

Análisis

En el programa se pretende solucionar el problema de la organización del tiempo en los estudiantes, para esto creamos un programa que lo que hace es organizar todo de una mejor manera, es por esto que decidimos que algunas de las razones por las cuales se daba esta desorganización del tiempo era el hecho de que la gente no tenía en un solo lugar todos los datos importantes de la universidad.

Preguntándole a la gente en nuestra fase de empatía nos decían que necesitaban que siempre estuviera abierta la sesión de blackboard o al menos tener algo que actúe de igual forma, por eso ellos dijeron que lo elemental era poder tener una especie de agenda y recordatorios, además que querían poder ver su horario en el mismo y poder agregarle cosas importantes o fijas que hagan todos los días.

Requisitos funcionales

Entre los requisitos funcionales que enlistamos considerábamos que la aplicación debe cumplir por lo menos con los siguientes:

- Ser capaz de poder modificar y crear un horario totalmente nuevo.
- Que sea capaz de catalogar recordatorios del usuario según su nivel de importancia, no cualquier cosa en cualquier orden.
- El programa debe ser capaz de agregar n cantidad de cosas a la agenda cada día.
- El programa debe mostrarnos en el menú principal nuestros datos y los recordatorios para que sea lo primero que veamos al entrar.

Clases

Se crearon tres clases principales y una de GUI, la primera fue Agenda; esta básicamente nos permite ver qué cosas tenemos pendientes cada día de la semana, funciona diferente a los recordatorios pues guarda por día de la semana las notas acerca de lo que tengamos pendiente.

La segunda clase es Horario, esta básicamente nos guarda el horario de la Universidad pero puede tener agregados, el usuario puede disponer qué hacer con su tiempo dentro de una Matriz de horarios que incluye todos los días de la semana, aquí puede ingresar sus clases pero además puede distribuir su tiempo en descansos por la tarde o si tiene que ir al trabajo para tenerlo marcado en su horario, etc.

La tercera clase es Recordatorio, lo que hace esta clase es que básicamente nos ayuda a ver aquellas cosas que son prioridad y cuales son secundarias para que de este modo igual completemos nuestras tareas en orden de prioridad. Se incluyeron dos niveles, prioridad y secundario, aquellos que son prioridad los tira como si fueran una alerta, en cambio aquellos que no lo son los distingue de forma más suave. Se planea hacer que las prioridades coincidan con intereses del usuario más adelante.

Por último la clase GUI es la encargada de recompilar los datos y usar las clases previamente descritas con el fin de solamente tomar datos e ingresarlos y devolver algo al usuario, no tiene atributos que guarden información.

Atributos

Cada clase tiene sus atributos que le permiten guardar la información del usuario y mantenerla.

La clase Agenda maneja como atributos un Array de tipo String, para guardar en cada día de la semana aquellas cosas que tiene que cumplir y considera importantes, se van metiendo uno a uno aquellas

cosas que tiene pendientes para la semana y son datos en los que puede anotar lo que el usuario desee, por esta razón es de tipo String.

La clase Horario tiene un atributo el cual es una matriz, esta matriz contiene datos de tipo String ya que el usuario puede ingresar cualquier actividad que desee en la que desee. Por ejemplo, puede ingresar en el día lunes que tiene clases de cálculo, programación orientada a objetos y escribir que tiene que comer 200 calorías para almuerzo, puede escribir cualquier tipo de dato que desee y será ingresado en la matriz.

La clase Recordatorio tiene dos Array List, una llamada prioridad y otra llamada secundario, estas con la función de separar los tipos de recordatorios según su importancia, para que de esta manera el usuario ponga más atención a aquellas que son prioridad, pero sin descuidar las consideradas secundarias.

La clase Main tiene como atributos todos aquellos botones de interacción con el usuario.

Métodos

Los métodos empleados en la clase Agenda son su constructor, ingresarEvento; esta permite que el usuario escoja la opción de qué día es el evento y poder guardarlo; el de mostrar evento simplemente nos muestra los eventos del día, además de reiniciardía que lo que hace es poner todo lo de un día en blanco.

Los métodos de horario son su constructor que es una matriz, ingresarClase que permite ingresar datos dentro de la Matriz de acuerdo al horario correspondiente; mostrarClase que nos permite ver en dónde de la matriz se han guardado los datos.

Recordatorios tiene su constructor, ingresarRecordatorio que nos permite según la importancia del recordatorio, ingresarlo en una lista clasificada; mostrarRecordatorio que nos muestra en el menú principal los recordatorios según su categoría; mostrarTodo muestra los recordatorios en el lugar y permite borrarlos directamente para limpiar las tareas completadas.

La clase Main tiene los métodos de crearText, el cual crea un JText, el crearLabel que crea un label, su constructor e initialize que nos permite ver toda la interfaz gráfica.

