

#### )6 - Programación orientada a objetos

**Integrantes:** Fecha: 17 de noviembre del 2017

Raúl Alejandro Monzón Solís

Alexis Fernando Hengstenberg Chocooj

Marco Alberto Villatoro Camas

Juan Marcos Gutiérrez Romero

Carnet: 17709

Carnet: 17770

Carnet: 17909

# **Proyecto Final**

### Retrospectiva:

➤ **Descripción del problema**: Los alumnos de la Universidad del Valle de Guatemala muestran un descontento al tener que subir desde el parqueo, popularmente llamado el *hoyo*, hasta sus clases o laboratorios. Esto debido a que para algunos puede ser aburrido o cansado, y aún más en época de lluvia.

#### > Necesidades destacadas:

- o Una manera de subir más rápido.
- o Maneras de subir lo más secos posible

#### > Oportunidades:

- o Encontrar un medio de transporte para subir más rápido.
- o Sombrilla solidaria (compartir la sombrilla con alguien aunque no se conozcan)

## **Requisitos Funcionales**

- Registrar usuarios nuevos: para esto se necesita que nuestro programa conecte con la base de datos ya estipulada, para que cada usuario que se vaya creando se vaya almacenando dentro de nuestra base de datos.
- Login de usuarios ya registrados: al momento de registrarse automáticamente pasa a la siguiente pestaña, pero si en caso cierra la aplicación o la cuenta, al abrir de nuevo la aplicación podrá ingresar su correo electrónico y su contraseña para no tener que registrarse de nuevo, así mismo cuando intente ingresar con un usuario que no sea válido con que le de ingresar con los espacios en blanco, no podrá acceder a la siguiente pestaña de opciones para decidir si es pasajero o conductor.
- Selección de opciones: este requisito trata simplemente de que el usuario pueda elegir entre las dos opciones disponibles de nuestro programa ya sea que si el usuario quiere un aventón desde el parqueo hasta la universidad o quiere ayudar a personas a llegar más rápido, podrá elegir entre pasajero y conductor.
- Funciones del conductor: para estas funcionalidades se necesita que nuestra clase conductor esté conectada a una base de datos y que cuando el usuario decida la opción de conductor esté le solicite datos de su vehículo con el cual se hará el trabajo, se le pedirá el color del vehículo, la placa y la marca de este para estos, datos guardarlos en la base de datos y poder mostrarlos en la opción de pasajero. también se le pedirá el número de pasajeros a los cuales puede transportar.
- Funciones de pasajero: al momento de que el usuario ingrese a desde la pestaña de opciones a pasajero la funcionalidad de esta será muy sencilla ya que la clase pasajero estará conectada a la base de datos, de los cuales se le mostrará si hay conductores disponibles con el tipo de carro, cuántos pasajeros entran, color y tipo de vehículo para, para luego poder seleccionar uno de de estos y así lograr subir



## 16 - Programación orientada a objetos

desde el parqueo hasta la universidad de una manera más sencilla y se ahorraría un par de minutos hasta llegar a su destino.

 Conectarse con la base de datos: como se pudo notar antes nuestro programa depende mucho de nuestra base de datos ya que sin ella no se podrían hacer los anuncios de los conductores y los pasajeros no sabían quienes están disponibles a ayudar.

## Identificación y descripción de clases necesarias

- ➤ Login: En esta clase será la primera pestaña con la que el usuario se encuentre al abrir nuestra aplicación, contendrá dos tipos de opciones, la primera es que si ya tiene una cuenta para ingresar a la aplicación solo se loguea para poder ingresar, en caso contrario estaría la segunda opción, la cual será la función de registrar, al momento de loguearse verá en nuestra base de datos si ya te habías registrado con anterioridad y si no es así no te dejará continuar
- ➤ Registrar: Si se elige la opción de registrar ya que anteriormente no lo había hecho esta opción lo llevará a una pestaña en la cual se le pedirán los datos al usuario como lo es el correo electrónico y le pedirá su contraseña y que confirme contraseña para luego poder pasar a la siguiente pestaña que será la de opciones
- ➤ **Opciones:** se mostrará una segunda ventana después de haberse logueado o haberse registrado en la ventana anterior, en esta ventana simplemente contendrá dos botones con los nombres de pasajero o conductor, la cual dependiendo de lo que que se elija se le llevará a otra clase y por ende a otra pestaña
- ➤ Pasajero: Si en la pestaña o clase de opciones se selecciona la opción de ser pasajero se le llevará a esta otra clase o pestaña en la cual simplemente se le mostrarán todos los datos guardados en nuestra base de datos con los conductores que estén disponibles para poder llevar a los pasajeros, con algunos datos de los conductores como: color de carro, marca de carro, tipo y color.
- ➤ Conductor: Esta clase se mostrará al elegir la opción de conductor en la pestaña de simón opciones, esta clase te permitirá brindarle apoyo a estudiantes que no tengan como subir desde el parqueo hasta la universidad, para ello se le pide conoces su tipo de carro color de carro y su modelo para que esta información se envíe a nuestra base de datos y así luego mostrarla a los usuarios que estén en la opción de pasajeros

## Interacción con el usuario:



# )6 - Programación orientada a objetos

Fecha En Que Se Mostró	Datos Del Usuario	Descripción De Requisitos Funcionales Mostrados	Comentarios Y Sugerencias Hechas Por El Usuario	Elementos A Incorporar
23/10/2017	Nombre: David Valenzuela. Carné: 171001	Creación de un usuario nuevo en el programa.	usuario nuevo opción de cobrar en el por el servicio de	
31/10/2017	Nombre: Daniel Hengstenberg. Carné: 17201	Selección de rol en el programa; pasajero o taxista.	El usuario consideró necesaria la implementación de una opción en la que se pudiese agregar el total de pasajeros que se desean llevar, y, en el caso del taxista, que se pueden llevar.	El elemento que sugirió el usuario ya se planeaba programar dentro de las semanas próximas. Esto sirvió para confirmar el uso de esta función.
07/11/2017	Nombre: Antonio Recinos. Carné: 17303	Se le pidió observar la aplicación de manera general para que evaluara la mayor parte de aspectos de la plataforma.	El usuario consideró que el programa no requería de algún requisito funcional más. La sugerencia hecha por el usuario fue respecto al diseño de la plataforma, pues esta no gustó tanto.	El elemento que sugiere cambiar el usuario no se llevará a cabo. Puesto que un rediseño de la plataforma llevaría mucho tiempo y no es vital en la idea del programa.

## Planificación y gestión

Nombre: Alexis Fernando Hengstenberg Chocooj **carnet:** 17699

Fecha	Inicio	Fin	Tiempo Interrupc ión	Delta tiempo	Tarea	Comentario
23/10/2017	12:15	13:30	3:30 0 min 1:15 horas		Discusión grupal sobre posible implementación de nuevos elementos al programa.	Muestra de prototipos a personas.
24/10/2017	12:15	14:30	30 min	1:45 horas	Trabajos de implementación de la base de datos.	Se tomó tiempo para almorzar. El trabajo fue grupal.
26/10/2017	11:25	12:15	10 min	35 min	Identificación de nuevos requisitos funcionales (redacción en el informe)	Se dieron distracciones en el celular.
31/10/2017	15:00	16:30	10 min	1:20 horas	Presentación de prototipo a compañero.  La base se sigue implementando.	Las sugerencias del compañero ya se preveían.
07/11/2017	12:15	13:45	10 min	1.25 horas	Trabajos sobre la base de datos.	Distracción en el celular.

Nombre: Juan Marcos Gutiérrez Romero **carnet:** 17909

Fecha	Inicio	Fin	Tiempo Interrupción	Delta tiempo	Tarea	Comentario
23/10/2017	12:15	13:30	0 min	1:15 horas	Discusión grupal sobre posible implementaci ón de nuevos elementos al	Muestra de prototipos a personas.



# )6 - Programación orientada a objetos

					programa.	
24/10/2017	12:15	14:30	30 min	1:45 horas	Trabajos de implementaci ón de la base de datos.	Se tomó tiempo para almorzar. El trabajo fue grupal.
26/10/2017	11:25	12:30	10 min	55 min	Cambios en el prototipo:  No cobrar como taxista.	Sin comentario.
31/10/2017	15:00	16:30	10 min	1:20 horas	Presentación de prototipo a compañero.	Las sugerencias del compañero ya se preveían.
08/11/2017	15:00	16:00	0 min	1 hora	Trabajos sobre la base de datos.	Se intentaron solucionar errores en la misma

Nombre: Marco Alberto Villatoro Camas carnet: 17770

Fecha	Inicio	Fin	Tiempo Interrupci ón	Delta tiempo	Tarea	Comentario
23/10/2017	12:15	13:30	0 min	1:15 horas	Discusión grupal sobre posible implementaci ón de nuevos elementos al programa.	Muestra de prototipos a personas.
24/10/2017	12:15	14:30	30 min	1:45 horas	Trabajos de implementaci ón de la base de datos.	Se tomó tiempo para almorzar. El trabajo fue grupal.
26/10/2017	11:25	12:30	10 min	55 min	Cambios en	Sin comentario.



# )6 - Programación orientada a objetos

					el prototipo: No cobrar como taxista.	
31/10/2017	15:00	16:30	10 min	1:20 horas	Presentación de prototipo a compañero.	Las sugerencias del compañero ya se preveían.
09/11/2017	11:25	13:30	30 min	1.45 horas	Se ligó la base de datos al programa	Se trabajo junto a otro compañero.

Nombre: Raúl Alejandro Monzón Solis carnet: 17014

Fecha	Inicio	Fin	Tiempo Interrupci ón	Delta tiempo	Tarea	Comentario
23/10/2017	12:15	13:30	0 min	1:15 horas	Discusión grupal sobre posible implementaci ón de nuevos elementos al programa.	Muestra de prototipos a personas.
24/10/2017	12:15	14:30	30 min	1:45 horas	Trabajos de implementaci ón de la base de datos.	Se tomó tiempo para almorzar. El trabajo fue grupal.
31/10/2017	15:00	16:30	10 min	1:20 horas	Presentación de prototipo a compañero. La base de datos funciona.	Las sugerencias del compañero ya se preveían.
02/11/2017	18:00	19:00	0 min	1 hora	Contribución al informe final.	Sin comentarios.



## )6 - Programación orientada a objetos

	09/11/2017	11:25	13:30	30 min	1.45 horas	Se ligó la base de datos al programa.	Se trabajo junto a otro compañero.
--	------------	-------	-------	--------	------------	--	------------------------------------

## Diagrama UML

