

Proyecto EDD/Programación

El proyecto consiste en construir una aplicación de gestión. Ésta deberá estar escrita en *Java*, disponer de interfaz gráfica, manejar la gestión de objetos mediante colecciones y almacenar la información necesaria en ficheros. Se valorará la funcionalidad de la aplicación y el uso de las técnicas de programación vistas en clase.

En la entrega de la práctica es necesario incluir:

1. Descripción del sistema.
2. Manual de usuario.
3. Documentación técnica en formato estándar.
4. Decisiones de diseño.
5. Diagrama de clases.
6. Diagrama de casos de usos.
7. Pruebas unitarias de dos clases.
8. Código fuente de la aplicación.

Toda la documentación estará en formato electrónico y desarrollada con editores de diagramas, preferiblemente en ficheros pdf.

La práctica se realizará de forma individual. Tras la entrega de la práctica, se fijará una defensa, donde se demostrará el funcionamiento y la autoría de la misma.

Pasado el plazo de presentación fijado, no se recogerá ninguna práctica, salvo causa debidamente justificada.

La calificación tendrá en cuenta:

- La interrelación entre los datos utilizados por la aplicación.
- La interfaz gráfica debe ser lo más cómoda posible para el usuario.
- Se ha de intentar minimizar la cantidad de información que el usuario debe teclear.
- El diseño de las clases y el uso que se hace de ellas.
- La calidad y claridad de la documentación entregada.
- El uso de buenas técnicas de programación.