

Proyecto Final

< Instrucciones >

Resuelva lo que a continuación se le solicita de manera adecuada.

De cada proyecto mostrado a continuación, deberá de realizar las fases de ingeniería de software siguientes:

1. **Fase de Análisis:** Deberá de dar un análisis de hardware y los requisitos de software a utilizar para el proyecto así como también al momento de llevar a cabo esta fase deberá de tomar en cuenta que el cliente cuenta con el siguiente equipo de trabajo para la implementación del proyecto:
 - a. **Plataforma de desarrollo Java.**
 - b. **Servidor con sistema Operativo Linux.**
2. **Fase de Diseño:** En esta fase de trabajo se deberá de realizar un diagrama UML de casos de uso y un diagrama UML de clases a trabajar para cada proyecto.

Proyecto 1 - Despertador

Realizar una aplicación que cumpla la tarea de despertador, esto debe de cumplir las siguientes funciones.

1. El usuario deberá de programar la alarma en la hora especificada por el.
2. El usuario podrá elegir que sonido de la librería del telefono puede seleccionar para la alarma.
3. El usuario podrá elegir que días puede activarse la alarma del telefono.
4. La aplicación deberá de llamarse Despertador KS.
5. Se deberá de guardar un registro de las alarmas programadas por el usuario en una base de datos.

Proyecto 2 – Reservación

Realizar una aplicación que le permita al usuario realizar reservaciones en un restaurante.

1. Se le mostrara el listado de lugares disponibles al usuario para reserva.
 - a. EJEMPLO: MESA6 – LUGAR VENTANA o MESA9- Lugar Entrada.
2. Al momento de seleccionar el lugar de reserva el usuario deberá de indicar el tiempo y fecha que estará ocupado este lugar.
3. Después de cumplirse el procedimiento anterior la mesa seleccionada deberá de quitarse de la lista de lugares disponibles.
4. Después de cumplirse el tiempo el lugar deberá de mostrarse nuevamente dentro del listado de lugares disponibles.
5. Se deberá de notificar por correo al usuario, la fecha de vencimiento y la fecha en que solicito dicha mesa.

Proyecto 3 - Biblioteca

Realizar una aplicación que le permita al usuario poder suscribirse a una biblioteca virtual en la cual se debe de realizar el siguiente procedimiento para escoger un libro:

1. El usuario de la aplicación no debe de tener más de 10 libros en su poder.
2. El usuario debe de poder pre visualizar el libro de la biblioteca ya sea desde una aplicación separada previamente instalada o por medio de un visualizador interno de la aplicación desarrollada.
3. Se debe de mostrar antes el listado de libros disponibles para que el usuario logre escoger uno.
4. Cada vez que se preste un libro el libro únicamente se prestara durante 3 días, después de cumplirse de préstamo, el libro vuelve a aparecer en el listado de libros disponibles para su alquiler de lo contrario no aparece.
5. Se deberá de notificar por correo al usuario, la fecha de vencimiento y la fecha en que solicito dicho libro.