

**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLOGICO PRIVADO CIBERTEC**

**CARRERAS PROFESIONALES**

**LENGUAJE DE PROGRAMACION I**

**GESTION DE MATRICULAS**

**Tercer CICLO**

**SECCIÓN T3IN**

**SEMESTRE 2022 – 01**

**Docente:**

**Alex Tito Belleza Porras**

**Coordinador:**

**Moises Alvino Vilchez Cipriano**

**Integrantes:**

**Moises Alvino Vilchez Cipriano**

**Aaron Saavedra Rondoy**

**Franklin Bardales Campos**

**CARRERAS PROFESIONALES**

**CIBERTEC**

**IDEPENDENCIA, 2022**

#### Índice

|  |  |
| --- | --- |
| ResumenIntroducción |  |
| Justificación |  |
| Objetivos |  |
| Definición |  |
| Entregables |  |
| Conclusiones |  |
| Recomendaciones Glosario |  |
| Bibliografía Anexos |  |

#### Resumen

Básicamente nuestro proyecto de registro de matricula fue diseñado con la finalidad de facilitar la matriculación de alumnos en el instituto de hadward.

#### Introducción

El presente proyecto fue desarrollado con la finalidad de registrar alumnos y matricularlos en los diferentes cursos que existe, además se le puede retirar a los alumnos si es que no cumplen con los requerimientos requeridos que tiene el instituto. Para su implementación se ha utilizado un software de desarrollo web llamado Eclipse, que integra diversos lenguajes de programación, que entre ello se encuentra Java.

#### Justificación

Nuestro proyecto básicamente esta planeado para ser aplicado en la universidad hadward y mejorar el método de registro de alumnos, ya que había en ocasiones que ocurría retrasos en la hora de matricularse los alumnos y eso traía molestias en los estudiantes. Asimismo, buscamos que las personas tengan un mejor servicio en la universidad.

**LOS BENEFICIOS DIRECTOS:**

-Los programadores, la universidad.

**LOS BENEFICIOS INDIRECTOS:**

-Profesores, Estudiantes.

#### Objetivos

1)El objetivo será aumentar las matriculas de postulantes en un 50%, a través de la utilización de nuestro proyecto, en un plazo de 1 año.

2)Que nosotros como programadores del proceso de matricula de la universidad deseamos que el 50% le de un buen uso a nuestro proyecto y que sean muy efectivas y fáciles de ejecutar.

#### Definición

Nosotros deseamos alcanzar con nuestro proyecto crear un sistema de registro de estudiantes para la universidad de hadward. Para ello, le vamos a mostrar estos bocetos para que puedan entenderlo mejor.

**MODULO DE LOGIN:**

Aquí podemos encontrar la opción de login lo cual nos va a permitir el ingreso a nuestro sistema lo cual tiene que registrar su usuario y contraseña establecido para cada trabajador y así pueda dar funcionamiento al sistema lo cual lo ayudara a que registre a los estudiantes.

**MODULO DE MANTENIMIENTO:**

Aquí podemos encontrar la opción del registro de alumno y curso.

**Registro de alumno:**

Aquí podemos ingresar todos los datos del alumno ya sea como (código alumno, nombre, apellido,DNI,teléfono,edad,sexo y fecha) y todo estos datos se guardan en el sistema.

Curso:

Aquí podemos encontrar los cursos que se tienen y todo esto tiene(código, nombre del curso, horas, créditos y el ciclo del curso). Todo estos datos se guardan en el sistema.

**MODULO DE REGISTRO:**

En este campo se puede apreciar lo siguiente:

Matricula:

La cual genera todas las matriculas para los alumnos establecidos, en el cual se crea los números de matricula, el código que utilizara el alumno para conocer a que alumno vamos a matricular y las secciones a los que corresponde.

**MODULO DE CONSULTA:**

En esto apartado se puede apreciar las opciones de consulta del registro de alumno, tambien se puede ver la matriculación del alumno y el retiro del alumno.

Consultar Alumno:

En esta opción se puede verificar los datos que hemos registrado al momento de registrar al alumno con solo colocando su código establecido.

Consultar Matricula y Notas:

En esta opción se puede observar la matricula del ciclo del curso que se a realizado al alumno. Tambien se puede hacer la consulta por las notas establecidas en el sistema.

#### Entregables

**REGISTRAR:**

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

**LOGIN:**

**Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente**

**FRM PRINCIPAL:**

Diagrama

Descripción generada automáticamente

**MANTENIMIENTO:**

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**REGISTRO ALUMNO:**

Imagen que contiene Tabla

Descripción generada automáticamente

**REGISTRAR CURSO:**

Tabla

Descripción generada automáticamente

**REGISTRAR SOLICITANTE:**

Imagen que contiene Tabla

Descripción generada automáticamente

**REGISTRO:**

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

**MATRICULA ALUMNO:**

Imagen que contiene Escala de tiempo

Descripción generada automáticamente

**CONSULTA:**

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

**ALUMNO Y CURSO:**

Tabla

Descripción generada automáticamente

**CONSULTA NOTAS:**

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

#### Conclusiones

1. La Dificultad al hacer el proyecto fue saber que función implementar a cada caso correspondiente para que funcione debidamente, con ayuda de las clases y de las practicas pudimos terminarlo.
2. Se ha logrado obtener una visión alto como bajo de las operaciones que son totalmente trasparentes para el usuario que programa con la aplicaciones de Java.

#### Recomendaciones

1. Básicamente nuestro proyecto ayudara a que otros que quieran aplicarlo como ejemplo puedan entender de como se crea paso por paso las GUI.
2. Tener ordenado bien los códigos les ayudara a los estudiantes a que puedan hacer cualquier modificación o actualizarlo de manera mas sencilla, ya que así le facilitara en crear su proyecto.

**Glosario**

**ArrayList:**

se utiliza en Java para almacenar una colección de elementos de tamaño dinámico. A diferencia de las matrices que tienen un tamaño fijo, una ArrayList aumenta su tamaño automáticamente cuando se le agregan nuevos elementos.

**Class:**

Las clases son la base de la Programación Orientada a Objetos. Una clase es una plantilla que define la forma de un objeto; en ella se agrupan datos y métodos que operarán sobre esos datos.