

<<<<<<<<<<<<<<<<<< | ¿Qué hace el sistema? | >>>>>>>>>>>>>>>>>>

El sistema gestor de desarrollo de proyectos de software "A.K.L.K" fue diseñado para permitir la creación de proyectos, los cuales pueden ser consultados permitiendo ver su nombre, el responsable de dicho proyecto, las tareas pendientes pertenecientes a dicho proyecto, los participantes asignados, así como la fecha de inicio y de fin. Además, permitirá agregar nuevos proyectos, asignando un nombre, objetivo, las fechas de inicio y fin, así como una breve descripción del mismo y asignar a su responsable.

Por otra parte, permitirá agregar tareas con sus respectivos nombres, fechas de inicio y de fin, el proyecto al que pertenece, breve descripciones, el estado (pendiente, en proceso, terminada, cancelada) y su prioridad (Baja, normal, urgente). Se permitirá su consulta.

En cuanto a los participantes, se les permitirá agregar más pidiendo su nombre, apellido paterno y materno, así como su usuario y el cargo que ocupará (participante, administrador del proyecto, administrador general). Se permitirá su consulta.

[illegible]

Para elaborar este sistema partimos del diagrama de E-R del sistema, así como varios diagramas de clases y actividades que estuvimos realizando en clase. Conforme íbamos avanzando íbamos modificando detalles del proyecto y de los requisitos que no fueran primordiales, así como también fuimos variando el diseño de las interfaces conforme pasábamos a la programación, ya que al momento de hacerla iban surgiendo más clases o ventanas que íbamos a ocupar para realizar ciertas acciones y que así el programa fuera más funcional.

Mientras una persona del equipo se encargaba de ir avanzando con la programación las otras iban realizando las actividades y las interfaces, así el diseño del logo.

En horas libres veíamos en conjunto el programa y proporcionábamos ideas entre todos para ver cómo iría quedando. Además de ir corrigiendo la base de datos e ir haciendo pruebas para ver qué cambiábamos.

En el programa existe una clase Conexion y CRUD dentro del paquete codigos, la primera sirviendo para la conexión a la base de datos de MySQL Workbench, y la segunda para los create, read, update, y delete.