**Documento de análisis Entrega 2 Proyecto 3**

El desarrollo de los proyectos 1, 2 y 3 se desarrollaron implementando estrategias de diseño e implementación en lo que a requerimientos respecta.

Para comenzar en el proyecto 1 tuvo tres etapas, el análisis donde se identificó las entidades que se vieron involucradas en este trabajo, así mismo sus características y/o atributos. Gracias al análisis, se estableció las relaciones entre las entidades con ayuda de las relaciones de herencia. En la segunda etapa del proyecto, el diseño e implementación, se evaluó si existió alguna inconsistencia que en la etapa anterior no se identificó, solucionando y optimizando así el proyecto, con ayuda de un diagrama de clases, se verificó que las relaciones, atributos y métodos antes expuestos, estuvieran dentro del funcionamiento de este. Lo anterior también ayudó para que el entendimiento del problema y de nuestra estrategia de solución fuera fácil de comprender. Aparte se incluyó una descripción formal de cada instancia del proyecto para también, facilitar su entendimiento. Finalmente, en la etapa tres, la de diseño e implementación, se volvió a verificar en busca de problemas con el diseño antes propuesto, con el fin de mejorar su funcionamiento y lograr el objetivo. Y ya con un diseño maduro y perfeccionado, se implementó para que se pudiera verificar su buen funcionamiento.

En otra instancia del curso, se desarrolló el proyecto 2, se basó en la parte lógica y el análisis hecho en el proyecto 1, el fin de este proyecto fue poder poner a prueba lo aprendido sobre la teoría de diseño e implementación de interfaces graficas como alternativa de solución.

Para comenzar, este proyecto tuvo dos etapas, el diseño e implementación de la interfaz gráfica. Como se dijo antes, basado en el proyecto 1, se busca diseñar una interfaz que se acople a los requerimientos antes analizados, con la ayuda de Swing, para esto, se diseñaron bocetos demostrativos para poder ir perfeccionando el diseño de este. En la segunda etapa de implementación del diseño antes propuesto, se implementó y se elaboró un diagrama de clases que facilita el entendimiento de este donde se incluyeron todas las clases del sistema, sus relaciones, atributos y métodos. Una de las dificultades que se evidenció en este punto fue el encontrar un diseño amigable para que el usuario le fuera fácil navegar dentro de la aplicación y poder hacer uso de las opciones que se ofrecen.

Finalmente, en el proyecto 3, se analizó críticamente el diseño que propusimos, para así dar una razón de ser de este mismo. Por otro lado, se diseño bajo ciertas restricciones que se propusieron como las tareas (WBS) y elaborar reportes y graficas a partir de esto. Finalmente se implementó un esquema de manejo de errores basado en excepciones, esto para poder proporcionas posibilidades de manejo de errores en este programa

Este proyecto constó de dos etapas, el diseño, acá se creó una manera aplicada a los nuevos requerimientos antes mencionados, esto mejorando la profundidad de alcance del programa, volviéndolo un programa completo en el sentido de requerimientos básicos para un administrador de proyectos. En este punto un factor clave que se tuvo que tener en cuenta fue la relación entre los datos que se ingresan y la manera en que este se podían envolver para poder satisfacer funcionalidades. En la otra etapa de este proyecto se desarrolló la implementación de lo antes mencionado, se incluyeron datos de prueba para así, verificar que los resultados fueran los esperados y que todo funcionara como debería.

En conclusión, los proyectos 1, 2 y 3 fue un progreso donde se fueron implementando diferentes estrategias para así, finalmente, entregar un administrador de proyectos funcional con un alcance básico para poder hacer ameno su uso. También se identificaron distintos puntos críticos, como el de conciliar un diseño que satisfaga las condiciones que se piden y que sea amigable con el usuario. Por otro lado, el trabajo en equipo involucrado en el desarrollo de estos proyectos ayudó a poder con diferentes opiniones centradas en un objetivo, hacer cada instancia de los proyectos con delicadeza para no tener problemas a futuro. Finalmente, la transición de implementaciones muestra una evolución de una misma idea, pero más centrada en los usuarios