

INSTRUCTIVO: El proyecto será una aplicación en Java / MySQL. Se debe crear las tablas de la base de datos, y las correspondientes clases. Utilice una clase para la conexión y confeccione la interfaz gráfica (GUI). El grupo deberá presentar el proyecto en 3 etapas.

- 1- Armado de la base de datos completa, relaciones. Proyecto en Netbeans, y clase de conexión. ABM de una clase*.
- 2- Desarrollo de todas las clases principales del dominio (ABM), consultas SQL embebidas. Interfaces gráficas completas.
- 3- Implementación de los todos los métodos necesarios, listados, ABM de clases relacionadas y aplicación terminada.

Se deben presentar las clases con atributos y métodos necesarios(abstracción). Setters y Getters (encapsulamiento). Constructor.
Se evaluará el aporte de todos los miembros al proyecto, en la construcción de las clases. Se subirán los commit al repositorio (Git).

Desarrolla una aplicación de gestión de tareas para un equipo de desarrollo de software. La aplicación debe permitir a los usuarios realizar las siguientes operaciones:

Crear proyectos: Los usuarios podrán crear nuevos proyectos especificando un nombre, una descripción y una fecha de inicio.

Asignar tareas: Los usuarios podrán asignar tareas a diferentes miembros del equipo para cada proyecto. Cada tarea debe estar asociada a un proyecto y a un miembro del equipo.

Actualizar estado de las tareas: Los usuarios podrán marcar las tareas como completadas o en progreso, así como cambiar su estado a pendiente.

Registrar avances en las tareas: Los usuarios podrán registrar el progreso de las tareas, incluyendo comentarios y fechas de avance.

Consultar proyectos y tareas: Los usuarios podrán ver la lista de proyectos y sus respectivas tareas, así como filtrar las tareas por estado y miembro del equipo.

Consultar información del equipo: Los usuarios podrán ver la lista de miembros del equipo y obtener información detallada de cada miembro, como su nombre y rol.

La aplicación debe utilizar una base de datos local para persistir los datos. Debes diseñar las clases entidad correspondientes a las tablas de la base de datos, las clases de acceso a datos para interactuar con la base de datos y las vistas para que los usuarios puedan interactuar con la aplicación.

MODELO DE BD SUGERIDO

[1,1]

[2,1]

