

Proyecto Final

Estefana Garca Gonzlez, Sebastin Mora Sabogal

16 de junio de 2019

Índice general

I	PROYECTO	9
1.	Caso de Estudio	11
1.1.	Introducción	11
1.2.	Objetivo General	11
1.3.	Objetivos Específicos	11
1.4.	Descripción del problema	12
1.5.	Alcance	12
2.	Metodología	13
2.1.	Introducción	13
2.2.	Proceso de Software	13
2.2.1.	Metodología de implementación	14
2.3.	Open Source	15
II	DISEÑO	17
3.	Requerimientos	19
3.1.	Introducción	19
3.2.	Requerimientos del Cliente	19
3.3.	Casos de uso	20
3.4.	Diagramas de secuencia	22
3.5.	Diagramas de comunicación	25
4.	Interacción	35
4.1.	Introducción	35
5.	Clases	37
5.1.	Introducción	37
5.2.	Teoría	37

6. Patrones	39
6.1. Introduccin	39
6.2. Patrón Composite	40
6.3. Patrón agrupador	40
6.4. Patrón Fábrica Abstracta	41
6.5. Patrón Estrategia	42
7. Estados	43
7.1. Introduccin	43
7.2. Diagramas de estado	43
8. Componentes	47
8.1. Introduccin	47
8.2. Diagrama de componentes	48
9. Nodos	51
9.1. Introduccin	51
9.2. Marco Térico	51
9.3. Diagrama de nodos	53
10. Actividades	55
10.1. Introduccin	55
III REFLEXIONES	57
11. Conclusiones	59
11.1. Introduccin	59
A. Apéndice capítulo 6: Patrones	61
A.1. Patrón composite	61
A.1.1. Clase Tarea	61
A.1.2. Clase Subtarea	61
A.1.3. Clase Tarea trabajo	62
A.1.4. Clase Tarea consulta	62
A.1.5. Clase Tarea lectura	62
A.2. Patrón agrupador	62
A.2.1. Clase horario	62
A.2.2. Clase franja	63
A.3. Patrón Estrategia	64
A.3.1. Clase EstrategiaMod	64

A.3.2.	Clase EstrategiaConcretaA	64
A.3.3.	Clase EstrategiaConcretaB	64
A.3.4.	Clase EstrategiaConcretaC	64
A.3.5.	Clase Tarea	64
A.3.6.	Clase Subtarea	64
A.3.7.	Clase Tarea trabajo	65
A.3.8.	Clase Tarea consulta	65
A.3.9.	Clase Tarea lectura	65
A.4.	Patrón Fábrica Abstracta	65
A.4.1.	Clase Tarea	65
A.4.2.	Clase Subtarea	66
A.4.3.	Clase Tarea trabajo	66
A.4.4.	Clase Tarea consulta	66
A.4.5.	Clase Tarea lectura	66
A.4.6.	Clase Fábrica Abstracta	67
A.4.7.	Clase Fábrica TTrabajo	67
A.4.8.	Clase Fábrica TLectura	67
A.4.9.	Clase Fábrica TConsulta	67
A.4.10.	Clase Cliente	67

Índice de figuras

2.1. Cronograma. Diagrama de Gantt	14
2.2. Scrum	15
3.1. Primer diagrama de caso de uso	21
3.2. Segundo diagrama de caso de uso	21
3.3. Tercero diagrama de caso de uso	22
3.4. Cuarto diagrama de caso de uso	22
3.5. Diagrama de secuencia caso de uso 01.	23
3.6. Diagrama de secuencia caso de uso 02.	23
3.7. Diagrama de secuencia caso de uso 03.	23
3.8. Diagrama de secuencia caso de uso 05.	23
3.9. Diagrama de secuencia caso de uso 14.	24
3.10. Diagrama de secuencia caso de uso 15.	24
3.11. Diagrama de secuencia caso de uso 16.	24
3.12. Diagrama de secuencia caso de uso 19.	24
3.13. Diagrama de comunicacin caso de uso 01.	25
3.14. Diagrama de comunicacin caso de uso 02.	25
3.15. Diagrama de comunicacin caso de uso 03.	25
3.16. Diagrama de comunicacin caso de uso 05.	26
3.17. Diagrama de comunicacin caso de uso 14.	26
3.18. Diagrama de comunicacin caso de uso 15.	26
3.19. Diagrama de comunicacin caso de uso 16.	26
3.20. Diagrama de comunicacin caso de uso 19.	26
5.1. Relaciones UML. Tomada de internet	38
6.1. Patrón Componente	40
6.2. Patrón Agrupador	41
6.3. Patrón Fábrica Abstracta	42
6.4. Patrón Estrategia	42

7.1.	Diagrama de estados para el objeto Tarea.	44
7.2.	Patrón state para solucionar los estados del objeto Tarea. . . .	45
7.3.	Detalle de la clase Tarea bajo el contexto del patrón Estado. .	45
8.1.	Diagrama de componentes	48
9.1.	Nodo. Imagen tomada de internet	52
9.2.	Instancia de un nodo. Imagen tomada de internet	52
9.3.	Estereotipo de Nodo. Imagen tomada de internet	53
9.4.	Artefacto. Imagen tomada de internet	53
9.5.	Artefacto. Imagen tomada de internet	53

Parte I

PROYECTO

Capítulo 1

Caso de Estudio

1.1. Introduccin

Desde que el ser humano cuenta con raciocinio , ha buscado organizarse, desarrollar metodologas y nuevas tecnologas que faciliten su diario vivir. Ha habido un recorrido histrico en el cual las necesidades humanas de optimizacin de tiempo y recursos han ido en aumento, as mismo las soluciones a stas. En los ltimos aos se ha podido apreciar una constante migracin al uso de tecnologas de la informacin que permiten realizar a cabo tareas en todos los mbitos de forma ptima. Uno de los actores que ms se han visto inmersos en la revolucin digital son los estudiantes, pero en su contexto universitario, hace falta desarrollar estrategias que le permitan mejorar la gestin de tiempo de sus actividades acadmicas; por lo cual se busca una solucin tecnolgica que se adapte a las necesidades de los universitarios.

1.2. Objetivo General

Desarrollar un software que gestione actividades y tiempos de las asignaciones acadmicas a estudiantes universitarios, utilizando los modelos y metodologas de ingeniera de software para mejorar la productividad del universitario.

1.3. Objetivos Especficos

1. Analizar el problema teniendo en cuenta la observacin de las necesidades del estudiante, para as enfocarse en estos elementos primordiales a la hora de desarrollar el software.

2. Presentar una solución a nivel de software a partir del previo análisis del problema para finalmente implementarlo.

1.4. Descripción del problema

La vida universitaria y académica suele ser difícil de manejar debido a la cantidad de trabajos que se deben entregar diariamente, a la prioridad que cada una es para el usuario y a la gestión de tiempo para poder realizarlos. Tareas, trabajos, talleres y grandes proyectos son algunas de las actividades que un estudiante realiza durante su semestre; además de que cada uno tiene complejidad y tiempo de realización diferentes estimados por el estudiante. Una solución factible es la utilización de un software gestor de tareas orientado a la organización y optimización de actividades académicas.

1.5. Alcance

Este software tendrá la capacidad de gestionar los horarios de los estudiantes, añadir recordatorios de trabajos próximos a presentar y ofrecer el servicio de organizar en horarios la realización de las tareas pendientes. Esto se llevará a cabo de acuerdo a la complejidad de la actividad a realizar, en la cual se tomará en cuenta el nivel de dificultad, si se puede desarrollar en diferentes etapas y la fecha de entrega.

El estudiante estará en la capacidad de añadir actividades, determinar la complejidad de estas y asignarles un horario de realización que puede ser repartido en varios bloques cuando la tarea requiere de mucho tiempo. Adicionalmente, las actividades podrán personalizarse añadiéndoles objetivos a cumplir o subactividades.

Capítulo 2

Metodologia

2.1. Introduccion

La metodologia del proceso de software que se debe seguir, es fundamental pues define las acciones generales que se deben llevar, a modo de conseguir un desarrollo del proyecto optimo, pasando por cada una de las fases del proceso elegido.

2.2. Proceso de Software

Parte importante de un proyecto de software es definir el, o los ciclos de vida que se manejan dentro del proyecto, ya que estos determinan estrategias para planificar, desarrollar y mantener el software. Por esta razón, se define el modelo de procesos a utilizar, tomando en cuenta los siguientes criterios:

- Es necesaria una metodologia que sea pertinente para un proyecto de software pequeño con pocos desarrolladores.
- Se considera importante la verificación en cada fase del ciclo de vida, ya que permite sentar buenas bases dentro del proyecto y reducir el riesgo.
- Además de la verificación, es necesaria una retroalimentación constante, ya que es posible ver con mayor claridad las fallas y carencias del proyecto.
- Como último criterio fundamental, se contempla la necesidad de desarrollar algunas partes de software de forma rápida, ya que esto facilitará

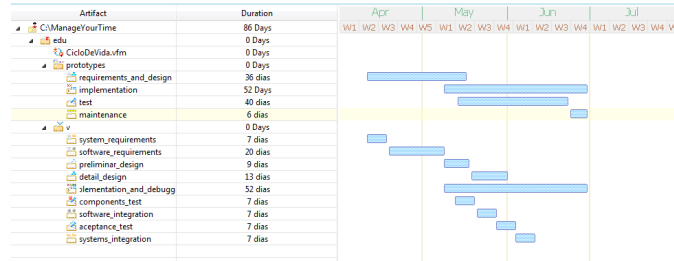


Figura 2.1: Cronograma. Diagrama de Gantt

la retroalimentacin del sistema.

Para cumplir con las pautas anteriormente mencionadas, los ciclos de vida que se elegirn son prototipo y V. Cada uno de estos modelos obedece solo a algunas de las especificaciones, pero juntos se complementan de la siguiente manera:

- El modelo V es perfecto para equipos de trabajo pequenos, ya que es sencillo, de fcil aprendizaje, robusto e incluye pruebas en cada fase, lo que facilita el trabajo cuando hay pocas personas.
- Gracias a los dos ciclos de vida, es posible hacer una verificacin y retroalimentacin de forma efectiva, ya que con el modelo en V se hacen pruebas en cada fase y con el prototipo es posible obtener resultados a corto plazo que se pueden ir revisando y evaluando.
- El modelo de prototipo brinda la posibilidad de construir partes del proyecto de forma prematura, por lo que es posible realizar pruebas y verificar qu cosas es necesario cambiar o aadir.

2.2.1. Metodologa de implementacin

Los criterios que se establecieron al momento de justificar la eleccin los procesos de software prototipo y V, cuentan con la misma validez para determinar la metodologa de implementacin, debido a que para esta etapa tambin es necesario tener un plan de accin que beneficie la gestin de tiempos del proyecto, complemente los procesos de software, cumpliendo un proceder de forma organizada. Por esta razn se utilizar Scrum como metodologa para implementar.

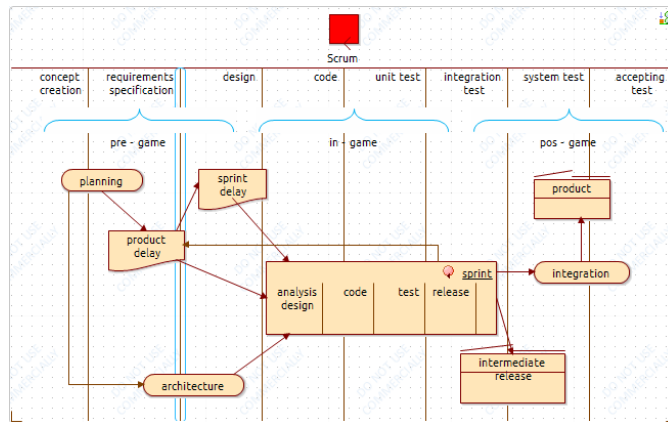


Figura 2.2: Scrum

2.3. Open Source

Desde que las personas empezaron a desarrollar software, han empezado a indagar en diferentes formas de realizar las cosas, a fin de obtener la solución computacional que solucione su necesidad. Con el tiempo estos pensamientos han devenido en ideologías que orientan la variedad de metodologías disponibles para desarrollar software.

El pensamiento o filosofía que entra en cuestión, es la del software libre, donde uno de sus principios, consiste en la reutilización del conocimiento, en este caso, el código. Es aquí donde entra el Open Source, que se relaciona con el código abierto, y con su revisión por parte de una comunidad de desarrolladores externos. Siguiendo el principio de filosofía libre, se pretende utilizar el concepto O.S con la intención de obtener una ayuda en momentos donde la implementación se torne complicada, llegando a extrapolar a diversos casos en los que se necesite la apreciación del problema que se está trabajando por parte de un externo el cual ya lo haya desarrollado.

Parte II

DISEO

Capítulo 3

Requerimientos

3.1. Introduccion

Para cualquier proyecto de software, es un punto fundamental conocer cul es la necesidad y el problema que el cliente desea resolver. Para tener una visin holstica del problema, se hace necesario definir los requerimientos que satisfagan al cliente y resuelvan el problema.

3.2. Requerimientos del Cliente

Se entiende como lo que el cliente espera encontrar cuando interacte con la aplicacin. Bajo la anterior premisa, se definieron los siguientes requerimientos:

1. Aadir una tarea.
2. Aadir subtareas para una tarea.
3. Aadir un horario universitario.
4. Aadir un horario de descanso (dormir).
5. Aadir un horario de transporte.
6. Aadir una tarea a una materia.
7. Mostrar todas las tareas pendientes.
8. Mostrar las tareas pendientes por materia.
9. Mostrar las tareas pendientes por tipo.

10. Mostrar las tareas pendientes para una fecha.
11. Mostrar las tareas pendientes por dificultad.
12. Mostrar el horario general del usuario.
13. Mostrar los horarios asignados para las tareas pendientes.
14. Modificar horario.
15. Modificar tarea.
16. Sugerir horarios para realizar tareas.
17. Sugerir cuanto tiempo podra tomar una tarea.
18. Sugerir tiempos de pausas activas durante la realizacin de una tarea.
19. Alertar de la prxima entrega de una tarea.
20. Advertir si se debe sacrificar algn espacio de descanso.

3.3. Casos de uso

Los casos de uso describen la interaccin del usuario con las diversas funcionalidades planteadas, permitiendo obtener una forma de comunicar los requerimientos de tal forma que sea entendida tanto por usuario como por desarrolladores. Como se podr observar a continuacin, sern cuatro diagramas de caso de uso los que se presentan, donde el motivo por el cual los casos de uso comparten diagrama, es porque se considera que existe cierta relacin entre ellos.

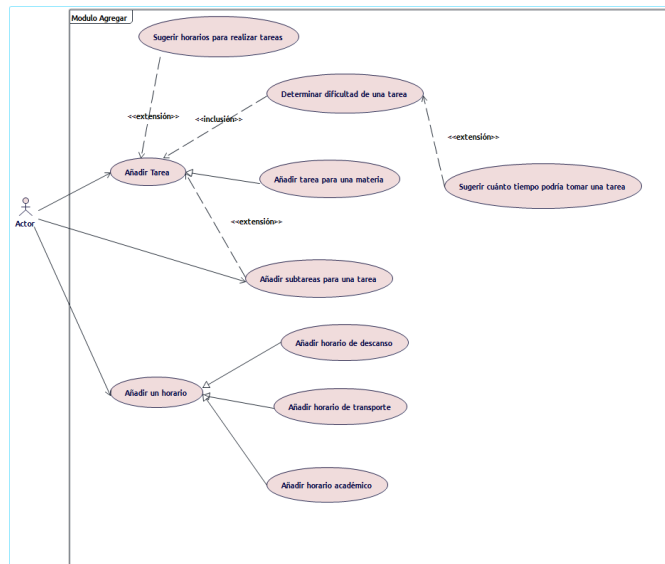


Figura 3.1: Primer diagrama de caso de uso

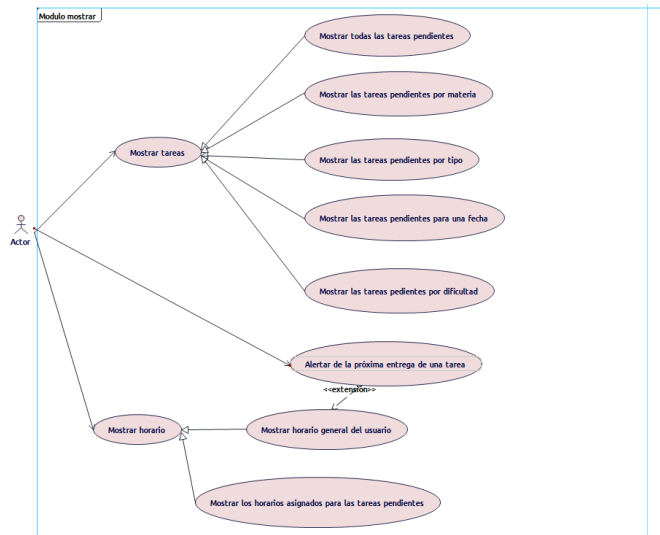


Figura 3.2: Segundo diagrama de caso de uso

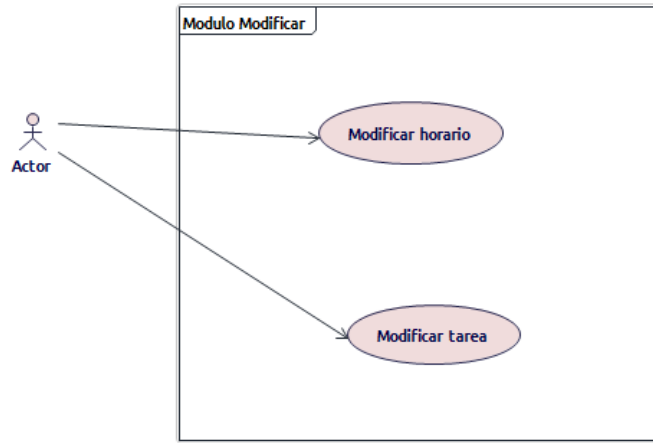


Figura 3.3: Tercero diagrama de caso de uso

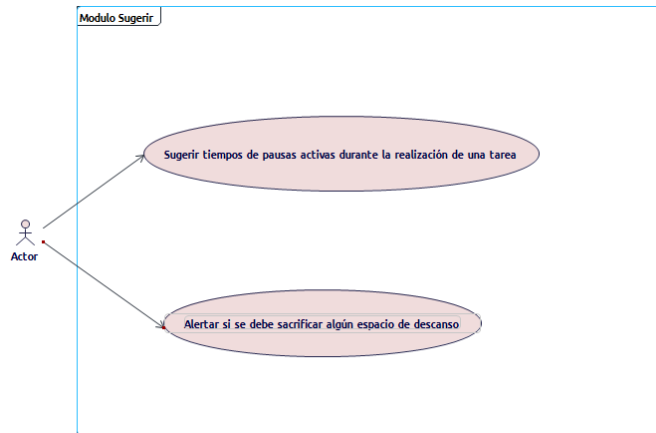


Figura 3.4: Cuarto diagrama de caso de uso

Los diagramas a continuacin representan gran importancia compleme-
tando la definicin de los requerimientos.

3.4. Diagramas de secuencia

Los diagramas de secuencia permiten observar la realizacin del caso de
uso, responden el como se va a hacer el requerimiento. Los siguientes son
los diagramas de secuencia de 4 casos de uso que se consideran de mayor
importancia.

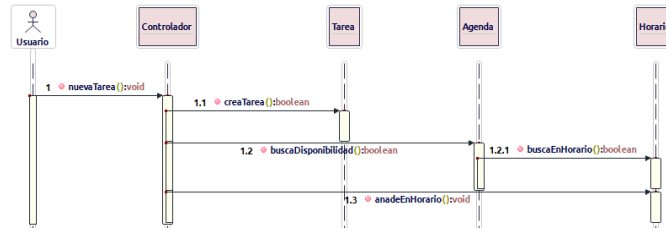


Figura 3.5: Diagrama de secuencia caso de uso 01.

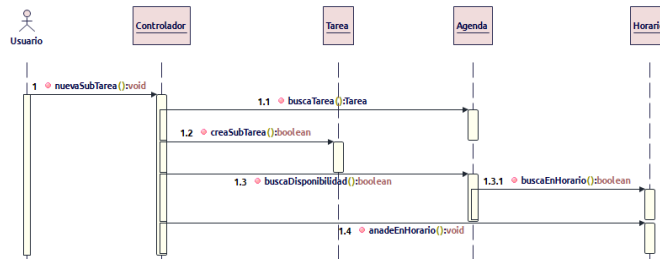


Figura 3.6: Diagrama de secuencia caso de uso 02.

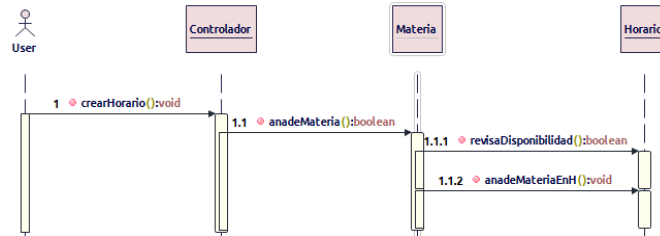


Figura 3.7: Diagrama de secuencia caso de uso 03.

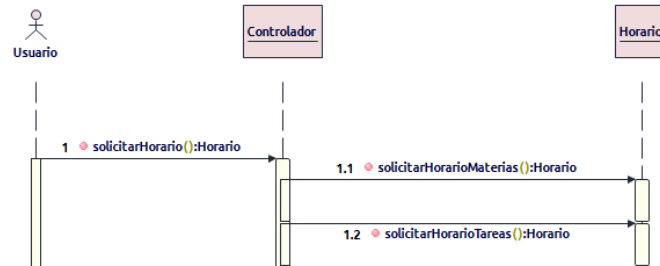


Figura 3.8: Diagrama de secuencia caso de uso 05.

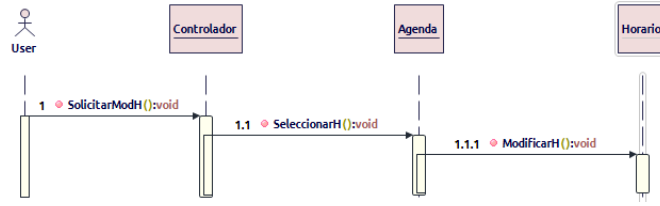


Figura 3.9: Diagrama de secuencia caso de uso 14.

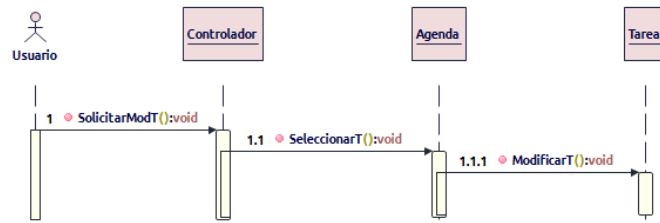


Figura 3.10: Diagrama de secuencia caso de uso 15.

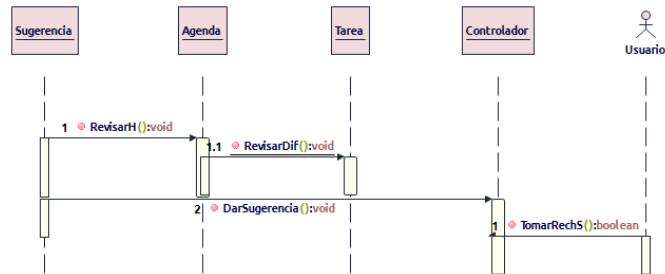


Figura 3.11: Diagrama de secuencia caso de uso 16.

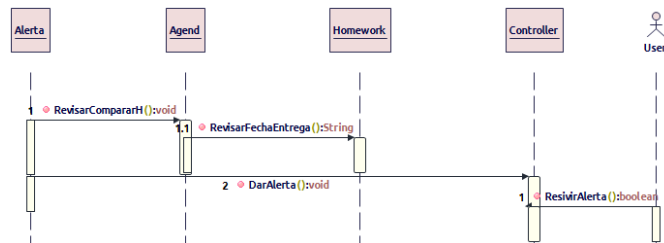


Figura 3.12: Diagrama de secuencia caso de uso 19.

3.5. Diagramas de comunicacin

Igualmente relacionados con los diagramas anteriores, principalmente con el diagrama de secuencia. Su funcin como su nombre lo indica, consiste en detallar en como se comunican los objetos que solucionan el requerimiento.

Se presentan los diagramas correspondientes a los ya expuestos diagramas de secuencia:

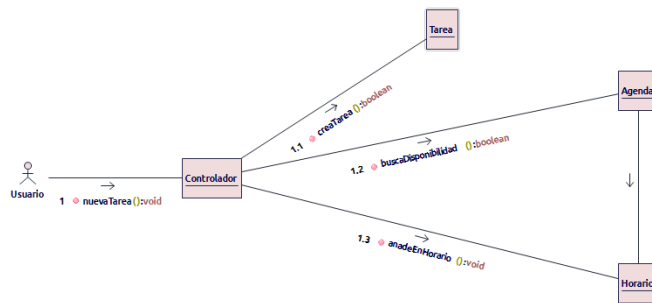


Figura 3.13: Diagrama de comunicacin caso de uso 01.

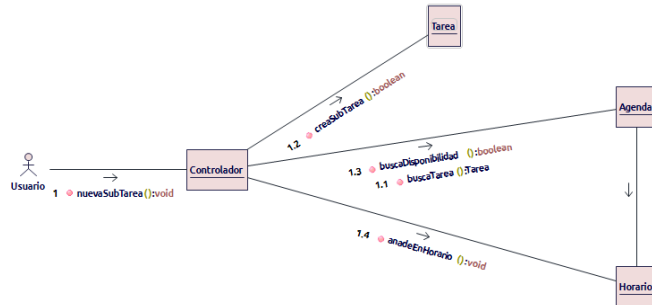


Figura 3.14: Diagrama de comunicacin caso de uso 02.

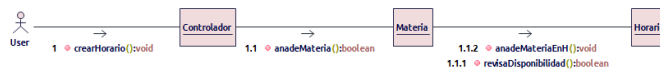


Figura 3.15: Diagrama de comunicacin caso de uso 03.

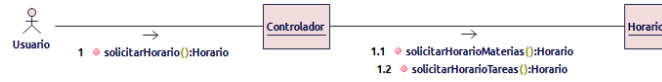


Figura 3.16: Diagrama de comunicacin caso de uso 05.

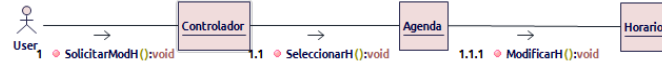


Figura 3.17: Diagrama de comunicacin caso de uso 14.



Figura 3.18: Diagrama de comunicacin caso de uso 15.

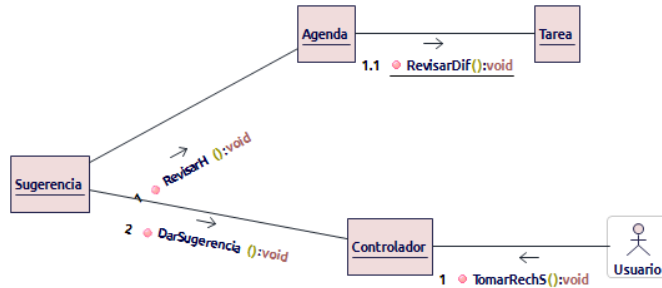


Figura 3.19: Diagrama de comunicacin caso de uso 16.

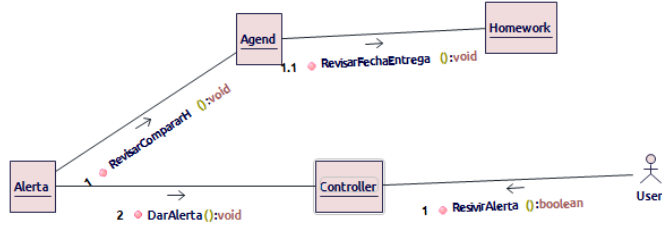


Figura 3.20: Diagrama de comunicacin caso de uso 19.

Las siguientes tablas, son la especificacin de los requerimientos que se considera que tienen un nivel de importancia alta.

RF-01	Aadir una tarea	
Descripcin	El usuario aade una tarea pendiente por desarrollar.	
Precondicin	El usuario debe tener un horario	
Secuencia	Paso	Accin
	1	El usuario selecciona la opcin de crear tarea.
	2	El usuario proporciona la informacin requerida (nombre de la tarea, tipo, materia a la que pertenece)
	3	El usuario verifica la informacin registrada.
	4	El usuario hace selecciona el botn aceptar.
Postcondicin	El sistema muestra la tarea recin asignada con sus especificaciones y su recomendacin de tiempo de realizacin y de horario	
Excepciones	Paso	Accin
	4	Se aade una tarea que requiere urgencia (Imprevisto). El usuario elige que horario sacrificar para realizar la tarea.
	4	Se aade una tarea que es imposible de realizar debido al tiempo u horario. Es necesario modificar los tiempos u horarios en los que se realizar la tarea o elegir si sacrificar una frnaja de horario.
Rendimiento	Paso	Cota de tiempo
	1	1 segundo
	2	40 segundos
	3	5 segundos
	4	1 segundo
Importancia	Muy importante	
Urgencia	urgente	

RF-02	Aadir subtareas para una tarea.	
Descripcion	Se aade una subtask a una tarea.	
Precondicin	Debe existir alguna tarea pendiente.	
Secuencia	Paso	Accin
	1	El usuario selecciona la tarea a la que desea aadirle una subtask.
	2	Seleccionar la opcin de aadir subtask.
	3	Se aade la subtask como una tarea (RF-01)
	4	El usuario verifica la informacin.
	5	El pulsa la opcin de aceptar.
Postcondicin	El sistema aadir la subtask a la tarea, mostrar sus especificaciones y recomendacin de tiempo de realizacin y de horario	
Excepciones	Paso	Accin
	1	No existe una tarea para aadirle una subtask.
	3	La subtask es de carcter urgente.
	4	Se aade una subtask y esta hace que la tarea sea imposible de terminar debido al tiempo u horario.
Rendimiento	Paso	Cota de tiempo
	1	5 segundos
	2	1 segundo
	3	40 segundos
	4	5 segundos
	5	1 segundo
Importancia	Importante	
Urgencia	No urgente	
Comentarios	No.	Descripcin
	1	Aadir una subtask es lo mismo que aadir una tarea, la deferencia es que est anidada dentro de una tarea general.

RF-03	Aadir un horario universitario	
Descripcin	Se crea un horario con materias de la universidad.	
Precondicin	Ser un usuario registrado.	
Secuencia	Paso	Accin
	1	Seleccionar la opcin de crear horario.
	2	Escribir el nombre de cada materia y su respectiva hora de inicio y fin y los das en que se repite.
	3	El usuario aade la materia y repite el proceso cuantas veces sea necesario.
	4	Pulsar en el botn de aceptar.
Postcondicin	El sistema guardar el horario asignado para el usuario.	
Excepciones	Paso	Accin
	3	El horario de la universidad llena totalmente los espacios disponibles.
	3	No hay espacios disponibles para aadir ms materias al horario.
Rendimiento	Paso	Cota de tiempo
	1	1 segundo
	2	40 segundos
	3	2 minutos
	4	1 segundo
Importancia	Muy importante	
Urgencia	Urgente	

RF-04	Mostrar todas las tareas pendientes.	
Descripcin	Se muestra la lista de tareas pendientes.	
Precondicin	Debe existir al menos una tarea pendiente.	
Secuencia	Paso	Accin
	1	Seleccionar la opcin de ver las tareas pendientes.
Postcondicin	El sistema mostrar todas las tareas pendientes	
Excepciones	Paso	Accin
	1	No hay tareas pendientes para mostrar.
Rendimiento	Paso	Cota de tiempo
	1	1 segundo
Importancia	Vital	
Urgencia	Urgente?	

RF-05	Mostrar el horario general del usuario.	
Descripcin	Se muestra el horario completo del estudiante.	
Precondicin	El usuario debe haber creado un horario antes.	
Secuencia	Paso	Accin
	1	Seleccionar la opcin de mostrar el horario.
Postcondicin	El sistema mostrar el horario con las materias, los descansos, los horario de transporte y las tareas pendientes	
Excepciones	Paso	Accin
	1	No hay un horario para presentar.
Rendimiento	Paso	Cota de tiempo
	1	1 segundo
Importancia	Importante	
Urgencia	Puede esperar	

RF-14	Modificar horarios	
Descripcin	Se selecciona y modifica una franja del horario.	
Precondicin	El horario que lo que se desea modificar debe estar asignado.	
Secuencia	Paso	Accin
	1	Se selecciona la opcin de modificar horario.
	2	Se selecciona el horario de la tarea que se desea cambiar.
	3	Se selecciona la nueva franja de horario en la que se acomodara la tarea.
	4	El cambio de horario se ha realizado.
Postcondicin	El horario es modificado y el sistema puede ofrecer sugerencia de tiempo de realizacin, o incluso si se debe sacrificar algn espacio de descanso.	
Excepciones	Paso	Accin
	1	No hay ningn horario para seleccionar, en este caso el caso de uso acaba.
	3	No existe ninguna franja disponible para cambiar, en este caso el caso de uso acaba.
Rendimiento	Paso	Cota de tiempo
	1	1 segundo
	2	1 segundo
	3	10 segundos
	4	1 segundo
Importancia	Importante	
Urgencia	Hay presin	

RF-15	Modificar Tareas.	
Descripcion	Se permite modificar los diferentes campos de una tarea.	
Precondicin	Debe existir alguna tarea para modificar.	
Secuencia	Paso	Accin
	1	Se solicita modificar una tarea.
	2	El usuario selecciona la tarea que desea modificar.
	3	El usuario selecciona el campo de la tarea que desea modificar.
	4	Se modifica el campo de la tarea.
	5	Se permite elegir realizar otro cambio o terminar.
Postcondicin	La tarea tiene un campo modificado, segn el tipo podra haber una sugerencia, como en el caso de dificultad, o cambio de horario para realizarse.	
Excepciones	Paso	Accin
	3	Si la tarea solo tiene los campos minimos se puede agregar el cambio, as el caso de uso continua.
Rendimiento	Paso	Cota de tiempo
	1	1 segundo
	2	1 segundo
	3	1 segundo
	4	5 segundos
	5	1 segundo
Importancia	vital	
Urgencia	Hay presin	

RF-16	Sugerir horarios para realizar tareas.	
Descripción	Según los horarios disponibles, al momento de adicionar una tarea se hace una sugerencia de horario para realizarla.	
Precondición	Se debe haber agregado una tarea, y deben haber horarios disponibles para hacer la recomendación.	
Secuencia	Paso	Acción
	1	Al momento de agregar una tarea, se revisan horarios disponibles.
	2	Se revisan las variables de la tarea (dificultad, fecha de entrega).
	3	Se hace la recomendación.
Postcondición	La recomendación se da al usuario dándole la posibilidad de tomarla o dejarla.	
Excepciones	Paso	Acción
	1	Puede pasar que no haya horarios disponibles para hacer la recomendación, así el caso de uso termina.
	2	Si no hay variables de tarea definidos, se pasa al siguiente paso.
Rendimiento	Paso	Cota de tiempo
	1	5 segundos
	2	5 segundos
	2	1 segundo
Importancia	Normal	
Urgencia	Puede esperar	
Comentarios	No.	Descripción
	1	El caso de uso está bastante ligado a otros casos de uso, como puede apreciarse en el diagrama, sin embargo su relevancia no es la misma como la de los casos a los que apoya.

RF-19	Alertar de la prxima entrega de una tarea.	
Descripcin	Se pretende avisar con tiempo prudencial que el ciclo de una tarea esta por finalizar, lo cual significa que debe ser terminada para ser entregada.	
Precondicin Secuencia	La existencia de la tarea.	
	Paso	Accin
	1	Se revisa el tiempo para que la tarea deba ser terminada comparandolo con el prudencial.
	2	Se realiza el aviso.
Postcondicin	El usuario ser avisado sobre la proximidad de su tarea.	
Excepciones	Paso	Accin
	1	Si la tarea no cuenta con tiempo de realizacin se considera indefinida, as el caso de uso termina.
Rendimiento	Paso	Cota de tiempo
	1	1 segundo
	2	1 segundo
Importancia	Importante	
Urgencia	Puede esperar	

Capítulo 4

Interaccin

4.1. Introduccin

contenido...

Capítulo 5

Clases

5.1. Introduccin

Los diagramas de clase son parte importante del diseo de un software, ya que estos permiten generar diseos que plasmen la solucin a un problema, la cual ser entendible para todos aquellos conozan del lenguaje unificado de modelado (UML).

Adems es necesario utilizar diagramas de clase para representar grficamente y de forma esttica la estructura general del sistema, mostrando sus clases e interacciones.

5.2. Teora

Los diagramas de clase sirven para visualizar las relaciones entre las clases que involucran el sistema, entre estas se encuentran:

- Dependencia.
- Asociacin.
- Agregacin.
- Composicin.
- Generalizacin.
- Realizacin.

Estas relaciones pueden subdividirse en dos grandes grupos: Las relaciones cliente/proveedor, en las cuales entran las dependencias y asociaciones

(asociación, agregación y composición), las cuales generan un alto acoplamiento en el software, pero también lo hacen seguro. Por otro lado están las relaciones de generalización en las cuales están la especialización e implementación. Estas poseen un bajo acoplamiento, pero no poseen la seguridad de las de cliente/proveedor. El ideal es crear un diagrama de clases en el que haya un equilibrio entre el acoplamiento y la seguridad.

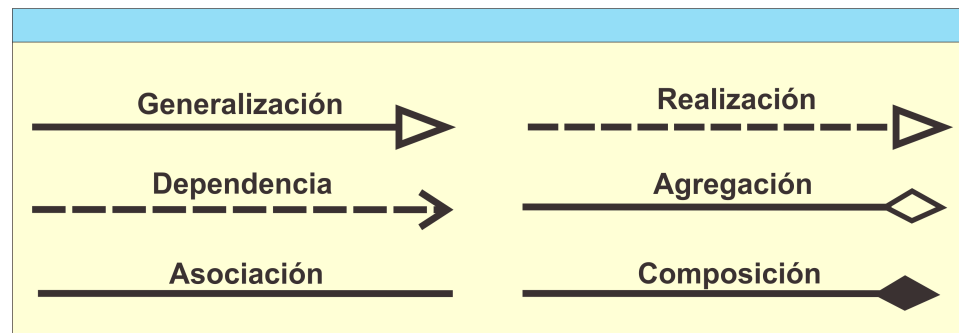


Figura 5.1: Relaciones UML. Tomada de internet

Por otro lado, las clases se representan por medio de un rectángulo que se divide en tres:

- Nombre de la clase: Como se denomina la clase. Es un sustantivo.
- Atributos de la clase: Pueden ser de diferentes tipos (booleano, numérico, cadenas y T.D.A), tienen modificadores de visibilidad (public, private, protected, de paquete), nombre y propiedades (final, const) si es necesario.
- Métodos de la clase: Son las operaciones que realiza la clase, deben denominarse con verbos, poseen modificadores de visibilidad y pueden retornar diferentes tipos de datos (void, numérico, cadenas y T.D.A) Adicionalmente, los métodos pueden recibir argumentos, que se representan en las operaciones en forma de parámetros los cuales son variables que poseen nombre y tipo.

Capítulo 6

Patrones

6.1. Introduccin

Aunque histicamente el software pueda considerarse como primitivo si se compara con otras disciplinas que llevan siglos de ventaja en cuanto a su desarrollo, actualmente no es as. La anterior reflexin se deduce debido a que el software ha evolucionado lo suficiente para convertirse en una herramienta que va mas all de solo programar, tambin se encarga de disear y modelar. En este caso, el diseo de software puede generar soluciones generalizadas a problemas reincidentes. As es como llegamos a los patrones de diseo, los cuales para cualquier proyecto, independientemente de su complejidad y tamao, seguramente se vern involucrados.

A partir de lo anterior, es claro que los patrones de diseo aparecern en la propuesta de estructura del proyecto, ms conocida como diagrama de clases, con la intencin de obtener un diagrama razonable desde un punto de vista de principios de diseo as como los principios del paradigma orientado a objetos.

Se debe mencionar tambin que los patrones propuestos en este documento, no necesariamente todos estn incluidos en el Gof (the Gang of Four), pues existen otras soluciones que aunque no tan conocidas, pueden tener un impacto positivo debido en el desarrollo del software.

6.2. Patrón Composite

El patrón de diseño Composite (Componente), nos permite construir estructuras complejas partiendo de otras estructuras mucho más simples, lo cual permite crear estructuras compuestas conformadas por otras más pequeñas. Este patrón resulta útil para la creación de subtareas dentro de una tarea más general, ya que se genera una estructura en forma de árbol gracias a la recursividad con la que funciona el patrón. Otra ventaja de su utilización, en este desarrollo específicamente, es que se puede representar la jerarquía de tarea-subtarea, además de añadir dinamismo a la tarea, ya que esta puede tener subtareas de diferentes tipos. Además es posible tratar la subtarea como tarea.

En conclusión, el patrón componente posibilita la solución del problema de las subtareas, ya que permite jerarquizar, añadir dinamismo a la tarea por medio de subtareas y construir la tarea general por medio de subtareas, por esta razón ser utilizado dentro de este software.

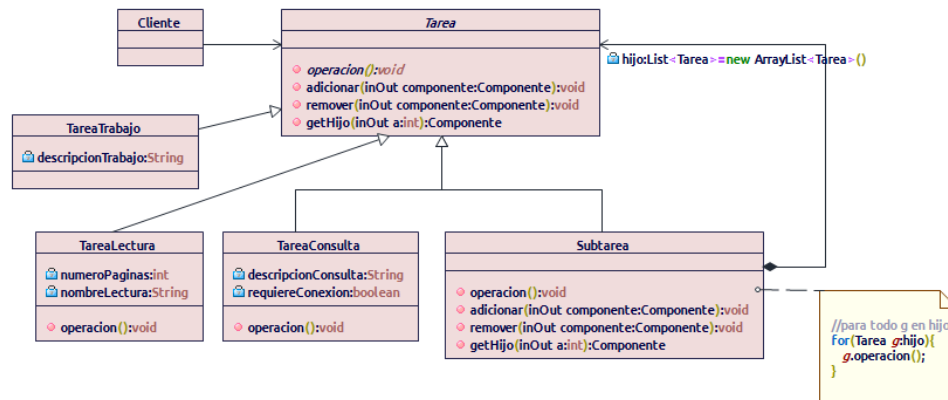


Figura 6.1: Patrón Componente

6.3. Patrón agrupador

Un horario puede mostrarse como la constitución de diversas franjas en un orden lógico; estas deben agruparse para que haya orden y se puedan manejar conjuntamente. Por esta razón el patrón agrupación es de utilidad, ya que permite generar una estructura en la cual los módulos, que en este caso son las franjas, puedan ser agrupados para invocarse de forma colectiva como el horario, de esta forma se centraliza el control de la estructura en una sola clase.

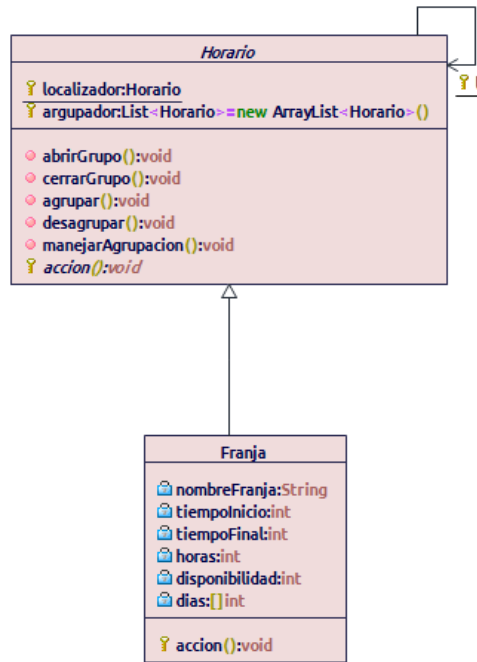


Figura 6.2: Patrón Agrupador

6.4. Patrón Fábrica Abstracta

La creación de objetos es una situación que aparece en prácticamente cualquier proyecto, por lo que se debe buscar una estructura que permita llevar esta creación de la mejor manera, incluso en mayor medida cuando el objeto a crear pertenece a una familia de otros objetos que también pueden ser creados, y por supuesto en un caso más general en caso de que haya varias de estas familias de objetos.

La fábrica abstracta lo que hace es esto, proveer una interfaz para la creación de estas familias de objetos relacionados, sin especificar sus clases concretas.

Para el caso del proyecto, la fábrica abstracta es útil pues existen dos familias de objetos a crear, una de tareas referente a lo académico y otra la de tareas que no tienen que ver con la universidad.

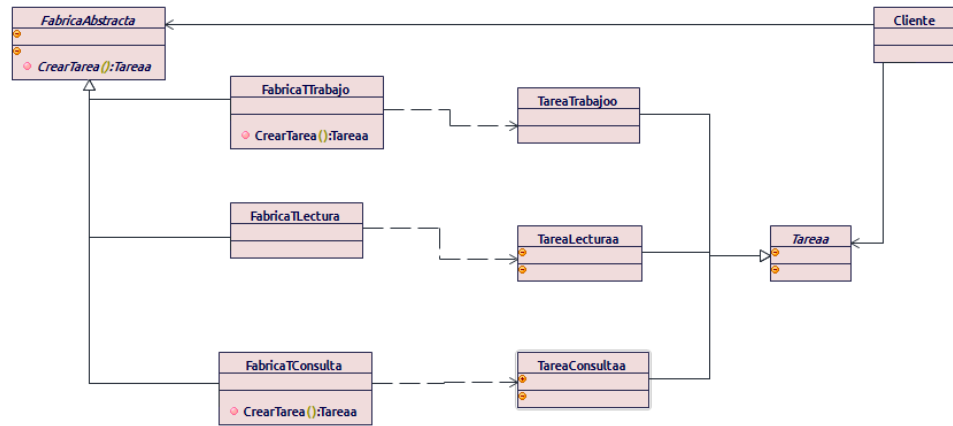


Figura 6.3: Patrón Fábrica Abstracta

6.5. Patrón Estrategia

Dada la situación de que un programa pueda ofrecer un servicio, el cual se pueda realizar de varias maneras hace alusión a este patrón. La intención de este es poder seleccionar la alternativa más adecuada para el cliente, durante tiempo de ejecución.

En la mención a la fábrica abstracta se mencionaron las familias de objetos de tarea y categoría, las cuales en algún momento necesitarán de la posibilidad de una modificación de alguno de sus objetos, operación que no solo involucra a este último en cuestión, sino que abarca principalmente el módulo externo de manejo de base de datos. Dependiendo de cada objeto, la misma operación debe hacerse de manera distinta, haciendo así que entre el patrón estrategia.

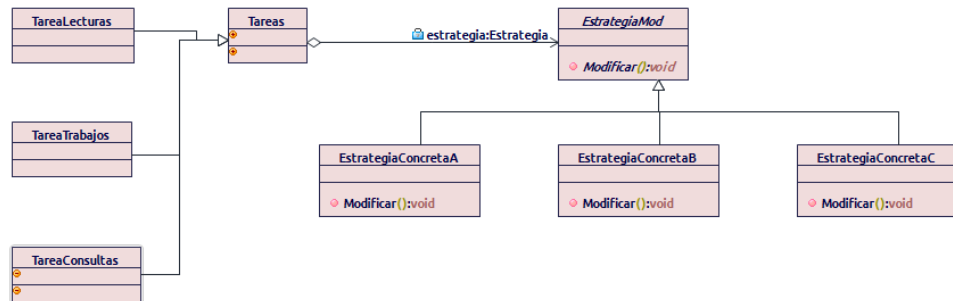


Figura 6.4: Patrón Estrategia

Capítulo 7

Estados

7.1. Introduccin

Los diagramas de estado son representaciones de los estados en los que puede estar un elemento. Estos son tiles para mostrar posibles situaciones en las que se puede encontrar un elemento, para mostrar las consecuencias y las condiciones para que haya cambios de estados y la direccionalidad (desde que estado se cambia a otro). Esta representacin se utilizar en partes del programa donde haya un objeto que tenga diferentes estados, haya una transicin entre ellos y sea importante tener conocimiento de ellos y sus consecuencias.

7.2. Diagramas de estado

Respecto al desarrollo que se lleva a cabo, se analiz y determin que el objeto del que es necesario conocer sus estados, es el de tarea, pues hace parte fundamental en la solucin del problema, as que el entendimiento de sus estados a lo largo de la ejecucin del software que se pretende implementar ser crucial.

Los estados correspondientes para la tarea son:

- Creada: Una tarea es creada cuando el usuario la registra, pero an no tiene un plazo definido para su realizacin.
- En proceso: La tarea se encuentra en proceso cuando ya se empez a hacer y se est dentro del plazo de realizacin.
- Finalizada: La tarea est finalizada cuando ya se realiz la actividad.

El disparo para la accin es el proceso de la tarea, que tiene en cuenta la fecha actual y la fecha de inicio y fin. Los efectos que suceden al cambiar de estado son:

- Iniciar tarea: La tarea pasa de estar creada estar en proceso, porque la fecha actual est en el rango de realizacion de la misma.
- Terminar tarea: La tarea pasa al estado de finalizada porque la fecha actual es la fecha de terminacin.
- Cancelar tarea: La tarea tambien puede pasar a finalizada porque se cancel la tarea.
- Aplazar tarea: Se puede pasar del estado finalizado al estado en proceso cuando se cambia el valor de la fecha de terminacin a un posterior a la fecha actual.

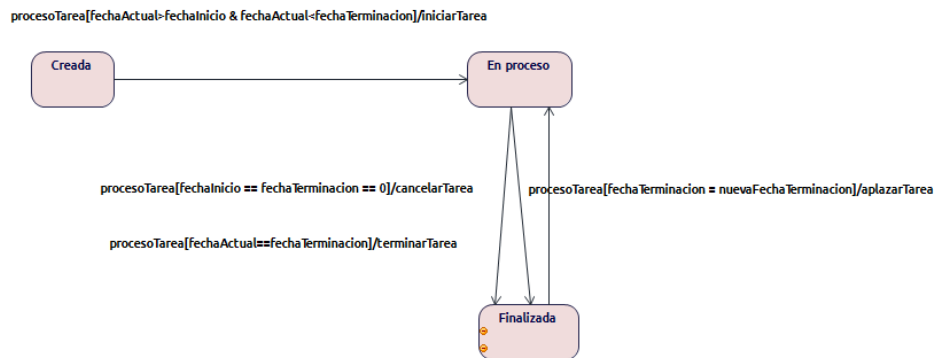


Figura 7.1: Diagrama de estados para el objeto Tarea.

Cabe mencionar que este diagrama tendr su representacin en forma de diagrama de clase. Para esto, existe un patrón de comportamiento, que tiene como objetivo cumplir el principio de diseo abierto/cerrado en el contexto de estados de un objeto, ya que el diagrama de estados se representa en una sola clase, en cambio, el patrón estados, lo representa de tal forma que sea extensible y que no tenga que modificar la clase principal a la que afectan los estados.

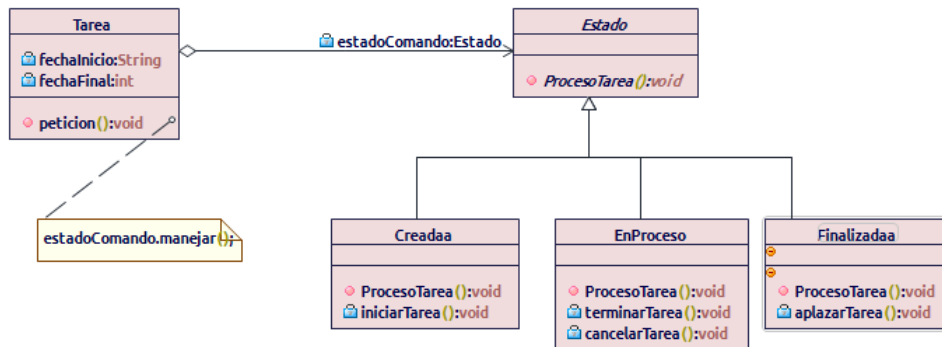


Figura 7.2: Patrón state para solucionar los estados del objeto Tarea.

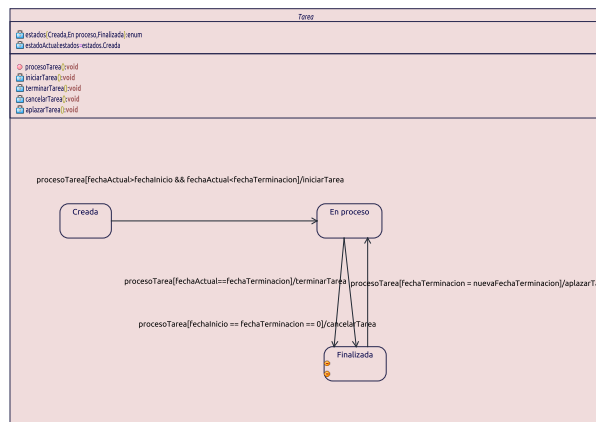


Figura 7.3: Detalle de la clase Tarea bajo el contexto del patrón Estado.

Capítulo 8

Componentes

8.1. Introduccin

Por lo general, un proyecto de software est compuesto por diferentes funcionalidades, las cuales al juntarse, proveen lo que deseamos que el software realice. Adicionalmente, esas funcionalidades pueden ser usadas individualmente e incluso en otros proyectos. Cada una de ellas se recoge en lo que llamamos componente. Estos elementos se comportan como una caja negra, ya que realizan su funcin, pero sin mostrar cmo lo hacen internamente. Esto trae ventajas tanto de seguridad, por el encapsulamiento, como de facilidad de uso por las interfaces que provee o solicita. Por esta razn, la utilizacin de componentes es ventajosa para realizar este proyecto de software, ya que se generarn componentes independientes que puedan ser reutilizados en un futuro y adems, la dependencia entre ellos ser baja ya que se gestionarn entre interfaces.

8.2. Diagrama de componentes

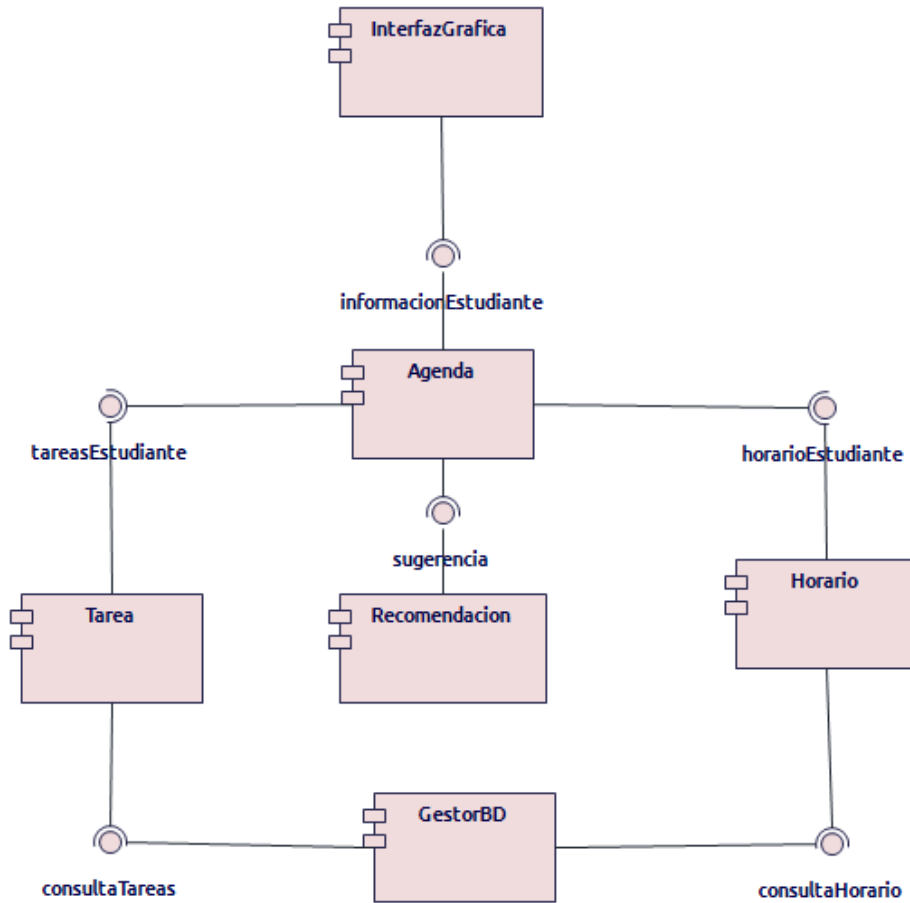


Figura 8.1: Diagrama de componentes

Las funcionalidades de los componentes del diagrama son:

- **Interfaz gráfica**: Este componente le ofrece una interfaz gráfica al software, solo se comunica con el gestorPrincipal para solicitarle la información que necesita mostrar.
- **Agenda**: La agenda organiza las tareas de acuerdo al horario, por lo tanto se comunica con ambos componentes para solicitar la información que necesita para realizar su tarea. Luego le envía la información al componente de interfaz gráfica, para que muestre la información.

- **Horario:** Realiza todas las funciones como crear, modificar, ordenar el horario del estudiante. Se comunica con la persistencia para solicitar informacin.
- **Tarea:** Se encarga de realizar funciones como crear y modificar tareas. Se comunica con la persistencia para obtener la informacin que necesita.
- **Persistencia:** Es el componente que se comunica con la base de datos y brinda fachadas para que los componentes que lo necesiten hagan consultas o ingresen informacin en la base de datos.

Capítulo 9

Nodos

9.1. Introduccin

Un diagrama de nodos o de despliegue muestra las relaciones fsicas de los nodos que la componen, adems de cmo se reparten los nodos en cada nodo. Algunas de las ventajas de el uso de este tipo de diagramas es la visin holstica que se puede tener del proyecto, ya que muestra la relacin y distribucin de la parte de hardware y software. El problema de esto es que al ser tan general no se pueden vislumbrar algunos detalles que si se pueden ver en otro tipo de diagramas.

9.2. Marco Terico

Un diagrama de despliegue se compone de:

- **Nodo:** Es un elemento de hardware o software que se muestra como una caja en tres dimensiones.

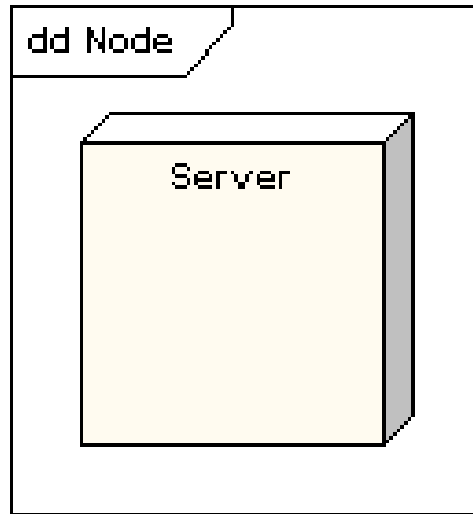


Figura 9.1: Nodo. Imagen tomada de internet

- Instancia de nodo: Una instancia se puede distinguir de un nodo por el hecho de que su nombre esta subrayado y tiene dos puntos antes del tipo de nodo base.

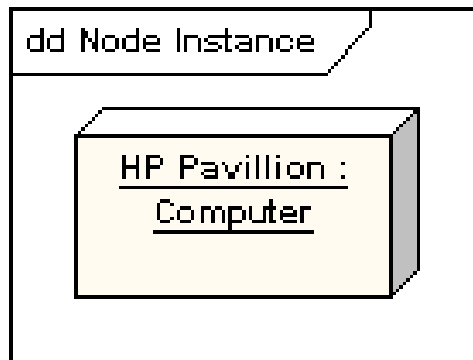


Figura 9.2: Instancia de un nodo. Imagen tomada de internet

- Estereotipo de nodo: Estereotipos estndar se proveen para los nodos, nombrados cdrom, cd-rom, computer, disk array, pc, pc client, pc server, secure, server, storage, unix server, user pc. Estos mostrarn un icono apropiado en la esquina derecha arriba del smbolo nodo.

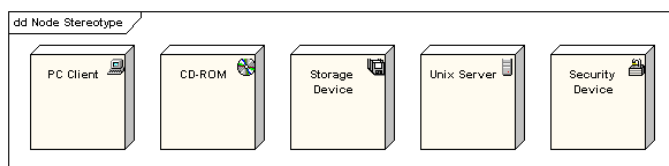


Figura 9.3: Estereotipo de Nodo. Imagen tomada de internet

- Artefacto: Un artefacto es un producto del proceso de desarrollo de software, que puede incluir los modelos del proceso como los casos de uso, los modelos de diseo, etc.

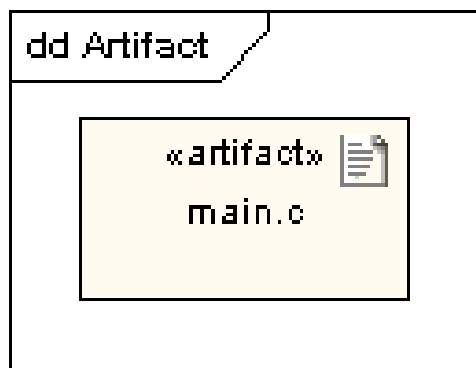


Figura 9.4: Artefacto. Imagen tomada de internet

9.3. Diagrama de nodos

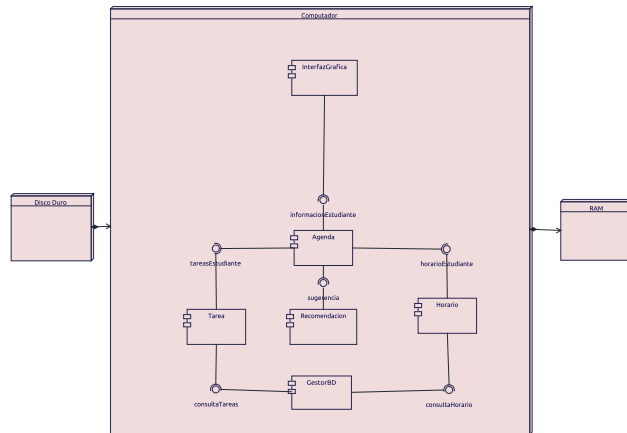


Figura 9.5: Artefacto. Imagen tomada de internet

Capítulo 10

Actividades

10.1. Introduccin

contenido...

Parte III

REFLEXIONES

Capítulo 11

Conclusiones

11.1. Introduccin

contenido...

Apéndice A

Apndice captulo 6: Patrones

A.1. Patrón composite

A.1.1. Clase Tarea

```
1 public abstract class Tarea{
2     public abstract void operacion();
3     public void adicionar(Componente componente){}
4     public void remover(Componente componente){}
5     public Componente getHijo(int a){
6         return null;
7     }
8 }
```

A.1.2. Clase Subtarea

```
9 import java.util.List;
10 import java.util.ArrayList;
11 public class Subtarea extends Tarea{
12     private List<Tarea> hijo=new ArrayList<Tarea>();
13     public void operacion(){
14         //para todo g en hijo
15         for(Tarea g:hijo){
16             g.operacion();
17         }
18     }
19     public void adicionar(Componente componente){
20         hijo.add(componente);
21     }
22     public void remover(Componente componente){
23         hijo.remove(componente);
24     }
25 }
```

```
24 }
25 public Componente getHijo(int a){
26     return hijo.get(a);
27 }
28 }
```

A.1.3. Clase Tarea trabajo

```
29 public class TareaTrabajo extends Tarea{
30     private String descripcionTrabajo;
31 }
```

A.1.4. Clase Tarea consulta

```
32 public class TareaConsulta extends Tarea{
33     private String descripcionConsulta;
34     private boolean requiereConexion;
35     public void operacion(){}
36 }
```

A.1.5. Clase Tarea lectura

```
37 public class TareaLectura extends Tarea{
38     private int numeroPaginas;
39     private String nombreLectura;
40     public void operacion(){null}
41 }
```

A.2. Patrón agrupador

A.2.1. Clase horario

```
42 import java.util.List;
43 import java.util.ArrayList;
44 public abstract class Horario{
45     protected static Horario localizador;
46     protected List<Horario> agrupador=new ArrayList<Horario>
47         >();
48     public static void main(String[] args){
49         Horario A = new Franja();
50         A.abrirGrupo();
51         A.agrupar();
52         A.manejarAgrupacion();
53         Horario B = new AgrupadorB();
54         B.agrupar();
55         B.manejarAgrupacion();
56     }
```

```

55     }
56     public void abrirGrupo() {
57         if(localizador==null){
58             localizador=this;
59             argupador=new ArrayList<Horario>();
60         }
61     }
62     public void cerrarGrupo() {
63         localizador = null;
64     }
65     public void agrupar() {
66         if(localizador!=null){
67             (argupador = localizador.argupador).add(this);
68         }
69     }
70     public void desagrupar() {
71         if(localizador!=null){
72             localizador.argupador.remove(this);
73         }
74     }
75     public void manejarAgrupacion() {
76         for(Horario a:argupador){
77             a.accion();
78         }
79     }
80     protected abstract void accion();
81 }

```

A.2.2. Clase franja

```

82 import static com.componentes.disenio.lmc.marcosDeReferencia
    .computacion.Computacion.*;
83 import static com.componentes.disenio.lmc.marcosDeReferencia
    .emoticons.Emoticons.*;
84 public class Franja extends Horario{
85     private String nombreFranja;
86     private int tiempoInicio;
87     private int tiempoFinal;
88     private int horas;
89     private int disponibilidad;
90     private []int dias;
91     protected void accion(){
92         System.out.println(SERIOUS);
93     }
94 }

```

A.3. Patrón Estrategia

A.3.1. Clase EstrategiaMod

```
95 public abstract class EstrategiaMod{
96     public abstract void Modificar();
97 }
```

A.3.2. Clase EstrategiaConcretaA

```
98 public class EstrategiaConcretaA extends EstrategiaMod{
99     public void Modificar(){}
100 }
```

A.3.3. Clase EstrategiaConcretaB

```
101 public class EstrategiaConcretaB extends EstrategiaMod{
102     public void Modificar(){}
103 }
```

A.3.4. Clase EstrategiaConcretaC

```
104 public class EstrategiaConcretaC extends EstrategiaMod{
105     public void Modificar(){}
106 }
```

A.3.5. Clase Tarea

```
107 public abstract class Tarea{
108     public abstract void operacion();
109     public void adicionar(Componente componente){}
110     public void remover(Componente componente){}
111     public Componente getHijo(int a){
112         return null;
113     }
114 }
```

A.3.6. Clase Subtarea

```
115 import java.util.List;
116 import java.util.ArrayList;
117 public class Subtarea extends Tarea{
118     private List<Tarea> hijo=new ArrayList<Tarea>();
119     public void operacion(){
120         //para todo g en hijo
121         for(Tarea g:hijo){
```



```

122     g.operacion();
123 }
124 }
125 public void adicionar(Componente componente){
126     hijo.add(componente);
127 }
128 public void remover(Componente componente){
129     hijo.remove(componente);
130 }
131 public Componente getHijo(int a){
132     return hijo.get(a);
133 }
134 }

```

A.3.7. Clase Tarea trabajo

```

135 public class TareaTrabajo extends Tarea{
136     private String descripcionTrabajo;
137 }

```

A.3.8. Clase Tarea consulta

```

138 public class TareaConsulta extends Tarea{
139     private String descripcionConsulta;
140     private boolean requiereConexion;
141     public void operacion(){}
142 }

```

A.3.9. Clase Tarea lectura

```

143 public class TareaLectura extends Tarea{
144     private int numeroPaginas;
145     private String nombreLectura;
146     public void operacion(){null}
147 }

```

A.4. Patrn Fbrica Abstracta

A.4.1. Clase Tarea

```

148 public abstract class Tarea{
149     public abstract void operacion();
150     public void adicionar(Componente componente){}
151     public void remover(Componente componente){}
152     public Componente getHijo(int a){
153         return null;

```

```
154 }
155 }
```

A.4.2. Clase Subtarea

```
156 import java.util.List;
157 import java.util.ArrayList;
158 public class Subtarea extends Tarea{
159     private List<Tarea> hijo=new ArrayList<Tarea>();
160     public void operacion(){
161         //para todo g en hijo
162         for(Tarea g:hijo){
163             g.operacion();
164         }
165     }
166     public void adicionar(Componente componente){
167         hijo.add(componente);
168     }
169     public void remover(Componente componente){
170         hijo.remove(componente);
171     }
172     public Componente getHijo(int a){
173         return hijo.get(a);
174     }
175 }
```

A.4.3. Clase Tarea trabajo

```
176 public class TareaTrabajo extends Tarea{
177     private String descripcionTrabajo;
178 }
```

A.4.4. Clase Tarea consulta

```
179 public class TareaConsulta extends Tarea{
180     private String descripcionConsulta;
181     private boolean requiereConexion;
182     public void operacion(){}
183 }
```

A.4.5. Clase Tarea lectura

```
184 public class TareaLectura extends Tarea{
185     private int numeroPaginas;
186     private String nombreLectura;
187     public void operacion(){null}
188 }
```

A.4.6. Clase FabricaAbstracta

```
189 public abstract class FabricaAbstracta{
190     public abstract Tareaa CrearTarea();
191 }
```

A.4.7. Clase FabricaTTrabajo

```
192 public class FabricaTTrabajo extends FabricaAbstracta{
193     public Tareaa CrearTarea() {}
194 }
```

A.4.8. Clase FabricaTLectura

```
195 public class FabricaTLectura extends FabricaAbstracta{
196     public Tareaa CrearTarea() {}
197 }
```

A.4.9. Clase FabricaTConsulta

```
198 public class FabricaTConsulta extends FabricaAbstracta{
199     public Tareaa CrearTarea() {}
200 }
```

A.4.10. Clase Cliente

```
201 public class Cliente{
202     public static void main(String[] args){
203         FabricaAbstracta fab = new FabricaTTrabajo();
204         Tareaa Tar1 = fab.CrearTarea();
205         fab = new FabricaTLectura();
206         Tareaa Tar2 = fab.CrearTarea();
207     }
208 }
```


Bibliografía