

ITCR – ESCUELA DE COMPUTACIÓN
IC-7841 Proyecto de Ingeniería de Software

Prof. Msc. María Estrada Sánchez

MINUTA CON EL USUARIO

Semana 13 de Diciembre

Proyecto: Simplex Educativo	Fecha: 13 de diciembre 2016
Grupo: 1	Lugar: B3-08, ITCR

PARTICIPANTES

- Prof. Jose Helo Guzmán.
- Jose Fernando Molina Chacón.
- Yordan Jiménez Hernández .

1-Agenda de la reunión

- a. Explicar la metodología del curso de Proyecto en modalidad de verano y sus implicaciones.
- b. Evacuar dudas generales del proyecto.
- c. Iniciación del proyecto simplex educativo.
- d. Recolección de los casos de uso y requerimientos.

2-Problemas tratados

- a. Se establecieron las características principales del software a desarrollar, como van a ingresar los datos y la plataforma de desarrollo.
- b. Tipo de algoritmo de programación lineal simplex por utilizar.

- c. Características de interfaz gráfica de la aplicación a desarrollar.
- d. Métodos de solución que abarque el algoritmo de programación lineal que se deben abarcar en la aplicación.

3-Acuerdos

- a. Método simplex utilizado en la academia impartido por el profesor José Helo Guzmán.
- b. Plataforma Java para desarrollar el software.
- c. Entre los casos de uso, se debe abarcar algoritmos como Gomory y Branch and Bound, que utilizan el método para solucionar problemas de programación lineal.
- d. Formato de salida de los datos en la vista de la aplicación.
- e. Secciones de la aplicación y sus respectivas características.
- f. Se identifican los siguientes casos de uso:
 - i. Verificar la factibilidad de un problema de programación lineal ingresado.
 - ii. Obtener de manera inmediata una solución óptima de un problema de programación lineal.
 - iii. Listar los pasos intermedios para encontrar la solución a un problema de programación lineal.
 - iv. Verificar si un problema de programación lineal ingresado se encuentra acotado.
 - v. Ingresar una matriz de N x M manualmente donde se podrá realizar una operación de fila o obtener los radios entre una columna y el “*lado derecho*” de la matriz.
 - vi. Solucionar un problema de programación lineal donde se indique manualmente la variables artificiales.
 - vii. Obtener de manera inmediata una solución óptima de un problema de programación lineal donde se obtenga la solución entera por medio del algoritmo de gomory.
 - viii. Listar los pasos intermedios para encontrar la solución a un problema de programación lineal donde se obtenga la solución entera por medio del algoritmo de gomory.
 - ix. Obtener de manera inmediata una solución óptima de un problema de programación lineal donde se obtenga la solución entera por medio del algoritmo de Branch and Bound.
 - x. Listar los pasos intermedios para encontrar la solución a un problema de programación lineal donde se obtenga la solución entera por medio del algoritmo de Branch and Bound.

4-Asuntos pendientes

- a. Fechas de reunión para mostrar avances.
- b. Medio de comunicación para la presentación de avances.

Prof. Jose H elo Guzmán.
Cliente

Yordan Jiménez Hernández
Equipo de Desarrollo