

DISSENY DE SOFTWARE
LABORATORIO 1
Curso 2014/2015

Objetivo General

Al finalizar la sesión de laboratorio, el alumno será capaz de realizar la abstracción, el análisis, el diseño y la programación de una aplicación pequeña según un problema dado.

Objetivos Específicos

Los objetivos específicos de la sesión son los siguientes:

- Diseñar una aplicación pequeña empleando la orientación a objetos sin utilizar UML.
- Emplear polimorfismo para el diseño y programación de una aplicación.
- Aplicar la librería de colecciones de Java para el desarrollo de una aplicación.

Descripción

Realice, en grupos de un máximo de dos personas, un programa en Java con NetBeans que cumpla los requisitos de un usuario, quien es empleado de la empresa NiExiste S.A., que necesita una aplicación.

El usuario, en una entrevista previa, manifestó lo siguiente:

- Como empleado de la empresa NiExiste S.A., me gustaría registrar y actualizar la información de contacto de mis clientes.
- Como persona, me gustaría registrar y actualizar la información de contacto de mis amigos.
- Como empleado de la empresa NiExiste S.A., me gustaría registrar las citas que tendría con mis clientes.
- Como persona, me gustaría registrar las citas que tendría con mis amigos.