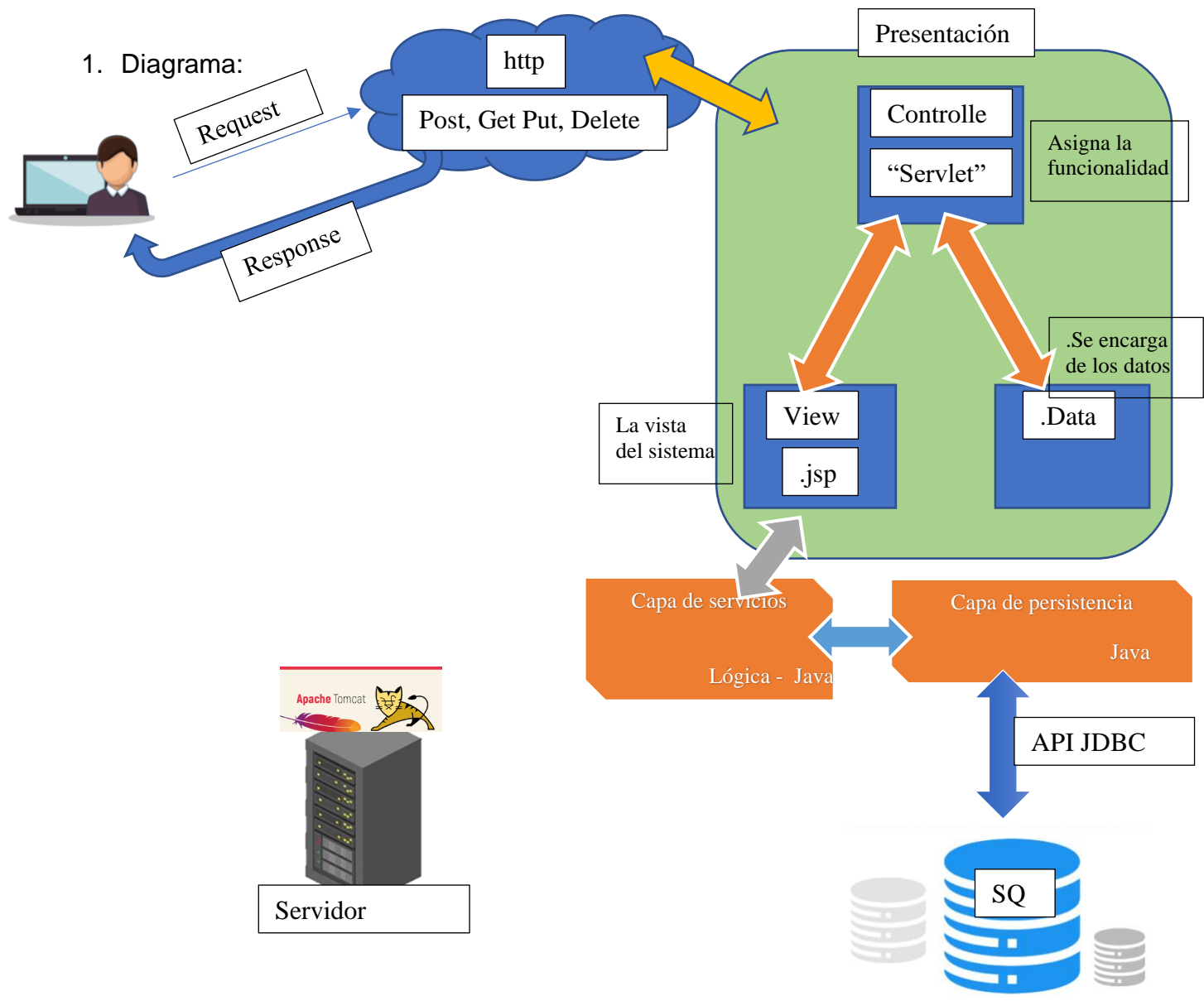


1. Diagrama:



2. Código
3. SCRUM

Esta basado en la comprobación periódica y se busca crear equipos productivos, siempre hay que cambiar los sistemas mal diseñados,

En scrum se usan cajas de tiempo definidas por semanas o días en le caso de día se especificarán tres secciones:

Pendiente

En proceso

Hecho

Esto con el fin de que todo tenga la visibilidad de lo que hay por hacer y el estado en que se encuentran, también esto nos puede ayudar a identificar que es lo mas importante para ese día y en que punto nos encontramos.

En realidad si queremos aplicar a acciones multitareas comúnmente nos damos cuenta que no somos tan aptos como creíamos.

Siempre hay que estar abierto a nuevas opiniones o criticas constructivas y estar dispuestos a cooperar o ayudar.

El equipo debe evitar en efecto rebaño.

4. Excepciones

Básicamente es una clase que nos ayuda a controlar errores que son provocados por alguna incompatibilidad o problema ya sea por algún archivo inexistente, tratar de acceder a uno posición fuera de los limites, no encontrar el servidor donde se almacena la BD, tratar de asignar algún tipo de dato incompatible, etc.

Hay muchas posibilidades a las cuales se podría aplicar una excepción.

El este caso la clase Exception hereda de Throwable

La clase Exception tiene 2 hijos:

    RuntimeException

    OtherException

La clase RuntimeException es para aquellas excepciones que pueden ser lanzadas durante el funcionamiento normal de la MVJ

OtherException Son lanzadas por el mismo compilador, mientras no tratemos el error nuestro programa no podrá ejecutarse correctamente

5. Link proyecto: <https://github.com/Luis-Jasso/CRUDServlets>

