

UNIVERSIDAD DE LOS ANDES

DISEÑO Y PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS

PROYECTO I

ENTREGA DE ANALISIS

ESTUDIANTES:

Juan Andrés Bernal – 202110848

Gabriela Carvajal – 202111058

Tatiana Vera Hernández – 202113341

ASPECTOS GENERALES

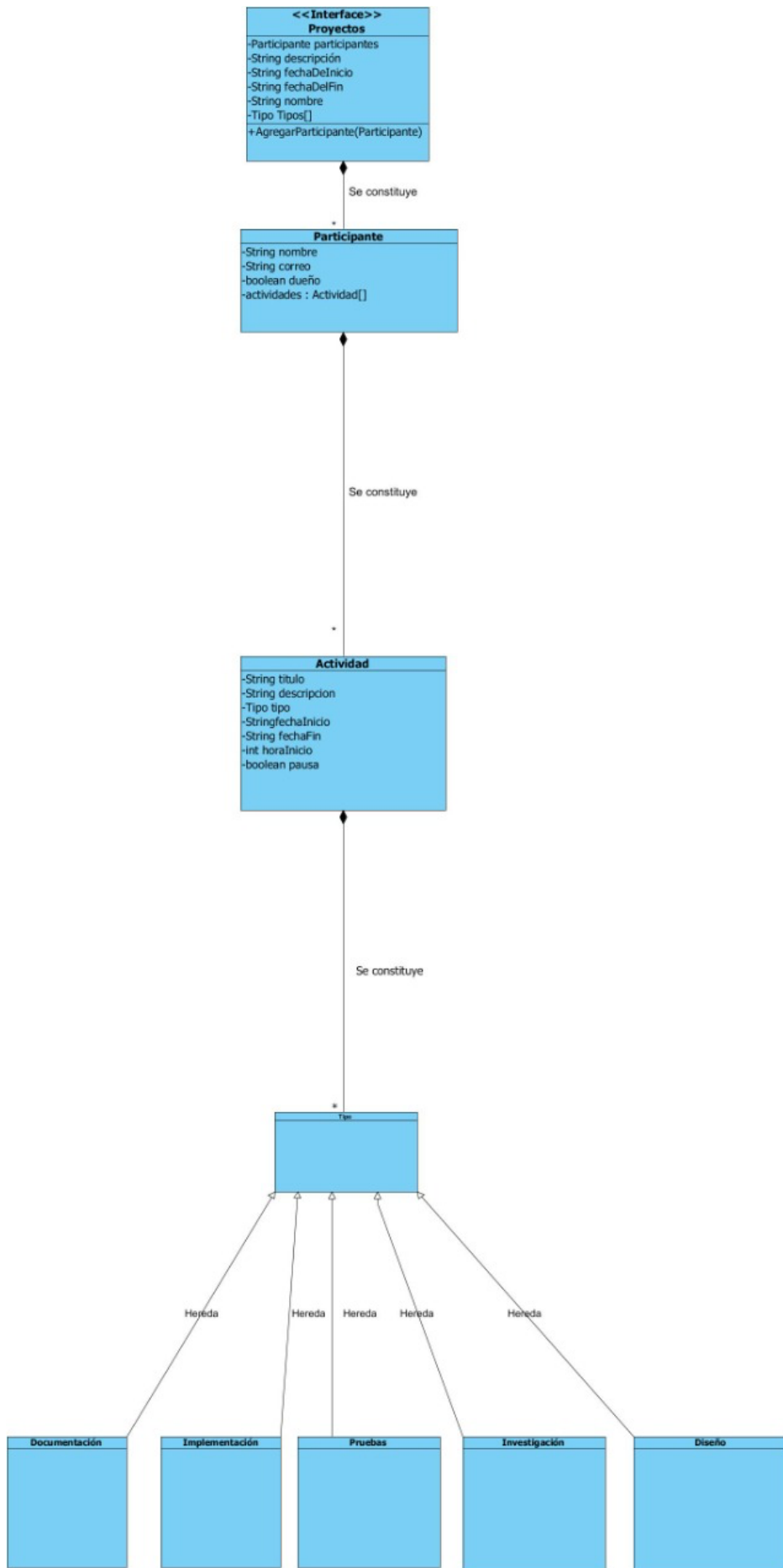
Nombre de solicitud:	Aplicación de proyectos
Solicitado por:	German Romero
Tipo solicitud:	Desarrollo

DESCRIPCION DE LA APLICACIÓN

Se solicita llevar a cabo una aplicación que pueda ser utilizada para el manejo de proyectos con diferentes características que el sistema debe soportar.

DISEÑO

DIAGRAMA DE DOMINIO



HISTORIAS DE USUARIO: Se trata de una representación de un requisito escrito en frases utilizando el lenguaje común del usuario, estas son utilizadas en las metodologías de desarrollo para la especificación de requisitos.

1.

¿Cómo...?	Profesor (Administrador)
¿Quiero...?	Monitorear el trabajo de los participantes en los proyectos
¿Para...?	Calificarlos con base en una rubrica al esfuerzo
Criterios de aceptación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Una vez ingresado el nombre de los participantes, se evalua la actividad con base a unos criterios. 2. Tener mas claridad sobre el trabajo realizado por los estudiantes.

2.

¿Cómo...?	Estudiante líder(Administrador)
¿Quiero...?	Acceder a la información de cada participante que colabora.
¿Para...?	Notificar al docente si hubo una colaboración equitativa.
Criterios de aceptación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Agregar mas participantes al Proyecto. 2. Tener acceso al nombre y correo de los participantes.

3.

¿Cómo...?	Monitor (Administrador).
¿Quiero...?	Saber nombre y de que se trata cada uno de los proyectos.
¿Para...?	Para tener un orden a la hora de calificar.
Criterios de aceptación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tener el nombre del Proyecto y a partir de este buscar los participantes. 2. Saber la fecha de inicio y de finalizacion de cada Proyecto.

4.

¿Cómo...?	Jefe de una compañía (Administrador)
¿Quiero...?	Controlar las fechas de entrega que hacen los empleados
¿Para...?	Manejar el control de la nomina.
Criterios de aceptación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Segun la fecha de inicio y la final, se podra reconocer el tiempo que tardo el empleado en realizar el proyecto asignado, asimismo se les pagaran las comisiones.

5.

¿Cómo...?	Gerente de una empresa (Administrador)
¿Quiero...?	Controlar el tiempo que tardan los empleados en realizar una actividad.
¿Para...?	Tener un control de las metas propuestas a la semana.
Criterios de aceptación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Respecto a los registros de actividades con el mismo nombre, se puede evidenciar cuantos dias se tardo en cumplir con la actividad.

6.

¿Cómo...?	Profesor de Lenguas (Administrador)
¿Quiero...?	Dividir las actividades en tipos, para poder dedicarle a cada una un respectivo tiempo.
¿Para...?	Organizar mi tiempo y calificar bien cada una de las entregas.
Criterios de aceptación	A partir del tipo de actividad (Documentación, Implementación, Pruebas, Investigación, Diseño, etc...), puedo empezar con uno de ellos y así terminar mas rápido de calificar.

7.

¿Cómo...?	Investigador (Administrador)
¿Quiero...?	Reconocer en que actividad tardo mas tiempo
¿Para...?	Mejorar y así ser mas eficiente y eficaz.
Criterios de aceptación	Con base al cronometro que calcula el tiempo en que tardo en cada actividad bien sea: entrevistando, buscando detalles, realizando labores de vigilancia, trabajando de encubierto y recolectando evidencia; poder acelerar aquel proceso en el tardo mas.

GLOSARIO

Ahora se describirán los términos usados en el modelo de dominio:

- Participantes: integrantes que van a realizar las actividades del proyecto.
- Descripción (proyecto): fragmento en el que se de un contexto sobre que es el proyecto.
- Fecha de inicio: fecha en la que se inició el proyecto.
- Fecha de Fin: fecha en la que se termino el proyecto o se estima que se va a terminar.
- Nombre (proyecto): nombre asignado al proyecto.
- Tipo: categoría en la que se clasifico la actividad realizada.
- Tipos: opciones en las que se pueden clasificar las actividades del proyecto.
- Nombre (participante): Nombre para identificar al participante.
- Correo: Correo del participante.
- Dueño: Boolean que determina si el participante es dueño o no del proyecto.
- Actividad: acción realizada por el participante.
- Actividades: lista de actividades del proyecto.
- Título: nombre de la actividad.
- Descripción (actividad): fragmento en el que se describe brevemente sobre que trata la actividad.
- Hora de inicio(actividad): hora en la que se empezó a realizar la actividad.
- Fecha de inicio (actividad): fecha en la que se inició la actividad.
- Fecha de Fin(actividad): fecha en la que se terminó la actividad o se estima que se va a terminar.
- Pausa: boolean que determina si se esta cronometrando el tiempo en que se esta realizando la actividad o no.

- Documentación: ejemplo de un tipo o categoría de actividad que se podría usar en el proyecto en la cual se proporcionan documentos para acreditar algo que se hizo.
- Implementación: ejemplo de un tipo o categoría de actividad que se podría usar en el proyecto en el cual se llevan a cabo una serie de acciones para llegar a un resultado.
- Pruebas: ejemplo de un tipo o categoría de actividad que se podría usar en el proyecto en donde se registre la evidencia de cierta situación o acción.
- Investigación: ejemplo de un tipo o categoría de actividad que se podría usar en el proyecto en el cual se busca profundizar la información adquirida de ciertas fuentes confiables.
- Diseño: ejemplo de un tipo o categoría de actividad que se podría usar en el proyecto en el cual se planea alguna solución al problema presentado en el proyecto.

REGLAS DE DOMINIO

Proyecto

Cada proyecto, tiene que poseer un nombre, lista de participantes, una fecha de inicio, una fecha de fin, y los tipos de actividades que fueron usadas en él.

Cada proyecto debe poseer un dueño que sea encargado de liderarlo.

Se pueden adicionar más participantes que los propuestos inicialmente en la creación del proyecto, pero no se puede eliminar

Participante

Cada participante tiene que poseer un nombre y un correo, al igual que afirmar por medio de un boolean si es el dueño o no del proyecto. Adicionalmente, posee una lista de actividades las cuales el participante estuvo presente.

Cada estudiante tiene la obligación de mostrar su información completa cuando se le solicite.

Actividad

Cada actividad debe de poseer un titulo, explicar en que consiste, y tener una fecha de inicio y finalización cuando se esté trabajando en él. Cada estudiante debe notificar cuando inicia a trabajar y cuando termina su actividad para que esta tenga influencias en el contador. Adicionalmente si el estudiante lo desea, puede pausar el contador de la actividad para así no ganar tiempo y perder efectividad.

Tipo

Es una superclase de distintas subclases, y su objetivo es clasificar cada una de las distintas actividades y sus características sobre las que el estudiante va a trabajar. Siempre tiene que haber algún tipo de actividad, para así, determinar puntos de trabajo, debido a que unos tipos son mas fuertes que otros.

RESTRICCIONES

Las entregas del proyecto deben hacerse por GIT y enviar el enlace por bloque neón. Además debe hacerse con Java con el fin de que pueda compilarse sin problema en el computador de quienes lo van a revisar.