

INSTRUCCIONES PARA EL ENVÍO DE PROYECOS O PROGRAMAS DE LA MATERIA DE
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

1- Nombre de las carpetas y archivos del Proyecto

Para ejemplificar, supón que el alumno cuyo No de Control es **16131256** enviará el Proyecto (o programa) **01**. Realiza las sustituciones correspondientes:

- a) Entra a NetBeans, abre un proyecto nuevo y grábalo con el nombre **PE_16131256_Proyecto_01**, (en donde **P** se refiere a que es de la materia de Programación Orientada a Objetos, **E** corresponde al grupo, y **01** al número de proyecto). Con esto se creará también la carpeta del proyecto con el mismo nombre.
- b) Si el proyecto se pidió en visual, el JFrame que se agregue debe llamarse **PE_16131256_Frame_01**; si se requieren más de un JFrame, se llamarían **PE_16131256_Frame_01a**, **PE_16131256_Frame_01b**, y así sucesivamente.
- c) Al agregar un archivo de clase al proyecto, debes asignarle este nombre: **PE_12131256_Clase_01**; si se requieren más archivos de clase, deberás nombrarlos como **PE_12131256_Clase_01a**, **PE_12131256_Clase_01b** y así sucesivamente.

NOTA: Al poner este nombre al archivo de clase, NetBeans lo asignará como nombre de la clase:

```
public class PE_12131256_Clase_01 // esto no está bien
{

}
```

lo cual **no es conveniente**. Por favor no dejes así el nombre de la clase porque restaría mucha claridad al código del programa. Debes poner a la clase un nombre lógico de acuerdo al contexto del problema. Al cambiar el nombre de la clase, NetBeans lo marcará como error porque no coincide con el nombre de su archivo; para corregirlo, quita la palabra **public** de la definición del nombre de la clase.

Es importante que asignes los nombres de todos los elementos del proyecto desde el inicio. Evita renombrar los archivos y/o carpetas del proyecto desde fuera de NetBeans, pues corres el riesgo de que se pierdan algunas ligas entre los archivos del mismo y ya no puedas abrirlo correctamente, o simplemente que no queden los nombres como se pide.

Recuerda que las memorias USB no son discos duros y no es conveniente trabajar los proyectos directamente en ellas, pues hay procesos como la compilación que eventualmente fallan. Copia la carpeta del proyecto completo al disco duro, trabaja en él (es más rápido y confiable), y al terminar cópiala de regreso a la memoria USB para que siempre tengas un respaldo actualizado de tu proyecto. Tampoco es conveniente copiarlo al *Escritorio* de Windows, mejor ubícalo en una carpeta “física”, como por ejemplo la de *Mis Documentos*.

2- Nombre del ÚNICO archivo a enviar

Siguiendo con el ejemplo, el nombre del único archivo compactado a enviar es:

PE_16131256_Proyecto_01.zip (.rar)

el cual contendrá TODAS las carpetas y archivos del proyecto. La manera más sencilla de obtener este archivo es ubicándose en la carpeta del proyecto y con el botón derecho seleccionar *enviar a, Carpeta comprimida en zip*. Con esto genera el archivo .zip con el mismo nombre que la carpeta, que es como se enviará. Si no tienes Windows XP o posterior, tendrás que utilizar un programa que te compacte en .zip, típicamente el WinZip.

3- Envío del Proyecto

Para enviar el proyecto, debes ingresar al curso de esta materia en la plataforma Moddle, luego seleccionar el ícono correspondiente al número de programa o proyecto y entonces “subir” el archivo .zip del proyecto. Asegúrate que coincida tu número de proyecto con el número de programa.

El hecho de enviar un proyecto no implica que llegó o se aceptó. **Debes revisar la respuesta** en la misma página del curso y atender las indicaciones.

En caso de que recibas respuesta de que ya está aceptado tu proyecto y éste no aparezca revisado en las Calificaciones del curso, **deberás aclararlo inmediatamente** para evitar problemas posteriores.

4- Observaciones:

- a) En todos los proyectos, deberán desplegarse (al ejecutarse) los siguientes datos: Nombre, No de Control, No de Proyecto y una breve descripción del mismo.
- b) Debes enviar los archivos tal y como está indicado, pues de lo contrario no se aceptará ni revisará el proyecto, y en caso de reincidencia, ya no se recibirá.
- c) Debes enviar **sólo archivos .zip o .rar** (otras extensiones de archivos compactados no se revisarán)