



PRIMER PROYECTO PROGRAMADO

Estudiante: Jose David Sánchez Schnitzler

Carnet: 2018142388

CE1102

Profesor: Jeff Schmidt



APRIL 5, 2018

Índice

Introducción.....	2
Descripción del problema.....	3
Análisis de resultado.....	4
Bitácora de actividades.....	6
Estadística de Tiempo.....	8
Conclusión.....	8

Introducción

En este primer proyecto programado se va a trabajar en dos programas, uno de mantenimiento y el otro de compra para hacer en conjunto una tienda o ambiente para la compra de aplicaciones, en este caso se enfocará en juegos. El proyecto tiene como objetivo hacer que el programador investigue sobre funciones en la interfaz de Python para trabajar en la comunicación con archivos de texto así mismo editarlos o sobrescribirlos.

La aplicación en el modo de mantenimiento va a ser usada por vendedores, pero mayor parte de funciones las va a ejecutar el administrador para agregar juegos, agregar vendedores, buscar vendedores, entre otras. Por otro lado, en el modo de compra se van a tener funciones para registrar usuarios a la hora de descargar una aplicación.

Descripción del problema

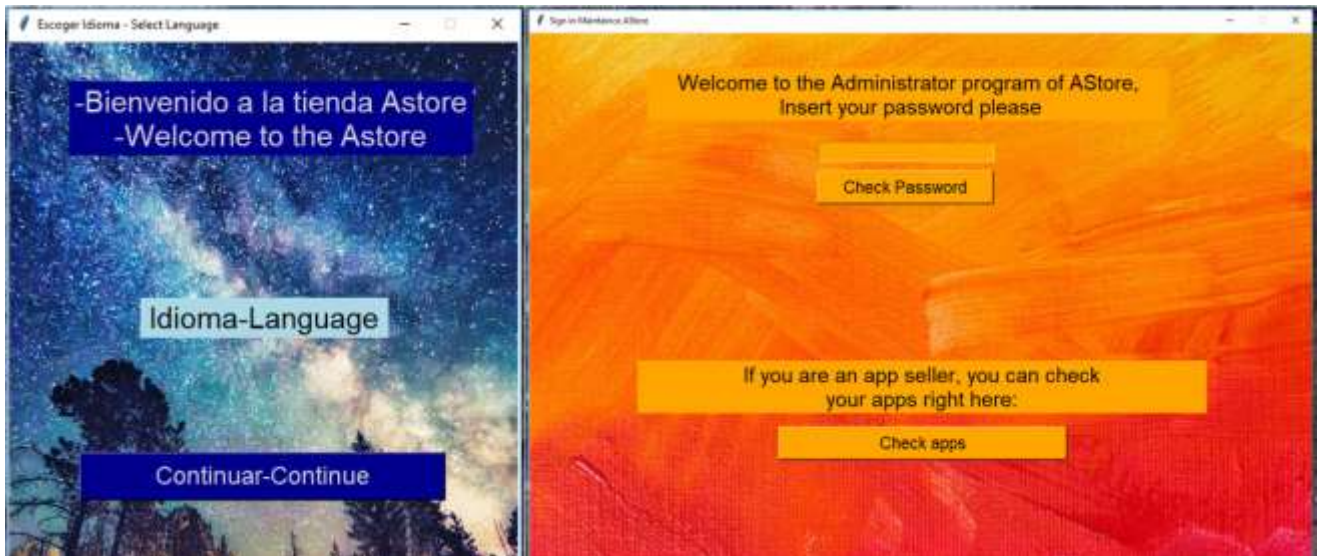
Se van a elaborar dos programas, el primero de mantenimiento en el que el administrador va a poder ingresar únicamente con una contraseña. Luego de ingresar desde la página principal, el administrador va a poder escoger lo que quiera hacer. Puede agregar, buscar o eliminar vendedores, también va a poder agregar y activar e inactivar aplicaciones. En la ventana principal está la opción para que el vendedor pueda consultar cuales aplicaciones tiene a su nombre.

Se va a trabajar con la interfaz de la plataforma Python y se van a definir varias opciones para que pueda trabajar de la mano con los archivos de texto.

El segundo programa va orientado para que lo use un comprador interesado en las aplicaciones de juegos. En la ventana principal aparece, una barra de búsqueda, y una caja con categorías para que también busque por categorías. Los juegos agregados se van a poder descargar, al momento de esta acción, el usuario va a tener que ingresar sus datos para registrarse.

Análisis de resultados

Cambio del idioma: En los dos programas se tiene la posibilidad de cambiar el idioma, las funciones están hechas, pero por cuestiones de tiempo no se logró implementar para todo el programa.



Inicio de sesión: En el inicio de sesión se pueden escoger dos opciones, revisar aplicaciones o ingresar como administrador por medio de una contraseña.



Escogencia de funciones: Al ingresar como administrador se pueden hacer dos cosas generales agregar, buscar y eliminar vendedores o agregar y cambiar de estado las aplicaciones. Lastimosamente no se encontró la manera de cambiar el estado de activo a inactivo una aplicación.



Ver aplicaciones: Se da la opción de ver aplicaciones si es vendedor, mostrando todas las características de cada aplicación que posee ese vendedor.



Bitácora de actividades

23/3/2018

Análisis de requerimientos de la interfaz sobre el idioma, español e inglés y el uso de archivos planos que funcionen como listas 20:00 a 21:00. Investigación de funciones a utilizar en la interfaz 21:00 a 00:00. Se encuentra el posible uso del diccionario. Se encuentra la funcionalidad de archivos planos para consulta y edición de datos.

24/3/2018

Diseño del primer programa (Mantenimiento) 20:00 a 23:00. Investigación sobre uso de contraseñas en Tkinter 23:00 a 00:00. Se empieza a hacer el código el programa de Mantenimiento, se crea el uso de contraseña y se crean ventanas hijas que contendrán varias funciones como agregar vendedor y agregar aplicación, consultar aplicaciones 7:30 a 11:30 y de 16:00 a 20:00 y de 21:00 a 00:00.

26/3/2018

#Se sigue trabajando en el programa de Mantenimiento para poder usar los entry en conjunto con los archivos de texto de 9:00 a 12:00, luego de 14:00 a 18:00. Se resuelve el problema del fondo de 23:00 a 00:00

27/3/2018

Se investiga más sobre la edición de archivos con extensión txt 10:00 13:00. Se hacen pruebas sin mucho éxito con archivos con extensión txt 15:00 a 20:00. Se sigue trabajando en la programación de la interfaz de mantenimiento de 21:00 a 22:00. Nota: cada vez que se programa se va trabajando de manera paralela la documentación interna.

28/3/2018

Se busca información sobre más funciones con archivos de extensión txt 7:30 a 11:30.

29/3/2018

Se empieza a crear el programa comprador que lleva a la tienda principal de 9:00 a 12:00. Se empieza a buscar un método de búsqueda para las aplicaciones que se vayan a agregar de 14:00 a 17:00. De 19:00 a 22:00 se trabaja en el método de agregar y buscar de vendedores.

30/3/2018

Se logra incluir vendedores y buscarlos de la manera correcta de 13:00 a 18:00.
Se logra incluir aplicaciones de 19:00 a 22:00

31/3/2018

Se logra mostrar las aplicaciones en la ventana de consulta dependiendo del ID de vendedor de 11:00 a 13:00 y de 14:00 a 15:00.

1/4/2018

Se termina de hacer arreglos al programa de Mantenimiento de 16:00 a 17:00.
Se analiza la manera de eliminar aplicaciones dependiendo de su estado de 17:00 a 20:00.

2/4/2018

Se trabaja en el programa de compra y sus funciones de 20:00 a 23:00.

3/4/2018

Se trabaja en el programa de compra, en la parte de la interfaz gráfica de 18:30 a 22:30

4/4/2018

Se trabaja arreglando las listas y documentos txt de 17:00 a 22:00 y de 23:00 a 00:00.

5/5/2018

Se trabaja en la documentación de 13:30 a 14:30, luego de 15:00 a 22:00. Y se trabaja arreglando la aplicación de comprador en la sección de búsqueda.

Estadística de Tiempo

Análisis de requerimientos	1
Diseño de las aplicaciones	6
Investigación de funciones	14
Programación	35
Documentación interna	Va de la mano con la programación
Pruebas	21
Elaboración documento	8
Total	85

Conclusión

En este proyecto se tuvo la oportunidad de aprender cosas nuevas como la edición de archivos de texto, gracias a esto, se pueden usar para guardar datos, registrar personas, validar información que en un futuro se necesite, esto para funciones que realicen diferentes actividades.