
Proyecto Final

Objetivos

El proyecto busca alcanzar los siguientes objetivos:

- Aplicar los conceptos aprendidos en clase referente a la programación orientado a objetos.
- Ganar experiencia en el desarrollo de aplicaciones.

Descripción del Proyecto

El proyecto final consiste en programar una aplicación en lenguaje Java. El propósito de este proyecto es que usted gane experiencia en programación, aplicando conceptos estudiados en clase.

Requisitos

La aplicación a crear tiene que implementar los conceptos discutidos en clase, entre los cuales tiene que estar obligatoriamente los siguientes:

- a) Encapsulación de variables ("Public", "Private", "Protected")
- b) Variables Estáticas y No-Estáticas
- c) Métodos Estáticos y No-Estáticos
- d) Herencia
- e) Sobre Carga ("Overloading") de métodos
- f) Sobre Escritura("Overriding") de métodos
- g) Clases Abstractas
- h) Interfaces

Evaluación

- Ejecución con todas las tareas: 80%
- Sesión de preguntas: 10%
- Reporte: 10%

Propuesta

1. Descripción de tu proyecto
2. Diagrama de bloques (entradas y salidas detalladas)
3. ¿Por qué eliges el tema?
4. Si su proyecto no es original, describa el origen de la idea y su contribución.
5. Referencias (nombre y dirección de Internet)

Fases

Item	Descripción
Propuesta	<ul style="list-style-type: none">Envío por email de la propuesta
Fase I:	<ul style="list-style-type: none">Casos de uso y menú del programa (Items 1, 2 del informe)
Fase II	<ul style="list-style-type: none">Diseño de clases y objetos (Item 3 del informe)
Fase III	<ul style="list-style-type: none">Presentar un reporte final conteniendo todos los puntos del informe.Demo del programa.Responder la sesión de preguntas.

Informe

1. Especificaciones del programa
 - a) Entrada y salidas del programa (Diagrama)
 - b) Menú de la aplicación
 - c) Tareas que la aplicación va a desarrollar
2. Análisis de Casos de uso
 - a) Lista de casos de uso
 - b) Descripción de cada caso de uso
3. Diseño de clases y objetos
 - a) Explicar cómo ha identificado las clases, métodos y variables
 - b) Diagrama de clases y sus relaciones
4. Explicación de cómo se está cumpliendo los requisitos del proyecto:
Dar respuesta a los items (a) al (h) establecido en la sección de Requisitos
5. Resultados.
 - a) Explique las pruebas realizadas y resultados obtenidos. Mostrar “*screen pictures*” de la salida de su programa
 - b) Tabla con la lista de cada archivo y su descripción
6. Conclusiones
 - a) Describir todos los inconvenientes que se tuvieron en el transcurso del desarrollo del programa y las soluciones empleadas
 - b) Indicar lo alcanzado en el proyecto versus lo esperado inicialmente (objetivos).
7. Referencias y apéndices (incluir aquí el “*source code*”)

Entrega y presentación

1. Realizar un demo del programa utilizando el software OBS Studio (<https://obsproject.com/>). Enviar este video generado por email
2. Enviar por email lo siguiente:

N°	Item	Descripción
1	Programa en Java del proyecto	Código original (todo los archivos *.java)
2	Informe final	En formato pdf
3	Archivo "Readme"	En formato pdf. Este archivo explicara cómo correr el programa