

PROYECTO FINAL

Docente: Blas Castel Rivas – blas.castel@ufrontera.cl
Ayudante: Geraldine Henríquez – g.henriquez04@ufromail.cl

CONSIDERACIONES

- El proyecto debe ser desarrollado en equipos de 3 o 4 personas (Sin excepción).
- Cualquier copia o indicio de copia será sancionado con nota mínima.
- Debe respetar el formato en el que se entregarán los productos.

INSTRUCCIONES PROYECTO A

- Debe realizar una aplicación de escritorio escrito en Java que represente una solución a una problemática impuesta por cada equipo. (puede ser de su propia área de interés)
- La solución debe implementar lo siguiente:
 - *Programación Orientada a Objetos*
 - *Herencia*
 - *Interface*
 - *Clase Abstracta*
 - *Base de Datos*
 - *Interfaz Gráfica de Usuario*
- El programa debe ser escrito siguiendo los patrones MVC y DAO.
- Debe implementar el CRUD además de 2 consultas extra diferentes.
- No puede incluir mensajes por consola, si lo hace, serán solo como medida de control para el codificador.
- Debe incorporar como mínimo 3 ventanas. (Asegúrese de la calidad de las GUI en cuanto a la usabilidad y navegabilidad del usuario)
- Debe realizar la documentación respectiva al código.
- Debe incluir el diagrama UML de vuestro proyecto (No puede presentar el UML generado por alguna herramienta o plugin extra incorporado al IDE)
- El código no debe tener instrucciones que no se utilizan y los nombres de variables deben ser lo más descriptivos posible.

INSTRUCCIONES PROYECTO B

- Debe escribir el código de una página web incluyendo HTML - CSS - Javascript
- La página debe ser una web informativa que explique y muestre las funcionalidades del proyecto A, además de la información de los integrantes del equipo. (puede incorporar material lúdico)
- Una de las restricciones es que la información de la aplicación y de los integrantes del equipo deben estar separadas en dos páginas diferentes conectadas entre sí.

INSTRUCCIONES VIDEO

- Debe realizar un video presentando su proyecto A, el cual debe contener lo siguiente:
 - Los primeros 3 minutos deben presentar su proyecto de manera llamativa, para que los viewers queden interesados. (Captar la atención del público)
 - Los siguientes 5-8 minutos deben explicar el código a nivel de instrucciones, visitar las clases, base de datos, conexiones e interfaces gráficas de tal manera que se evidencie la utilización del patrón MVC DAO.

ENTREGABLES

- Crear un repositorio en Github y compartir el link en el que se aloja vuestro código fuente del proyecto A y proyecto B (generar una carpeta separada para cada proyecto)
- Subir el video a una plataforma como Youtube o Google Drive y compartir el link de vuestro video.