

<Gestor de proyectos>

Informe Proyecto

<Joaquin Esau Perez Diaz>
<Yara Itzel Vázquez Molina>



**Universidad Politécnica
de Chiapas**
Tecnología para el bien común

Tabla de contenido

ÍNDICE DE IMÁGENES	1
ÍNDICE DE SEGMENTOS DE CÓDIGO	8
1 EMPRESA O INSTITUCIÓN	3
2 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	4
3 EXPECTATIVAS ACADÉMICAS	4
4 DIAGNÓSTICO SITUACIONAL	5
5 DESARROLLO DE PROYECTO	6
6 RESULTADOS	42
7 LECCIONES APRENDIDAS	46
8 COMPETENCIAS ADQUIRIDAS	47
9 CONCLUSIONES	48

1 Empresa, Institución o Negocio

TPX Security es una empresa Mexicana que ofrece servicios de seguridad informática con sede en Aguascalientes, México y Guatemala. TPX viene del acrónimo "The Power X" en honor a los Hackers de la Generación X, que fundaron y crearon la cultura hacker.

Fue creada en 2007 por un grupo de estudiantes de sistemas en el estado de Chiapas, como una empresa de desarrollo y administración de sistemas Linux.

En el año 2016, fue referencia para colaborar con información sobre un backdoor encontrado en más de 700 millones de teléfonos celulares en China. El País,¹. Durante el año 2017, Rafael Bucio, actual director de tpx Security fue entrevistado para hablar sobre las investigaciones y descubrimientos Pegasus (spyware) revelando que hay numerosas agencias que actúan como proveedores y revenden esta herramienta .

En el Mes de Mayo de 2017, tpx Security realizó una investigación dando datos en tiempo real del Ransomware: Wanna Cry, el cual fue registrado como uno de los ataques más grandes a nivel mundial, esta investigación ayudó a compañías, instituciones y bancos a estar preparados ante el esparcimiento de este ciberataque global.



Imagen 1.1

2 Descripción del proyecto

En nuestro caso nuestro proyecto es un gestor de proyectos para la empresa, aquí se pretenden gestionar los tipos de proyectos que se llevan a cabo en la empresa y todo lo que conlleva en mismo, con esto me refiero que se pretende gestionar el proyecto, las tareas y los empleados de cada trabajo que sea requerido en la empresa, además de mostrar el avance obtenido del proyecto por medio de reportes, los proyectos se debemos poder crear, modificar y eliminar al igual que los empleados y tareas, además de que se tienen tres usuarios(super administrador, administrador y empleado) los cuales tienen acceso a ciertas funcionalidades del programa.

3 Expectativas Académicas

Yara Itzel Vázquez Molina:

Mis expectativas al realizar este proyecto son:

1. Mejorar mis habilidades al utilizar JavaFx para hacer y diseñar vistas.
2. Aprender a cómo trabajar colaborativamente con mis compañeros en proyectos de software.
3. Aprender a como hacer documentación de software, como son los diagramas de clase, diagramas de caso de uso e historias de usuario.
4. Aprender a hacer maquetados en aplicaciones destinadas a ello.

Joaquin Esau Perez Diaz:

Mis expectativas al realizar este proyecto son:

1. Practicar la sintaxis de Java.
2. Aprender a utilizar controladores y clases en JavaFx.
3. Conocer de mejor manera la forma en la que se trabaja un proyecto de software.
4. Tener más experiencia de como hacer programas de escritorio al término de este proyecto.

4 Diagnóstico Situacional

Yara Itzel Vázquez Molina:

1. Los diagramas de clases es algo que aun no puedo identificar bien, ya que es algo que no comprendo del todo.
2. Los diagramas de caso de uso son algo que sí puedo hacer bien y con las actividades, he podido mejorarlo al igual que con las historias de usuario.
3. Crear proyectos en JavaFx y controlarlos es algo que aun se me dificulta pero espero con práctica poder solucionar ese tema.
4. Hacer maquetado es algo que sigo aprendiendo ya que quiero aprender a hacerlo en aplicaciones especializadas para ello como figma.

Joaquin Esau Perez Diaz:

1. Conectar ventanas desde javaFx es algo que se me complica pero espero poder mejorarlo con práctica.
2. Crear diagramas de caso de uso es algo que sigo aprendiendo y espero poder hacerlo mejor.
3. Trabajar colaborativamente es algo que se nos ha dificultado, más que nada al momento de subir avances en gitHub.

5 Desarrollo de Proyecto

Se deben de describir cada etapa del ciclo del vida del desarrollo del proyecto

Analisis:

Id	Título del usuario	Descripción del rol	Frecuencia de uso
	Empleados	Es aquel que hace los proyectos y las tareas, genera reportes y muestra	Usa el sistema con regularidad a la semana
	Administrador	Es el que gestiona que empleados van a trabajar en una tarea o proyecto.	Usa el sistema con regularidad a la semana
	Super administrador	Es el que visualiza los avances y ve los reportes de los empleados.	Usa el sistema con regularidad a la semana

Generales	
Clave	<Hu1>
Título	<Login>
Responsable	<Joaquin Esau Perez Diaz>

El sistema validará el ingreso del usuario.

Descripción
<p><Como usuario quiero poder registrarme al entrar en el sistema y dividir permisos respectivamente para que sea más fácil entrar en el sistema y hacer el trabajo que nos corresponde.></p>

Criterios de aceptación		
1.	<Login del usuario>	Dado que el empleado quiere entrar al sistema Cuando el usuario quiera registrarse Entonces el sistema validará su contraseña y usuario.
2.	<Caso fallido>	Dado que el empleado ingresó mal los datos o ingresó un algún dato invalido. cuando el sistema intente validar le arrojará un mensaje de error.

Generales		
Clave	Hu2	Crear los proyectos a realizar
Título	Crear proyecto	
Responsable	Yara Itzel Vázquez Molina	

Descripción
<p>Como administrador de la empresa quiero poder crear proyectos para una mejor organización en las actividades de este.</p>

Criterios de aceptación		
1.	Ver la creación del proyecto	Dado que el administrador ingresa el título del proyecto el programa le pide la fecha de inicio y final de proyecto además de los empleados involucrados y el status, entonces el administrador podrá ver el proyecto creado.
2.	Fallo en la creación del proyecto	Dado que el administrador ingrese valores inválidos en el sistema cuando quiera crear el proyecto entonces no podrá crearse correctamente y le mostrará una ventana de error.

Generales		
Clave	Hu3	El administrador agrega empleados
Título	Agregar empleados	
Responsable	Yara Itzel Vázquez Molina	

Descripción
Como administrador de la empresa quiero agregar empleados para que se le puedan asignar distintos proyectos.

Criterios de aceptación		
1.	Agregar empleados	Dado que el administrador quiera agregar un empleado cuando ingrese los datos del empleado entonces podrá crear un perfil correctamente.
2.	Fallo al agregar empleados.	Dado que el administrador no ingrese datos inválidos cuando quiera crear un perfil al empleado entonces no podrá crear el perfil correctamente y le mostrará una ventana de error.

Generales		
Clave	Hu4	
Título	Crear tareas	Crear las tareas a realizar
Responsable	Yara Itzel Vázquez Molina	

Descripción
<p>Como administrador de la empresa quiero poder crear tareas para una mejor organización en las actividades de este.</p>

Criterios de aceptación		
1.	Ver la creación de la tarea	Dado que el administrador ingresa el título de la tarea el programa le pide la fecha de inicio y final de la tarea además de los empleados involucrados y el status, entonces el administrador podrá ver la tarea creada.
2.	Fallo en la creación de la tarea	Dado que el administrador ingrese valores inválidos en el sistema cuando quiera crear la tarea entonces no podrá crearse correctamente y le mostrará una ventana de error.

Generales	
Clave	Hu5
Título	Generar reporte Generar reportes al administrador
Responsable	Yara Itzel Vázquez Molina

Descripción
<p>Como empleado de la empresa TPX quiero generar reportes a el administrador para poder mostrar mi avance en los proyectos que me sean asignados y se pueda ver mi progreso en los mismos.</p>

Criterios de aceptación		
1.	Reporte	Dado que el empleado cumple con sus tareas asignadas cuando el empleado quiera generar un reporte a su superior(administrador) entonces el empleado podrá mandar reportes al administrador.
2.	Recibir reporte	Dado que un empleado haya generado un reporte cuando el administrador lo reciba entonces podrá abrir el reporte en cuestión.

Generales	
Clave	<Hu6>
Título	<Modificar proyecto>
Responsable	<Joaquin Esau Perez Diaz>

El sistema cambiará total o parcialmente los datos del proyecto.

Descripción
<Como usuario quiero poder modificar los datos del proyecto para cuando haya una equivocación o se le desee agregar más al proyecto.>

Criterios de aceptación		
1.	<modificación de proyecto>	Dado que el usuario desea cambiar los datos del proyecto cuando intente cambiarlo entonces se le mostrará un menú con las opciones para modificar.
2.	<Caso fallido>	Dado que el empleado ingresó mal los datos o ingresó un algún dato invalido. el sistema le arrojará un mensaje de error.

Generales	
Clave	<Hu7>
Título	<Modificar empleado>
Responsable	<Joaquin Esau Perez Diaz>

El sistema cambiará total o parcialmente los datos del empleado.

Descripción
<Como usuario quiero poder modificar los datos del empleado para cuando hay una equivocación o se le desee agregar más al proyecto>

Criterios de aceptación		
1.	<modificación de proyecto>	Dado que el usuario desea cambiar los datos del empleado cuando intente cambiarlo entonces se le mostrará un menú con las opciones para modificar.
2.	<Caso fallido>	Dado que el empleado ingresó mal los datos o ingresó un algún dato invalido. el sistema le arrojará un mensaje de error.

Generales	
Clave	<Hu8>
Título	<Modificar tarea>
Responsable	<Joaquin Esau Perez Diaz>

El sistema cambiará total o parcialmente los datos de la tarea.

Descripción
<Como usuario quiero poder modificar los datos de la tarea para cuando haya una equivocación o se le desee agregar más al proyecto.>

Criterios de aceptación		
1.	<modificación de proyecto>	Dado que el usuario desea cambiar los datos de la tarea cuando intente cambiarlo entonces se le mostrará un menú con las opciones para modificar.
2.	<Caso fallido>	Dado que el empleado ingresó mal los datos o ingresó un algún dato invalido. el sistema le arrojará un mensaje de error.

Generales	
Clave	<Hu9>
Título	<Buscar proyecto> Se buscará por nombre al proyecto.
Responsable	<Joaquin Esau Perez Diaz>

Descripción
<Como usuario quiero poder buscar mediante una barra de búsqueda los proyectos por su nombre para poder encontrarlos fácilmente>

Criterios de aceptación		
1.	<modificación de proyecto>	Dado que el usuario desea encontrar un proyecto cuando ingrese los caracteres entonces el sistema buscará con los caracteres introducidos el proyecto
2.	<Caso fallido>	Dado que el empleado ingresó mal los datos o ingresó un algún dato invalido. cuando el sistema intente buscar no le arrojará ningún resultado.

Generales	
Clave	<Hu10>
Título	<Buscar empleado> Se buscará por nombre al empleado.
Responsable	<Joaquin Esau Perez Diaz>

Descripción
<Como usuario quiero poder buscar mediante una barra de búsqueda los empleados por su nombre para poder encontrarlos fácilmente. >

1.	<modificación de proyecto>	Dado que el usuario desea encontrar un empleado cuando ingrese los caracteres entonces el sistema buscará con los caracteres introducidos al empleado
2.	<Caso fallido>	Dado que el empleado ingresó mal los datos o ingresó un algún dato invalido. cuando el sistema intente buscar no le arrojará ningún resultado.

Generales		
Clave	Hu11	Eliminar los proyectos terminados o proyectos que ya no se harán.
Título	Eliminar proyecto	
Responsable	Yara Itzel Vázquez Molina	

Descripción
Como administrador de la empresa quiero poder eliminar proyectos ya realizados para tener un mejor orden y control en los mismos y poder concentrarme en los proyectos que aún están activos.

Criterios de aceptación		
1.	Eliminar un proyecto	Dado que el administrador quiera hacer la eliminación de un proyecto cuando seleccione el proyecto que desea eliminar el programa entonces tendrá que eliminar ese proyecto.
2.	Fallo en la eliminación de un proyecto.	Dado que el administrador no ingrese los datos correctos del proyecto a eliminar cuando quiera eliminar el proyecto entonces no podrá hacerlo correctamente y le mostrará una ventana de error.

Generales	
Clave	Hu12
Título	Eliminar empleado
Responsable	Yara Itzel Vázquez Molina

El administrador elimina a un empleado.

Descripción
Como administrador de la empresa quiero poder eliminar empleados para que no estén en el sistema empleados que ya no están en la empresa.

Criterios de aceptación		
1.	Eliminar un empleado	Dado que el administrador quiera hacer la eliminación de un empleado cuando seleccione el empleado que desea eliminar el programa entonces tendrá que eliminar ese empleado.
2.	Fallo en la eliminación de un empleado.	Dado que el administrador no ingrese los datos correctos del empleado a eliminar cuando quiera eliminar el empleado entonces no podrá hacerlo correctamente y le mostrará una ventana que diga error.

Generales		
Clave	Hu13	Eliminar las tareas terminadas o que ya no se harán.
Título	Eliminar tarea	
Responsable	Yara Itzel Vázquez Molina	

Descripción
<p>Como administrador de la empresa quiero poder eliminar tareas ya realizadas para tener un mejor orden y control en los mismos y poder concentrarme en las tareas que aún están activas.</p>

Criterios de aceptación		
1.	Eliminar una tarea	Dado que el administrador quiera hacer la eliminación de una eliminación de tarea cuando seleccione la tarea que desea eliminar el programa entonces tendrá que eliminar esa tarea.
2.	Fallo en la eliminación de una tarea.	Dado que el administrador no ingrese los datos correctos de la tarea a eliminar cuando quiera eliminar la tarea entonces no podrá hacerlo correctamente y le mostrará una ventana que diga error.

Generales	
Clave	Hu14
Título	Actualizar avances
Responsable	Yara Itzel Vázquez Molina

Actualizar avances de los empleados.

Descripción
Como empleado de la empresa quiero actualizar avances de las tareas que realizo para que mis superiores puedan ver los avances que se tiene en el proyecto

Criterios de aceptación		
1.	Visualizar actualización	Dado que una tarea fue avanzada en el proyecto cuando el empleado quiera mostrar un avance entonces el administrador podrá visualizar o recibir la actualización de una tarea
2.	Fallo al hacer los avances	Dado que al darle actualizar no se muestran los avances por algún motivo de error del sistema no se mostrará nada.

Descripción

Como administrador de la empresa quiero poder visualizar de manera ordenada los reportes en un apartado exclusivo para tener un mejor control al momento de visualizarlas.

Generales

Clave	Hu15	El sistema mostrará los reportes generados.
Título	Ver reportes	
Responsable	Joaquin Esau Perez Diaz	

Criterios de aceptación

1.	Visualizar reportes	Dado que el administrador quiere ver los reportes generados cuando el usuario seleccione el botón entonces se le mostrarán los reportes hechos.
2.	Fallo en ver los reportes	Dado que el sistema tuvo un fallo no se muestran los reportes.

Generales		
Clave	Hu16	El sistema mostrará las tareas generadas.
Título	Ver tareas	
Responsable	Joaquin Esau Perez Diaz	

Descripción
<p>Como administrador de la empresa quiero poder visualizar de manera ordenada las tareas en un apartado exclusivo para tener un mejor control a la hora de visualizarlas.</p>

Criterios de aceptación		
1.	Visualizar tareas	Dado que el administrador quiere ver las tareas cuando el usuario seleccione el botón entonces se le mostrarán las tareas hechas.
2.	Fallo en ver las tareas	Dado que el sistema tuvo un fallo no se muestran los reportes.

Diagramas UML:

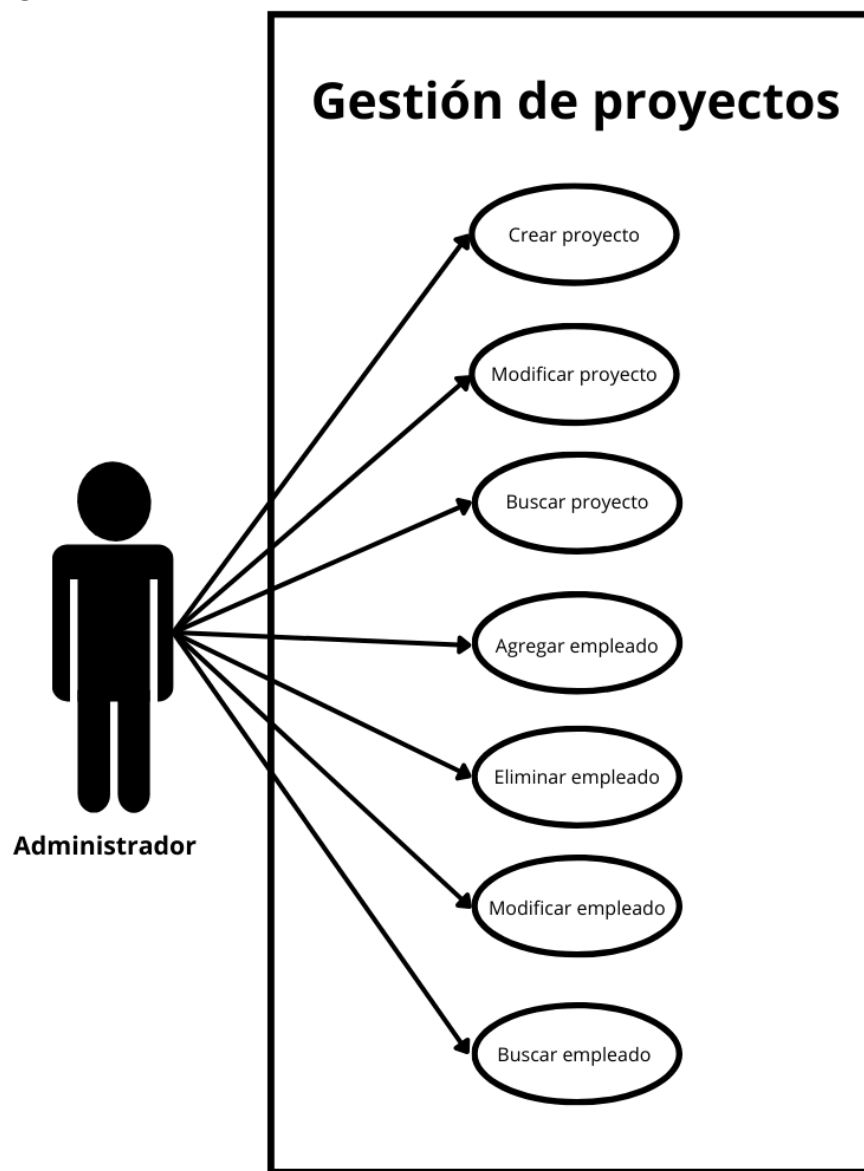


Imagen 5.1

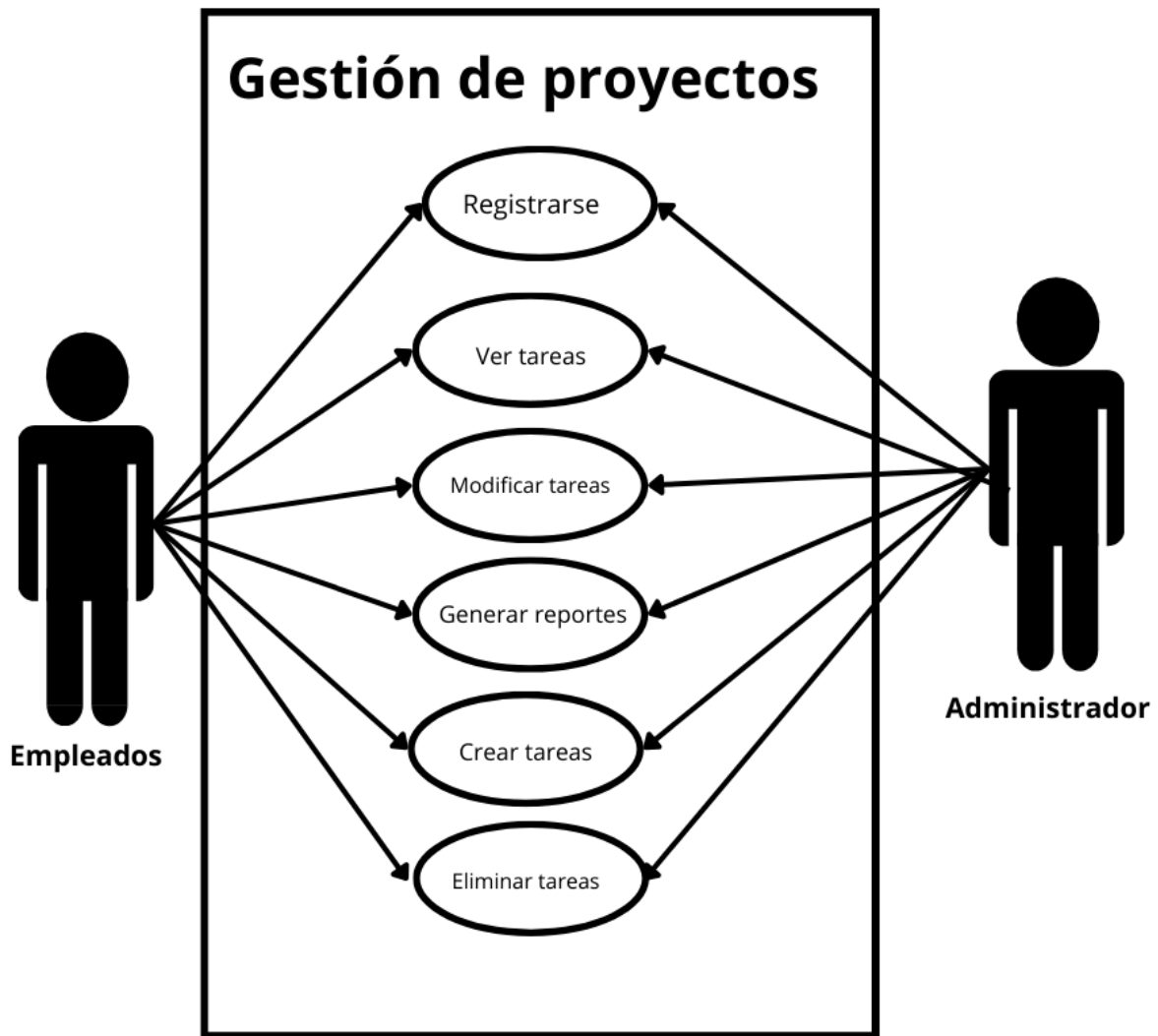


Imagen 5.2

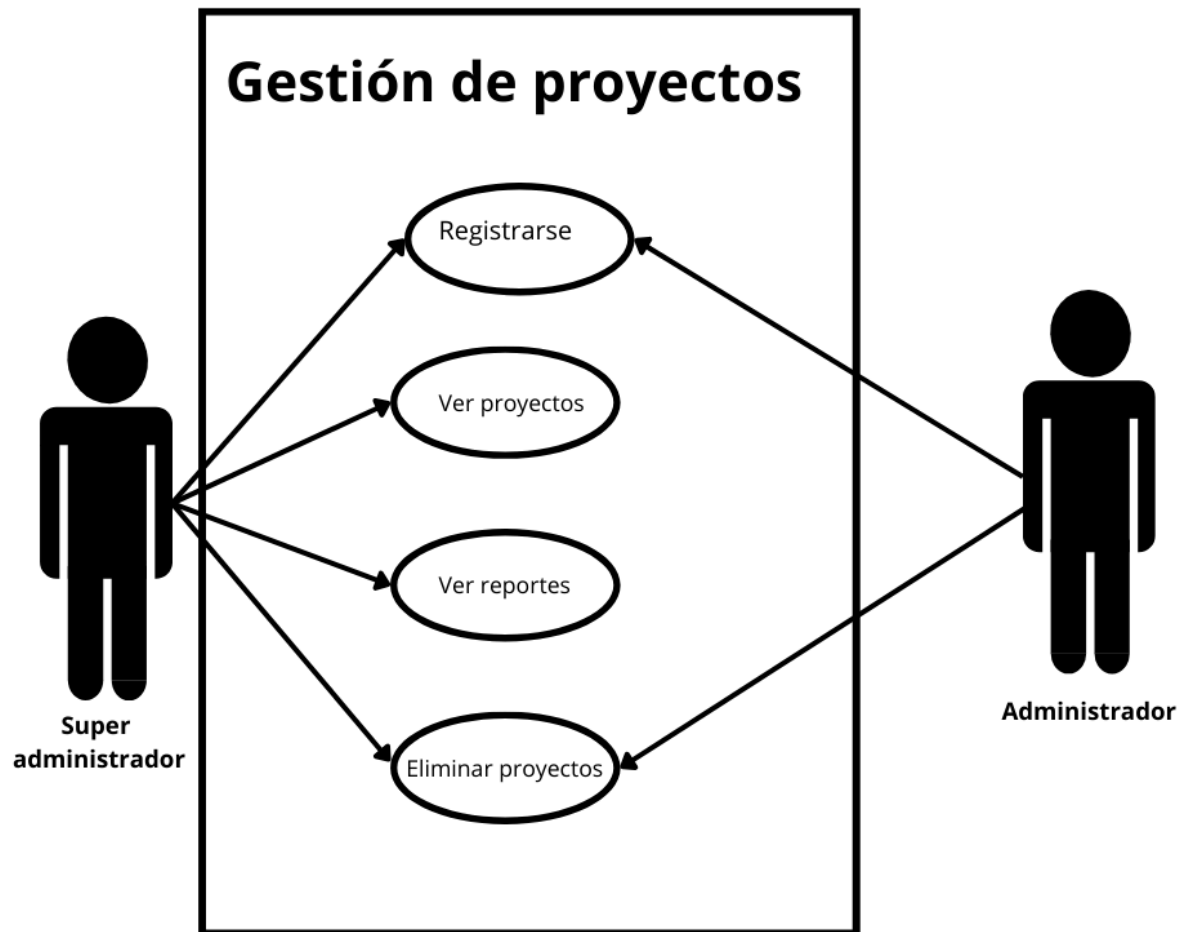
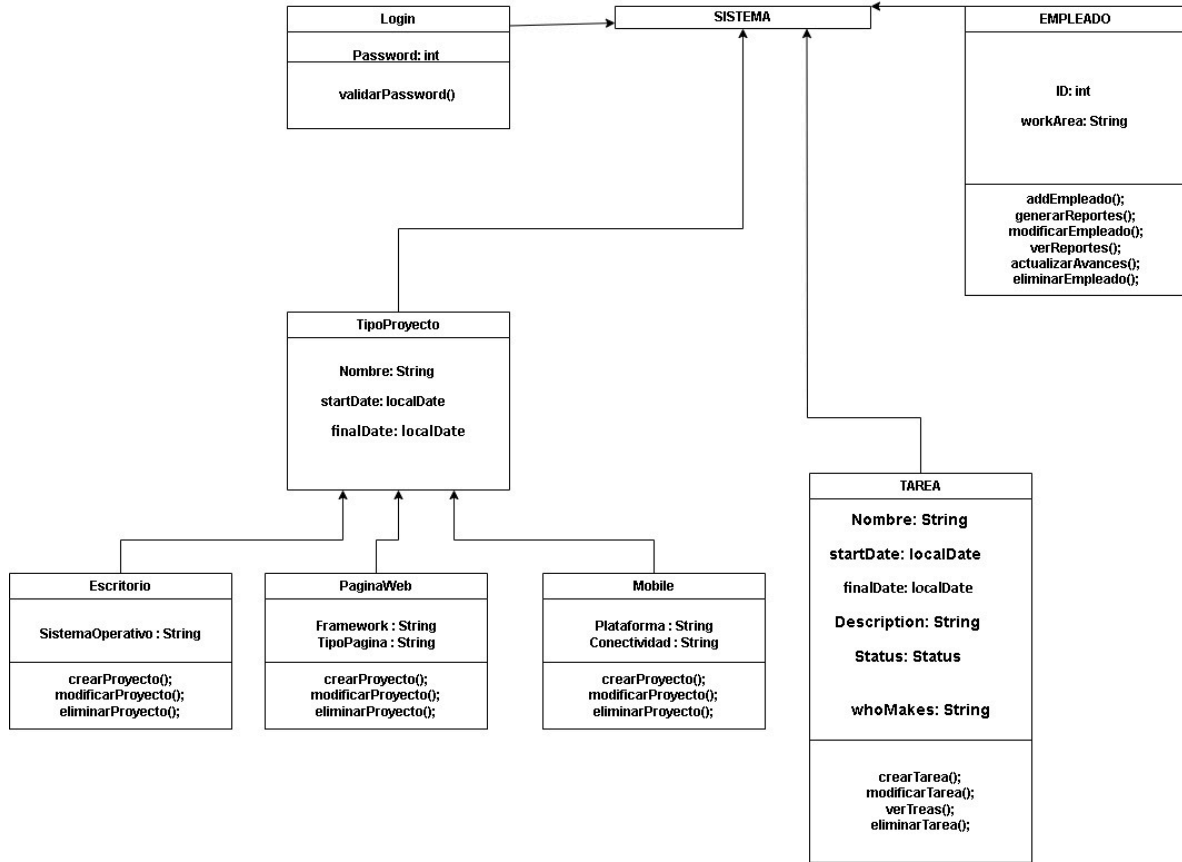


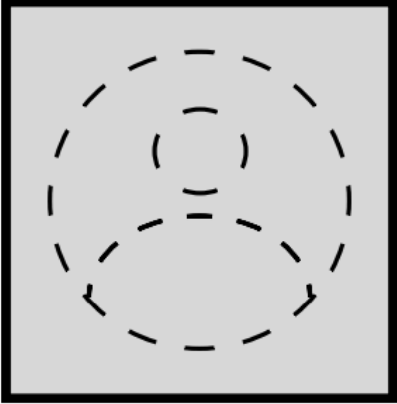
Imagen 5.3



Diseño:

Maquetado:

x



Nombre de usuario:

Password:

Imagen 01 Login.

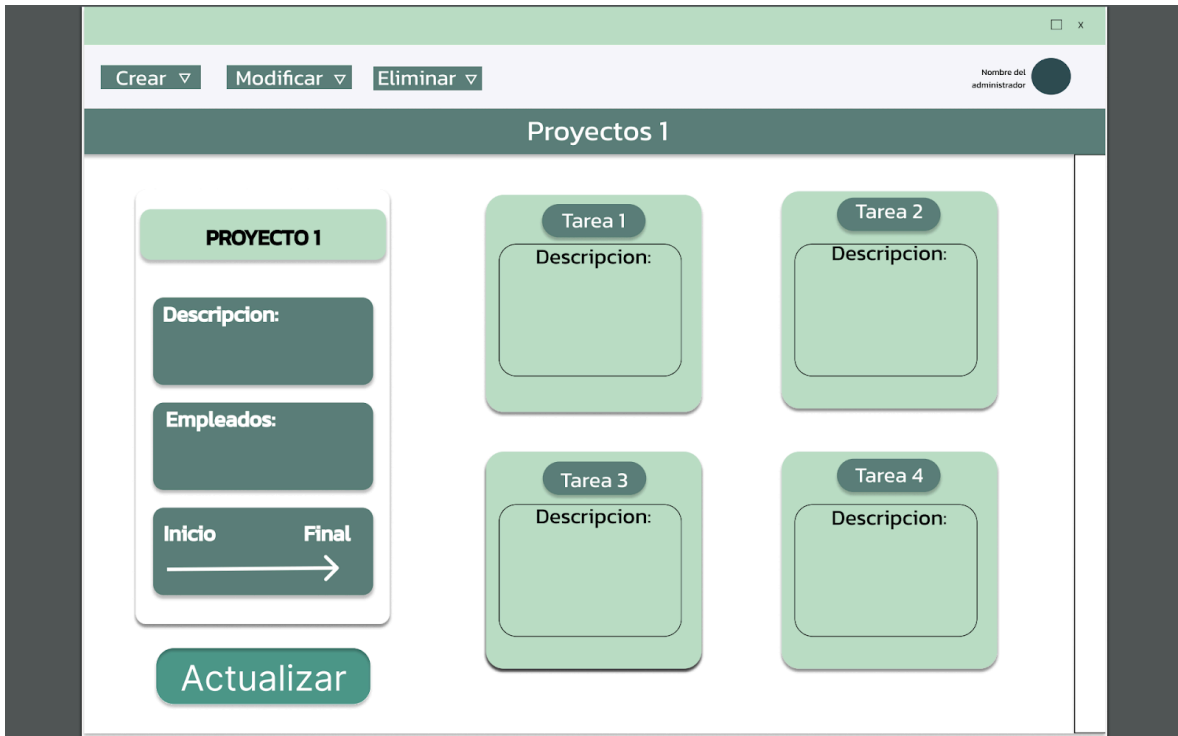


Imagen 02 Vista proyecto.



Imagen 03 Menú administrador.

A screenshot of a web application window titled "Nuevo Empleado". The window has a light green header bar with a close button icon. Below the header is a dark teal banner with the title "Nuevo Empleado" in white. The main content area is white and contains three input fields on the left, each with a label above it: "Nombre Completo:", "Area de trabajo:", and "Numero Unico de Trabajador(ID):". To the right of these fields is a square placeholder for a profile picture, featuring a dashed outline of a person's head and shoulders. The entire window is framed by a dark gray border.

Imagen 04 Crear empleados.

A screenshot of a web application window titled "Proyectos". The window has a light green header bar with a close button icon. Below the header is a dark teal banner with the title "Proyectos" in white. The main content area is white and contains five input fields on the left, each with a label above it: "Nombre del proyecto:", "Descripción de la tarea", "Seleccionar empleados:", "Fecha de inicio:", and "Fecha de final:". The "Seleccionar empleados:" field is a dropdown menu with a downward arrow icon. The entire window is framed by a dark gray border.

Imagen 05 Crear Proyectos.

The screenshot shows a web browser window with a title bar containing a green bar and a close button. The main header of the page is a dark teal bar with the word "Tareas" in white. Below the header, the form is set against a white background. It contains three main sections: "Nombre de la tarea:" followed by a light gray text input field; "Descripción de la tarea" followed by a larger light gray text area; and "Seleccionar empleados:" followed by a light gray dropdown menu with a downward arrow icon on the right.

Imagen 05 Crear Tareas.

The screenshot shows a web browser window with a title bar containing a green bar and a close button. The main header of the page is a dark teal bar with the text "Modificar proyectos" in white. Below the header, the form is set against a white background. It contains five main sections: "Nombre del proyecto:" followed by a light gray text input field; "Descripción de la tarea" followed by a light gray text input field; "Seleccionar empleados:" followed by a light gray dropdown menu with a downward arrow icon on the right; "Fecha de inicio:" followed by a light gray text input field; and "Fecha de final:" followed by a light gray text input field. At the bottom center of the form is a dark teal button with the text "Guardar cambios" in white.

Imagen 06 Modificar proyectos.

A screenshot of a web application window titled "Modificar tareas". The window has a light green header bar with a close button icon. Below the header is a dark teal title bar with the text "Modificar tareas" in white. The main content area is white and contains three form fields: "Nombre de la tarea:" with a single-line text input, "Descripción de la tarea:" with a multi-line text area, and "Seleccionar empleados:" with a dropdown menu. At the bottom center is a dark teal button with the text "Guardar cambios".

Imagen 07 Modificar tareas.

A screenshot of a web application window titled "Modificar empleado". The window has a light green header bar with a close button icon. Below the header is a dark teal title bar with the text "Modificar empleado" in white. The main content area is white and contains three form fields: "Nombre Completo:" with a single-line text input, "Area de trabajo:" with a single-line text input, and "Numero Unico de Trabajador(ID):" with a single-line text input. To the right of these fields is a large square placeholder with a dashed outline of a person. At the bottom left is a dark teal button with the text "Guardar cambios".

Imagen 08 Modificar empleados.



Imagen 09 Vista Super administrador.



Imagen 10 Vista Tareas.

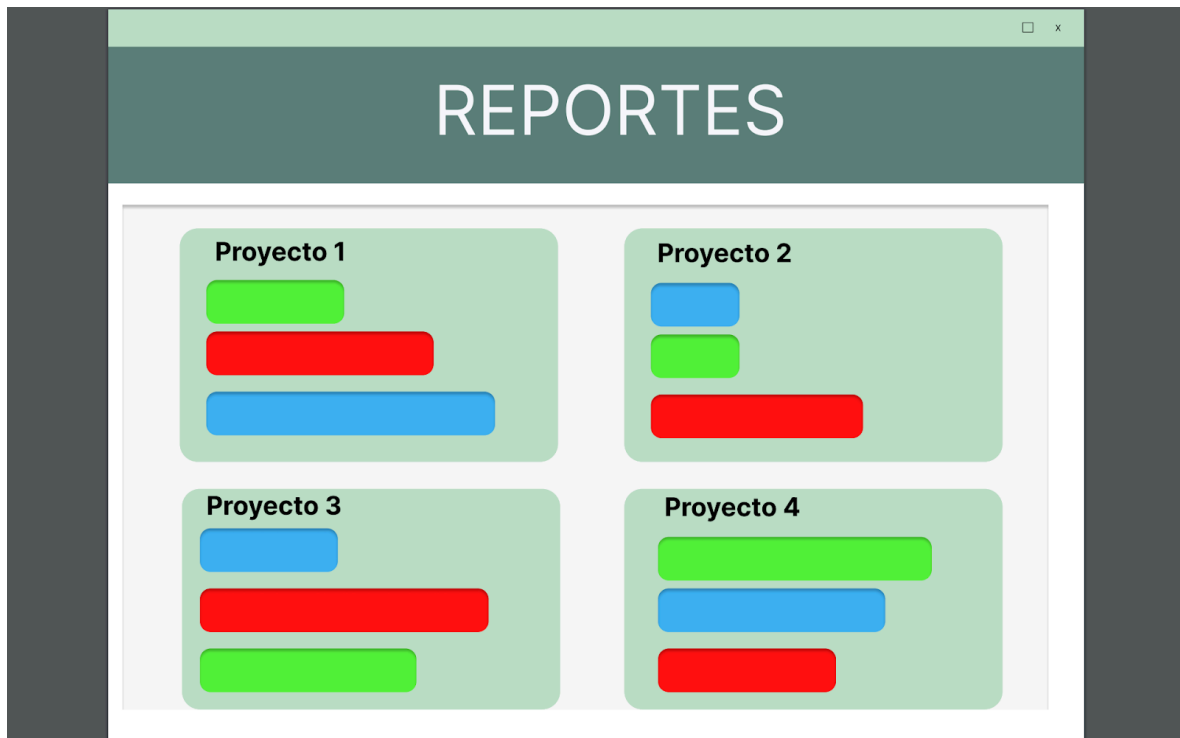


Imagen 11 Vista Reportes.

Construccion:

```

@Override
public void initialize(URL url, ResourceBundle resourceBundle) {

}

public void initAttributtes(ObservableList<Empleado> empleados){
    this.empleados= empleados;
}

public void initAttributtes(ObservableList<Empleado> empleados, Empleado p) {
    this.empleados = empleados;
    this.empleado = p;

    this.nombreempleadoTextField.setText(p.getNombreEmpleado());
    this.areatrabajoTextField.setText(p.getWorkArea());
    this.IDTextField.setText(p.getID() + "");
}

@FXML
private void guardarempleado(ActionEvent event) {
    String nombre = this.nombreempleadoTextField.getText();
    String areatrabajo = this.areatrabajoTextField.getText();
    int ID = Integer.parseInt(this.IDTextField.getText());

    Empleado p = new Empleado(nombre, areatrabajo, ID);

    if (!empleados.contains(p)) {
        if (this.empleado != null) {
            this.empleado.setNombreEmpleado(nombre);
            this.empleado.setWorkArea(areatrabajo);
            this.empleado.setID(ID);

            Alert alert = new Alert(Alert.AlertType.INFORMATION);
            alert.setHeaderText(null);
            alert.setTitle("Informacion");
            alert.setContentText("Se ha modificado correctamente");
            alert.showAndWait();
        } else {
            this.empleado = p;
            Alert alert = new Alert(Alert.AlertType.INFORMATION);
            alert.setHeaderText(null);
            alert.setTitle("Informacion");
            alert.setContentText("Se ha añadido correctamente");
            alert.showAndWait();
        }
    }

    Stage stage = (Stage) this.guardarButton.getScene().getWindow();
    stage.close();
} else {
    Alert alert = new Alert(Alert.AlertType.ERROR);
    alert.setHeaderText(null);
    alert.setTitle("Error");
    alert.setContentText("El empleado ya existe");
    alert.showAndWait();
}
}

```

Imagen 5.4

Esta es una parte del controlador de crear un nuevo empleado, aquí se guarda y están las alertas para cada caso ya sea erróneo o no.

```

@FXML
    // crear empleado
    void crearButton(ActionEvent event) {
        try{
            FXMLLoader loader = new
FXMLLoader(getClass().getResource("/org/example/gestor_proyecto/crearempleado-view.fxml"));
            Parent root = loader.load();

            CrearEmpleadoController empleadoController = loader.getController();
            empleadoController.initAttributtes(empleados);

            Scene scene = new Scene(root);
            Stage stage = new Stage();
            stage.initModality(Modality.APPLICATION_MODAL);
            stage.setScene(scene);
            stage.showAndWait();

            Empleado p = empleadoController.getEmpleado();
            if(p!=null){
                this.empleados.add(p);
                this.EmpleadoTableView.refresh();
            }

        } catch (IOException ex) {
            Alert alert = new Alert(Alert.AlertType.ERROR);
            alert.setHeaderText(null);
            alert.setTitle("Error");
            alert.setContentText(ex.getMessage());
            alert.showAndWait();
        }
    }
}

```

Imagen 5.5

Botón de agregar empleado en el controlador de vista de empleados



Imagen 5.6

Función para eliminar empleados con sus respectivas alertas.

```

@FXML
void ModButton(ActionEvent event) {
    Empleado p = this.EmpleadoTableView.getSelectionModel().getSelectedItem();

    if (p == null) {
        Alert alert = new Alert(Alert.AlertType.ERROR);
        alert.setHeaderText(null);
        alert.setTitle("Error");
        alert.setContentText("Debe seleccionar empleado");
        alert.showAndWait();
    } else {
        try {
            FXMLLoader loader = new
FXMLLoader(getClass().getResource("/org/example/gestor_proyecto/crearepleado-view.fxml"));

            Parent root = loader.load();

            CrearEmpleadoController controller = loader.getController();
            controller.initAttributtes(empleados,p);

            Scene scene = new Scene(root);
            Stage stage = new Stage();
            stage.initModality(Modality.APPLICATION_MODAL);
            stage.setScene(scene);
            stage.showAndWait();

            Empleado aux = controller.getEmpleado();
            if (aux != null) {
                this.EmpleadoTableView.refresh();
            }

        } catch (IOException ex){
            Alert alert = new Alert(Alert.AlertType.ERROR);
            alert.setHeaderText(null);
            alert.setTitle("Error");
            alert.setContentText(ex.getMessage());
            alert.showAndWait();
        }
    }
}

```

Imagen 5.7

Botón de modificar con sus respectivas alertas y con la lógica para mostrar la ventana de crear empleado para modificar los datos.



Imagen 5.8

Lógica para ir de una ventana a otra en un botón

```

public class TipoProyecto {
    protected String nombreProject;
    protected LocalDate starDate;
    protected LocalDate endDate;
    protected String descripcionProject;

    public TipoProyecto(String nombreProject, LocalDate starDate, LocalDate endDate, String
descripcionProject) {
        this.nombreProject = nombreProject;
        this.starDate = starDate;
        this.endDate = endDate;
        this.descripcionProject = descripcionProject;
    }

    public TipoProyecto() {

    }

    public String getNombreProject() {
        return nombreProject;
    }

    public void setNombreProject(String nombreProject) {
        this.nombreProject = nombreProject;
    }

    public LocalDate getStarDate() {
        return starDate;
    }

    public void setStarDate(LocalDate starDate) {
        this.starDate = starDate;
    }

    public LocalDate getEndDate() {
        return endDate;
    }

    public void setEndDate(LocalDate endDate) {
        this.endDate = endDate;
    }

    public String getDescripcionProject() {
        return descripcionProject;
    }

    public void setDescripcionProject(String descripcionProject) {
        this.descripcionProject = descripcionProject;
    }

    @Override
    public String toString() {
        return "TipoProyecto{" +
            "nombreProject='" + nombreProject + '\'' +
            ", starDate=" + starDate +
            ", endDate=" + endDate +
            ", descripcionProject='" + descripcionProject + '\'' +
            '}';
    }
}

```

Imagen 5.9

Esta es la clase de Tipo proyecto la cual heredará atributos a 3 clases diferentes.


```

package org.example.gestor_proyecto.models;

import java.time.LocalDate;

public class ProyectoPaginaWeb extends TipoProyecto{
    private String framework;
    private String tipoPagina;

    public ProyectoPaginaWeb(String framework, String tipoPagina) {
        super();
        this.framework = framework;
        this.tipoPagina = tipoPagina;
    }

    public String getFramework() {
        return framework;
    }

    public void setFramework(String framework) {
        this.framework = framework;
    }

    public String getTipoPagina() {
        return tipoPagina;
    }

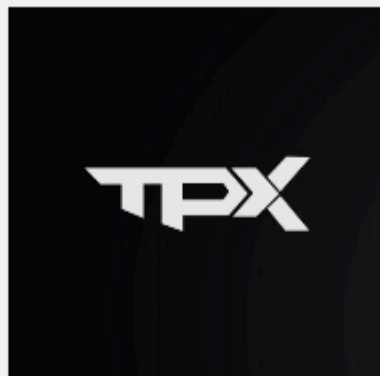
    public void setTipoPagina(String tipoPagina) {
        tipoPagina = tipoPagina;
    }

    @Override
    public String toString() {
        return "ProyectoPaginaWeb{" +
            "framework='" + framework + '\'' +
            ", tipoPagina='" + tipoPagina + '\'' +
            ", nombreProject='" + nombreProject + '\'' +
            ", starDate=" + starDate +
            ", endDate=" + endDate +
            ", descripcionProject='" + descripcionProject + '\'' +
            '}';
    }
}

```

Imagen 5.10

Esta es una de las clases que hereda atributos de la clase Tipo proyecto.



Inicio de sesión

Usuario:

Contraseña:

Tipo de Usuario:

Selec ... ▼

Ingresar

Nuevo Registro

Usuario:

Contraseña:

Repetir Contraseña:

Selec ...

Registrar

Salir

Nuevo Empleado

Nombre del empleado:

Area de trabajo:

Número unico de trabajador:



Guardar

Menú

Proyecto

Tarea

Empleado

ver proyectos

Cerrar

Nombre	Apellidos	Area de trabajo	ID
Tabla sin contenido			

Crear

Modificar

Eliminar

Nombre	Descripcion	Fecha inicio	Fecha final
Tabla sin contenido			

Crear

Modificar

Eliminar

Tarea	Fecha de inicio	Fecha final	Descripcion	Encargado:
Tabla sin contenido				

Crear

Modificar

Eliminar

7 Lecciones Aprendidas

Yara Itzel Vázquez Molina:

Tuvimos algunos problemas al principio ya que no sabíamos cómo trabajar con JavaFx, ya que esto era algo nuevo para nosotros por lo que fueron de las cosas que más nos costaron

para resolver eso, tuvimos que ver videos sobre como trabajar en JavaFx y leer en páginas sobre las cosas que queríamos hacer, cómo mostrar tablas y ese tipo de cosas.

Joaquin Esau Perez Diaz:

Otra de las cosas que se nos complicó subir nuestros commits a gitHub ya que de igual manera no habíamos trabajado con ello por lo que pedimos ayuda a nuestros compañeros y también antes de tener el periodo vacacional tuvimos un pequeño taller de como trabajar en colaborativo en gitHub lo cual de igual manera ayudo bastante.

8 Competencias adquiridas

Yara Itzel Vázquez Molina:

1. Comprender historias de usuario.
2. Construir programas de escritorio en JavaFx.
3. Crear maquetado en figma.
4. Describir las necesidades de los usuarios en historias de usuario.
5. Programar en JavaFx.
6. Utilizar trello para gestión de actividades.
7. Planear proyectos.
8. Controlar ventanas en JavaFx.
9. Elegir diseño de interfaces conforme a su utilidad.
10. Definir tipos de usuarios.

Joaquin Esau Perez Diaz:

1. Crear historias de usuario.
2. Construir diagramas de clase.
3. Organizar trabajo colaborativo.
4. Resolver problemas de sintaxis de JavaFx.
5. Participar en proyectos colaborativos.
6. Identificar tipos de usuario.
7. Planear cómo trabajamos en equipo.
8. Respetar la opinión de mi equipo.
9. Asumir responsabilidades en cuestiones del proyecto.
10. Diseñar diagramas de caso de uso.

9 Conclusiones

Basándome en mis experiencias en el proyecto, al principio enfrenté desafíos considerables al tener que trabajar con JavaFx, una tecnología completamente nueva para mí. Tuve que sumergirme en videos tutoriales y leer mucho en línea para comprender cómo manejarlo y realizar tareas como mostrar tablas, entre otras cosas.

En cuanto a subir nuestros commits a GitHub, también fue un reto ya que no teníamos experiencia previa con esta plataforma. Pedimos ayuda a nuestros compañeros y, antes del periodo vacacional, participamos en un taller sobre cómo trabajar de manera colaborativa en GitHub. Esta experiencia fue crucial y nos brindó las bases necesarias para avanzar en el proyecto.

En cuanto a las competencias que he adquirido, puedo destacar que ahora comprendo mejor cómo escribir historias de usuario y construir programas de escritorio en JavaFx. Además, he aprendido a realizar maquetados en Figma y a utilizar Trello para gestionar nuestras actividades de manera efectiva. Controlar las ventanas en JavaFx y elegir diseños de interfaz adecuados para diferentes usuarios también han sido parte de mi aprendizaje durante este proyecto.

Por otro lado, mi compañero Joaquín y yo hemos trabajado juntos para superar estos desafíos. Él ha adquirido habilidades valiosas en la creación de historias de usuario, la construcción de diagramas de clase y caso de uso, así como en la organización del trabajo colaborativo. Además, ha demostrado una gran capacidad para resolver problemas de sintaxis en JavaFx y participar de manera efectiva en proyectos colaborativos, lo que ha enriquecido nuestro proceso de trabajo en equipo.

En resumen, a pesar de los desafíos iniciales, este proyecto nos ha permitido crecer y fortalecernos como profesionales en el campo del desarrollo de software y la gestión de proyectos. Hemos adquirido nuevas habilidades técnicas y hemos aprendido a trabajar de manera colaborativa y eficiente, lo que sin duda nos beneficiará en nuestros futuros proyectos y carreras profesionales.