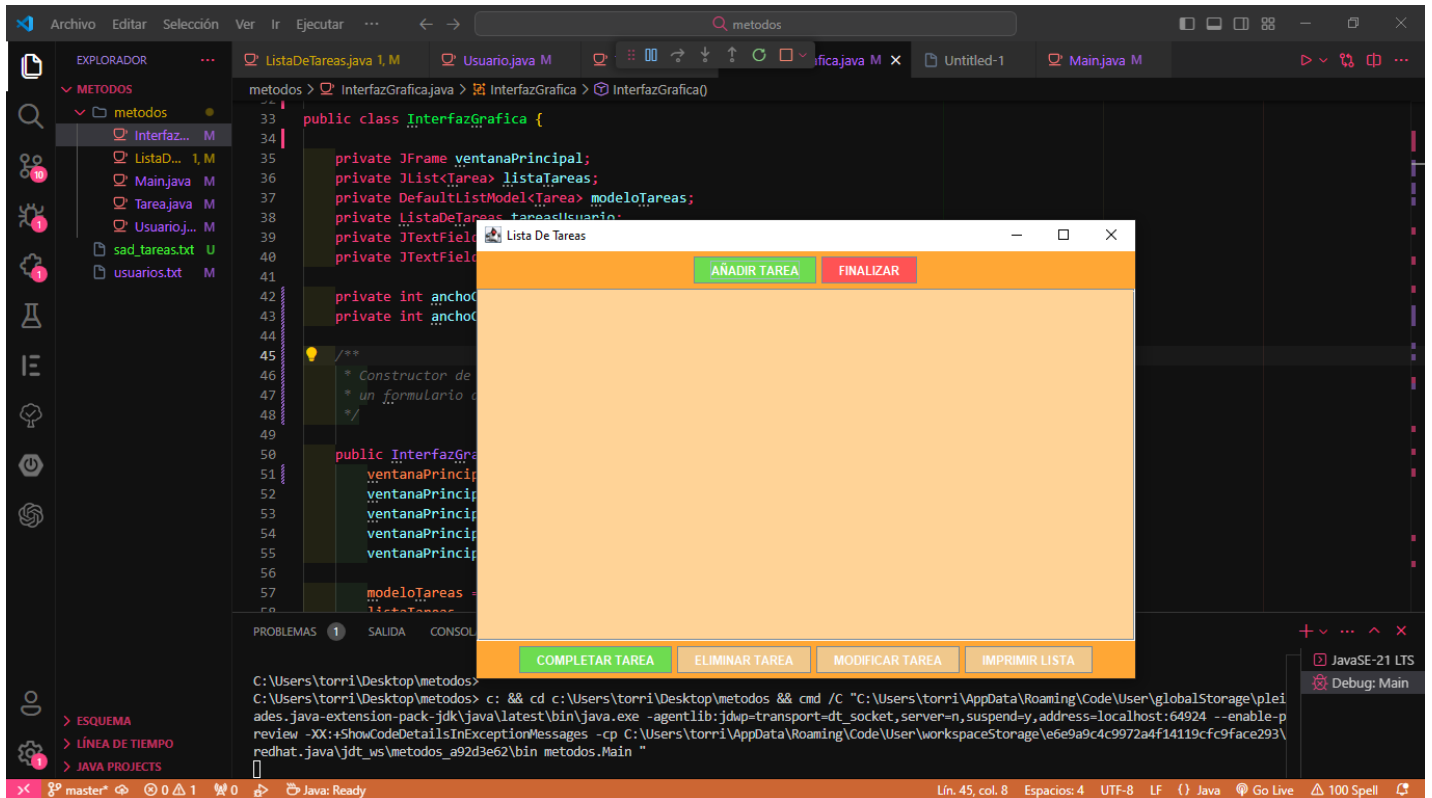
- Se coloca donde dice ejecutar o también presionando F5 y el programa se ejecutará.



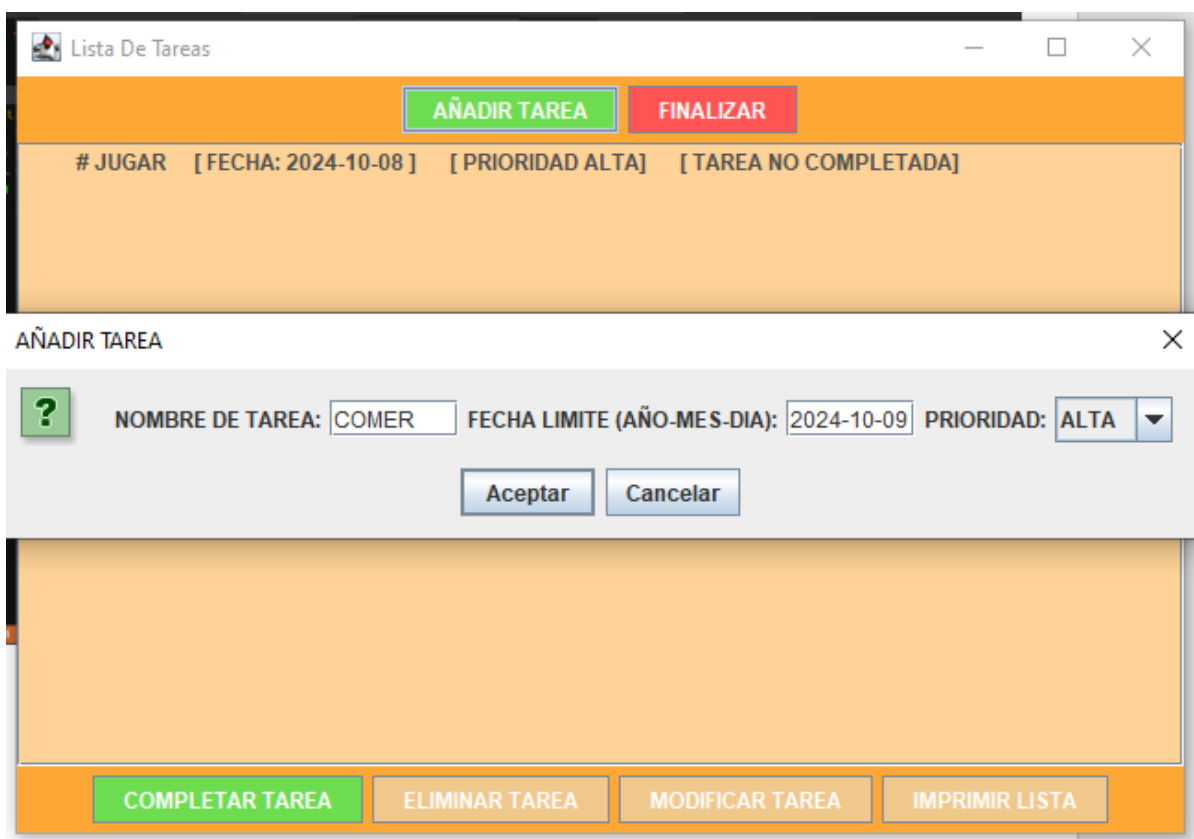
- Una vez iniciado el programa te pedirá un usuario y una contraseña. Ingresas los datos para iniciar sesión.
- En cuyo caso que no se tenga un usuario y contraseña entonces se coloca un usuario que guste y una contraseña que guste y haga clic en el botón de registrar y automáticamente se registrará y le redirigirá a la siguiente sección.



- En esta parte puede organizarse de una manera mas correcta, los botones son muy intuitivos. Como el añadir tarea, Finalizar, Completar tarea, Eliminar tarea, modificar tarea, y el imprimir.



- Una prueba de como ingresar la tarea y como se guarda, también que marca si esta completa o no.



Archivo Editar Selección Ver Ir Ejecutar ... metodos

EXPLORADOR ... ListaDeTareas.java 1, M Usuario.java M InterfazGrafica.java M x Untitled-1 Main.java M

METODOS ... metodos ... InterfazGrafica ... InterfazGrafica()

```
public class InterfazGrafica {
    private JFrame ventanaPrincipal;
```

Lista De Tareas

AÑADIR TAREA FINALIZAR

# JUGAR	[FECHA: 2024-10-08]	[PRIORIDAD ALTA]	[TAREA NO COMPLETADA]
# COMER	[FECHA: 2024-10-09]	[PRIORIDAD ALTA]	[TAREA COMPLETADA]

COMPLETAR TAREA ELIMINAR TAREA MODIFICAR TAREA IMPRIMIR LISTA

PROBLEMAS SALIDA CONSOLA DE DEPURACION TERMINAL PUERTOS

C:\Users\torri\Desktop\metodos> c: && cd c:\Users\torri\Desktop\metodos && cmd /C "C:\Users\torri\AppData\Roaming\Code\User\globalStorage\pleiades.java-extension-pack-jdk\java\latest\bin\java.exe -agentlib:jdwp=transport=dt_socket,server=n,suspend=y,address=localhost:64924 --enable-preview -XX:+ShowCodeDetailsInExceptionMessages -cp C:\Users\torri\AppData\Roaming\Code\User\workspaceStorage\ef6e9a9c4c9972a4f14119cfc9face293\redhat.java\jdt_ws\metodos_a92d3e62\bin metodos.Main "

JavaSE-21 LTS Debug: Main

7°C Despejado 23:18