



UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN SIMÓN
FACULTAD DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍA



DOCUMENTACION DEL PROYECTO

DOCENTE: Valentín Layme Zapata

NOMBRES DE ESTUDIANTE:

Maria Clara Santos Marca

SIS: 202302136

MATERIA: Métodos, Técnicas Y Taller De Programación

Documentación Final Del Proyecto

1. Descripción General Del Código

La Funcionalidad Del Código Se Detalla En Los Archivos Publicados, Pero A Continuación Se Presenta Un Resumen Conciso De Cada Una De Las Clases Que Componen El Proyecto:

- ✓ **Interfaz Gráfica:** Esta Clase Es Responsable De La Creación Y Gestión De Todas Las Ventanas Que Se Presentan Durante La Ejecución Del Programa. Incluye La Interfaz De Inicio De Sesión Y Controla La Visualización De Los Distintos Botones Y Elementos Gráficos Que Permiten Al Usuario Interactuar Con El Software De Manera Eficiente.
- ✓ **Lista De Tareas:** La Clase Lista De Tareas Se Encarga De Administrar La Lista De Tareas Personales Asociadas A Cada Usuario. Implementa Funciones Que Permiten Agregar Nuevas Tareas, Eliminar Aquellas Que Ya No Son Necesarias, Así Como Guardar Y Cargar Las Tareas Desde Un Archivo De Texto Específico Correspondiente Al Usuario. Esto Garantiza Que La Información Se Mantenga Persistente Y Organizada.
- ✓ **Tarea:** Esta Clase Representa Una Única Tarea En El Sistema, Incluyendo Atributos Esenciales Como El Nombre De La Tarea, La Fecha Límite, La Prioridad Asignada Y El Estado De Completado. Proporciona Métodos Para Obtener Y Establecer Estos Atributos, Así Como Para Verificar Si La Tarea Ha Sido Completada. Además, Cuenta Con Una Funcionalidad Que Genera Una Representación En Formato De Cadena De La Tarea, Facilitando Su Visualización Y Manipulación.
- ✓ **Main:** La Clase Main Es La Encargada De Iniciar La Ejecución Del Programa. Contiene El Método Principal, El Cual Orquesta La Creación De Instancias Necesarias Y El Arranque De La Interfaz Gráfica, Permitiendo Que El Usuario Comience A Interactuar Con La Aplicación.
- ✓ **Usuario:** Esta Clase Gestiona Toda La Información Relacionada Con Un Usuario Del Sistema, Incluyendo Su Nombre, Contraseña Y Su Lista De Tareas Personales. Adicionalmente, Permite Guardar Y Cargar La Información De Los Usuarios Desde Un Archivo De Texto Denominado "Usuarios.Txt", Asegurando La Integridad Y Accesibilidad De Los Datos De Los Usuarios A Lo Largo Del Tiempo.

2. Descripción De Los Parámetros De Cada Método

La Descripción Detallada De Los Parámetros A Cada Método Está Disponible En Los Códigos Publicados.

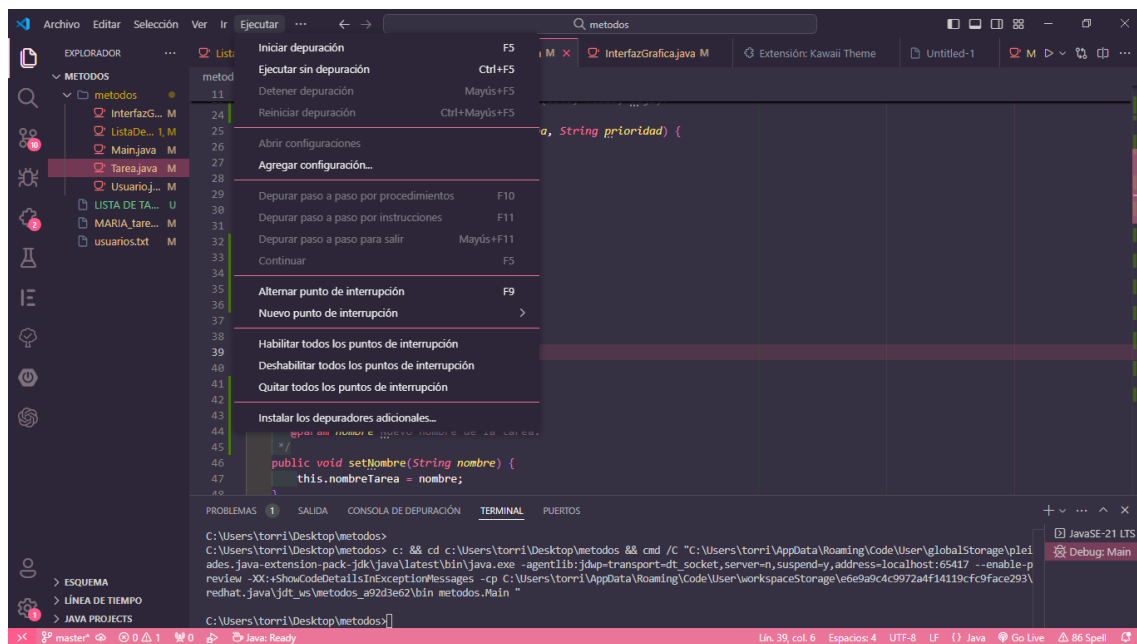
3. Descripción Del Valor De Retorno De Cada Método

La Descripción Detallada De Los Parámetros A Cada Método Está Disponible En Los Códigos Publicados.

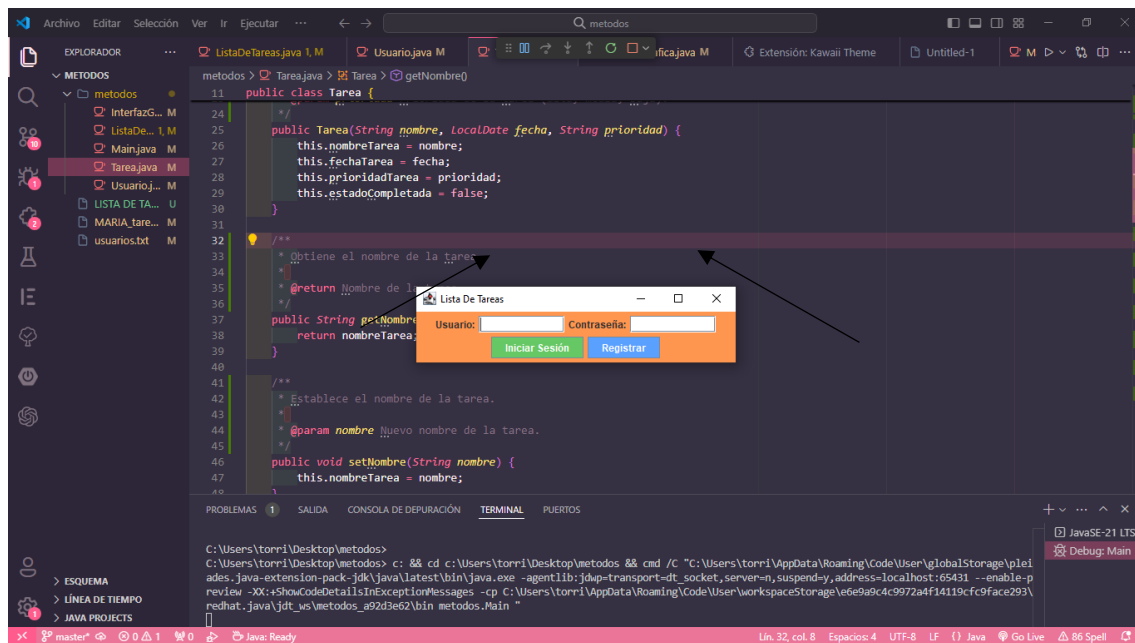
4. Excepciones Que Puede Lanzar Cada Método

La Descripción Detallada De Los Parámetros A Cada Método Está Disponible En Los Códigos Publicados.

5. Ejemplos De Cómo Usar El Código.

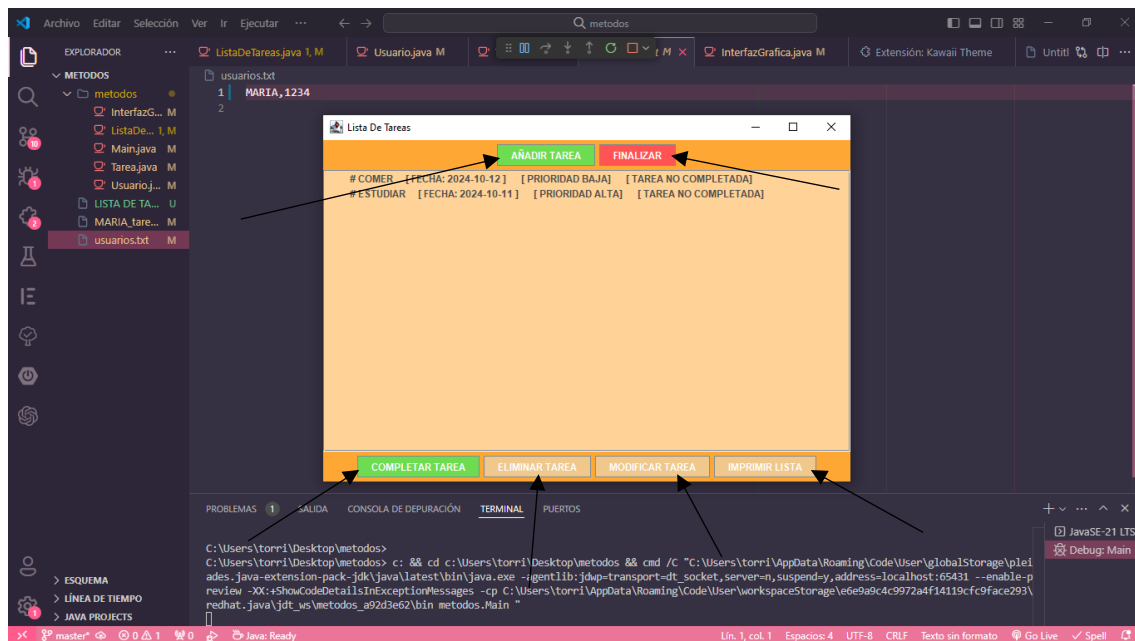


El Programa Se Puede Iniciar Seleccionando La Opción "Ejecutar" O Presionando La Tecla F5. Al Hacerlo, El Sistema Comenzará Su Ejecución.

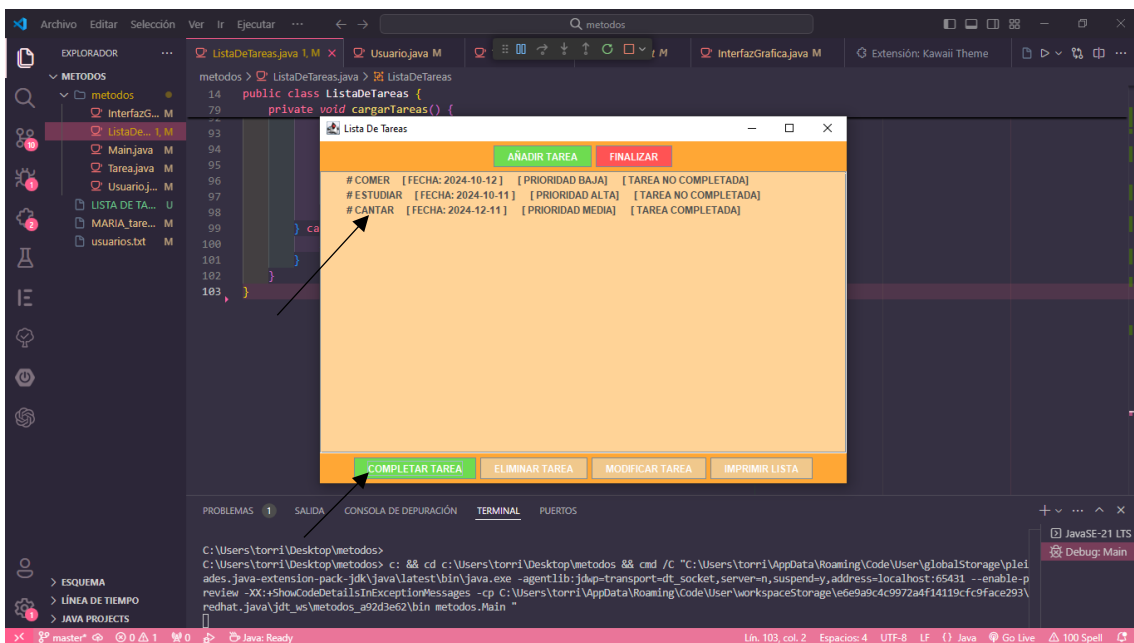
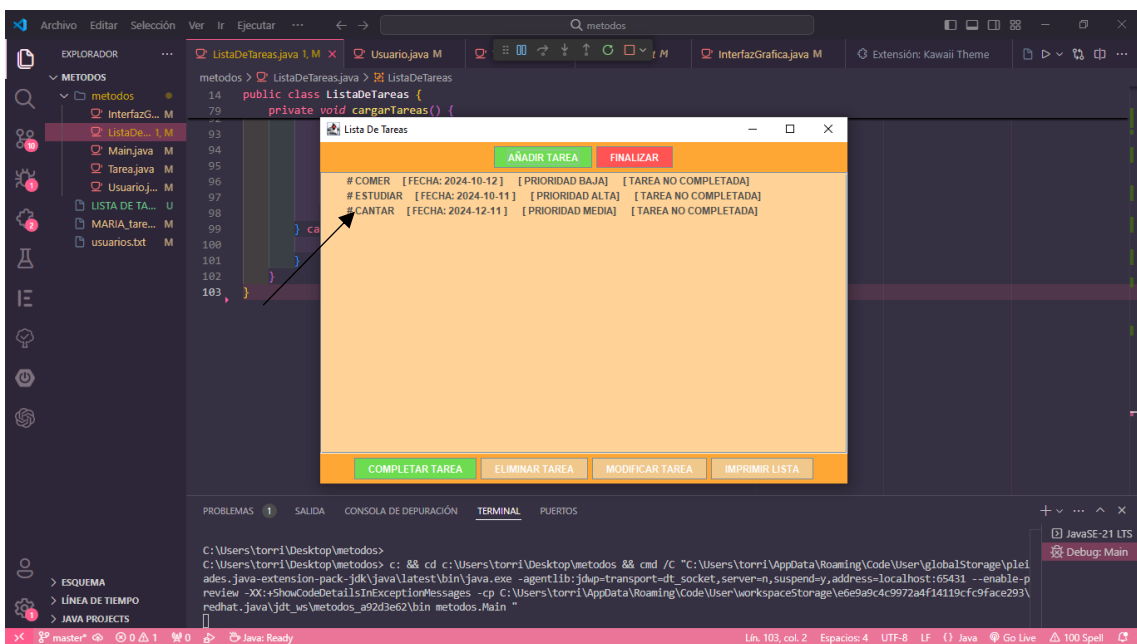
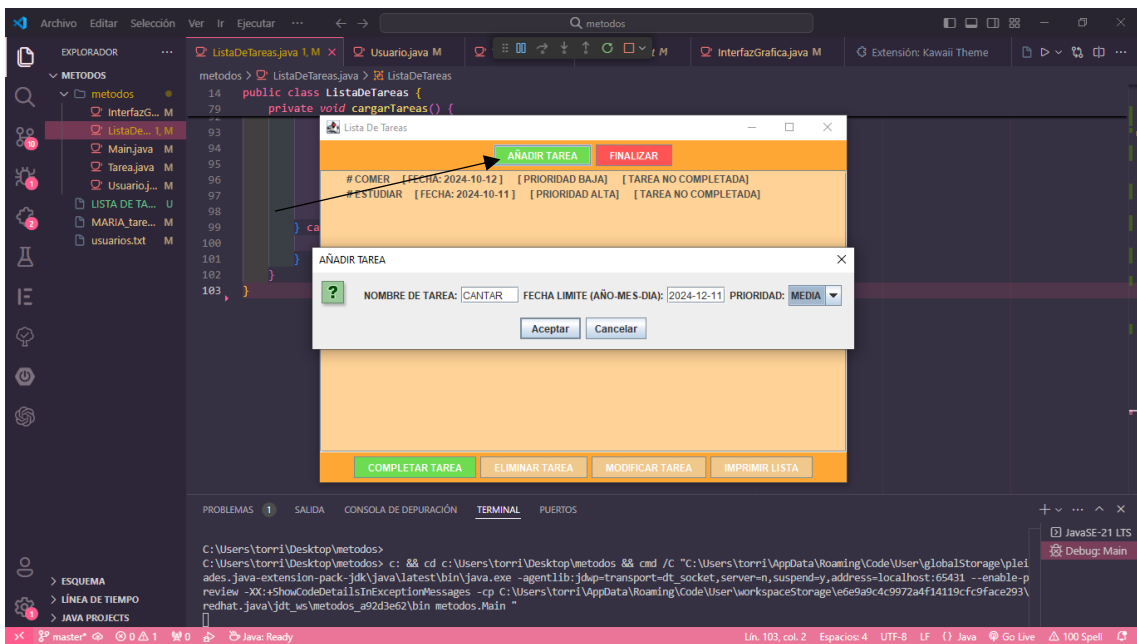


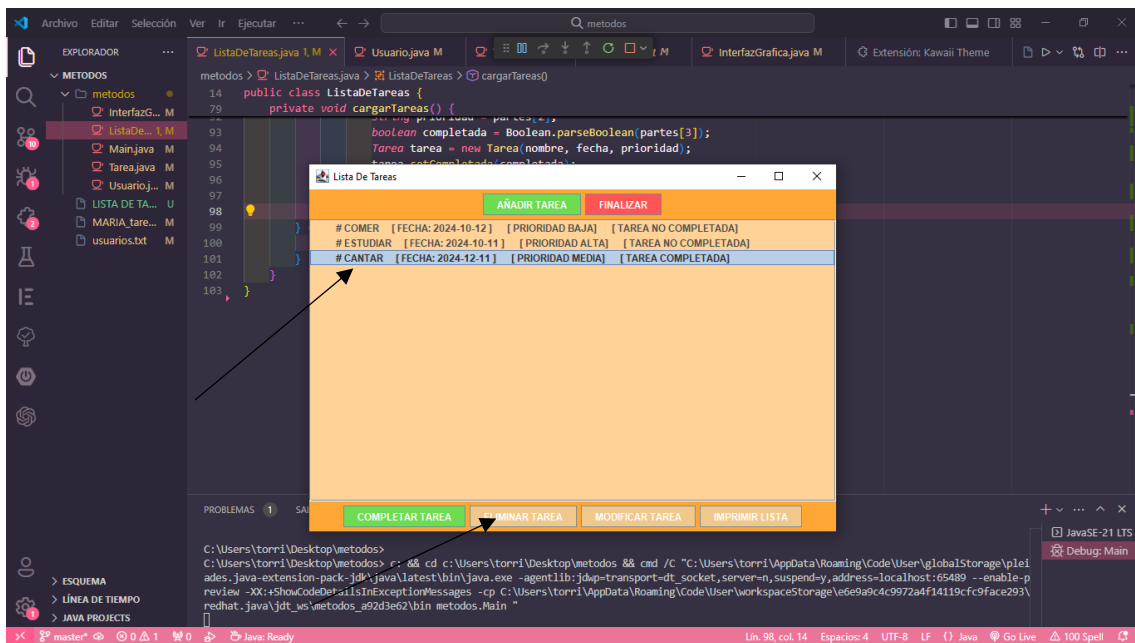
Una Vez Que El Programa Haya Iniciado, Se Presentará Una Interfaz Que Solicitará Al Usuario Que Ingrese Su Nombre De Usuario Y Contraseña. Es Necesario Introducir Esta Información Para Poder Acceder Al Sistema.

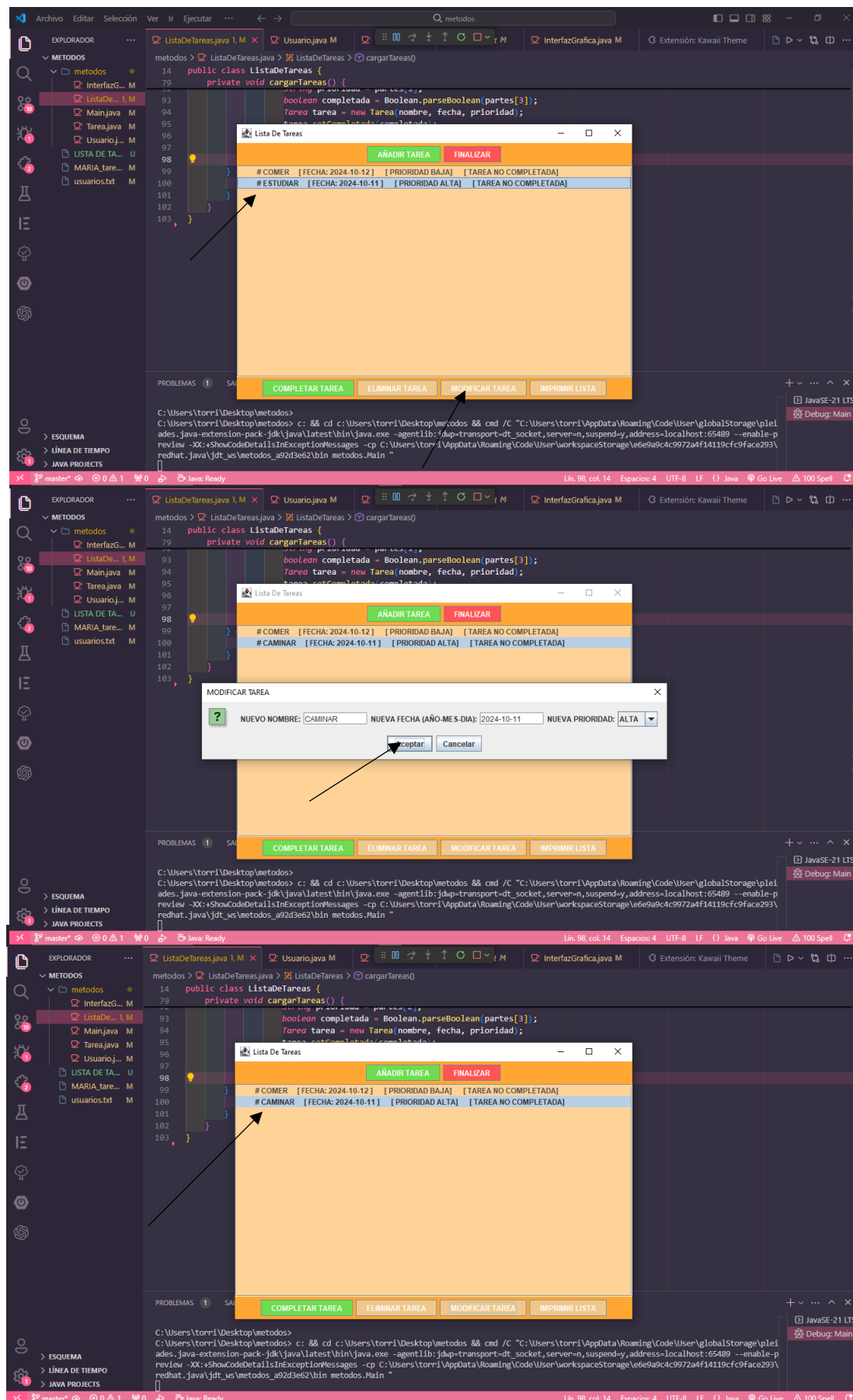
En El Caso De Que No Se Disponga De Un Usuario Y Contraseña, El Usuario Tiene La Opción De Crear Una Nueva Cuenta. Para Ello, Simplemente Debe Ingresar Un Nombre De Usuario Y Una Contraseña De Su Elección. Posteriormente, Al Hacer Clic En El Botón De Registrar, El Sistema Procederá A Registrar La Nueva Cuenta De Manera Automática Y Redirigirá Al Usuario A La Siguiente Sección Del Programa.



En Esta Sección, La Organización De Las Funcionalidades Se Presenta De Una Manera Clara Y Accesible. Los Botones Disponibles Son Intuitivos Y Están Diseñados Para Facilitar La Interacción Del Usuario. Las Opciones Disponibles Incluyen: Añadir Tarea, Finalizar, Completar Tarea, Eliminar Tarea, Modificar Tarea Y Imprimir.







Aquí se muestra cómo se ejecuta la mayor parte de los botones que hay en las interfaces y como se demuestra que si funciona correctamente sin errores.