

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN - 13

Escuela Profesional:	Ingeniería de Sistemas	Asignatura:	Programación Orientada a Objetos
Ciclo:	IV	Turno:	MAÑANA
		Semestre Académico:	2017-2
Docentes:	Ing. Gustavo Coronel Castillo		

PROGRAMACIÓN DE TRANSACCIONES

I RECOMENDACIONES PREVIAS

- El estudiante deberá crear una carpeta de trabajo con el nombre **PROG-OO\LAB-13**. Esta será la carpeta de trabajo de este laboratorio.
- Se recomienda que el estudiante llegue al laboratorio con sus proyectos ya analizados para aprovechar mejor las horas de práctica.

II OBJETIVOS

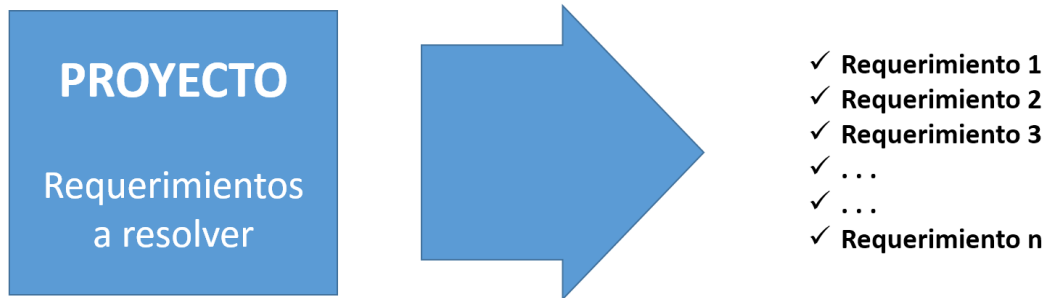
- Aplicar la **Programación en Capas**.
- Aplicar la **Programación Orientada a Servicios** para construir servicios que pueden ser probados antes de su integración con interfaces de usuario e integración con otras soluciones.
- Programación de transacciones con JDBC.
- Aplicar Swing para crear interfaces de usuario orientados a una buena experiencia de usuario.

III METODOLOGIA Y ACTIVIDADES

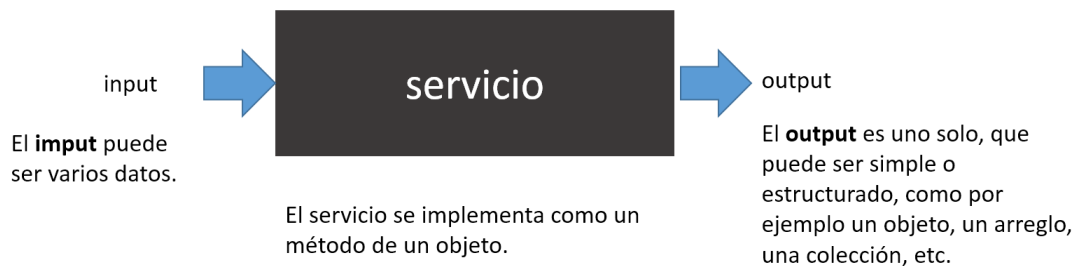
1. Analizar los requerimientos del proyecto planteado.



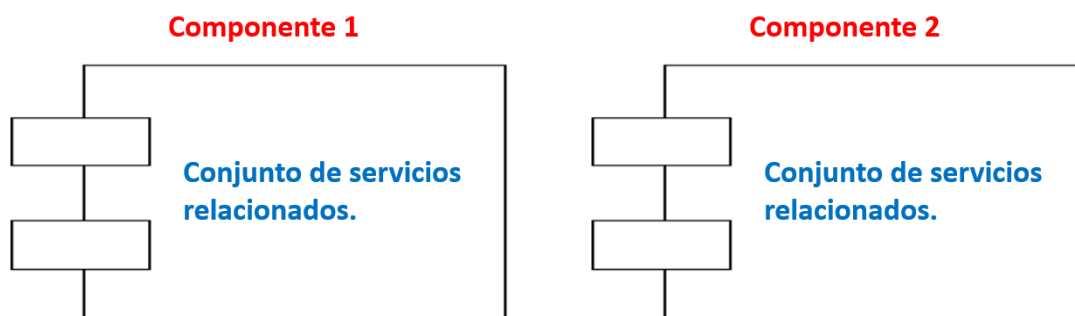
2. Identificar los servicios a implementar.



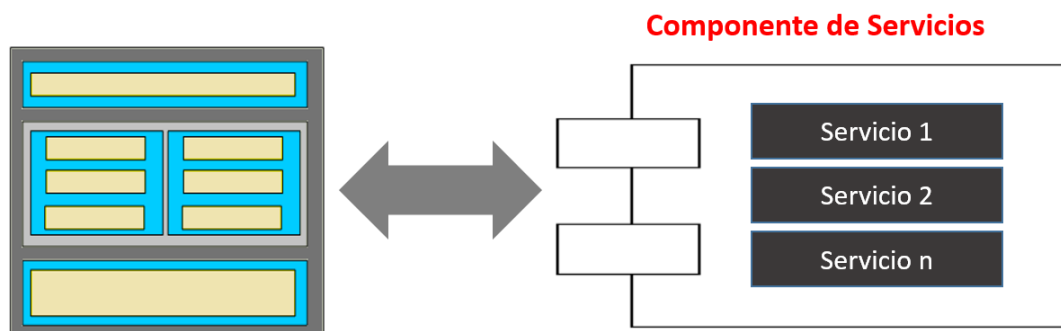
3. Diseñar los servicios identificados.



4. Implementar y probar cada uno de los servicios. Los servicios se codifican en uno o más componentes (clases).



5. Diseño e implementación de las interfaces de usuario.



IV PROYECTOS A RESOLVER

IV.1 REQUERIMIENTO

La institución EDUTEC requiere con urgencia una aplicación que le permita:

- Gestionar las matriculas

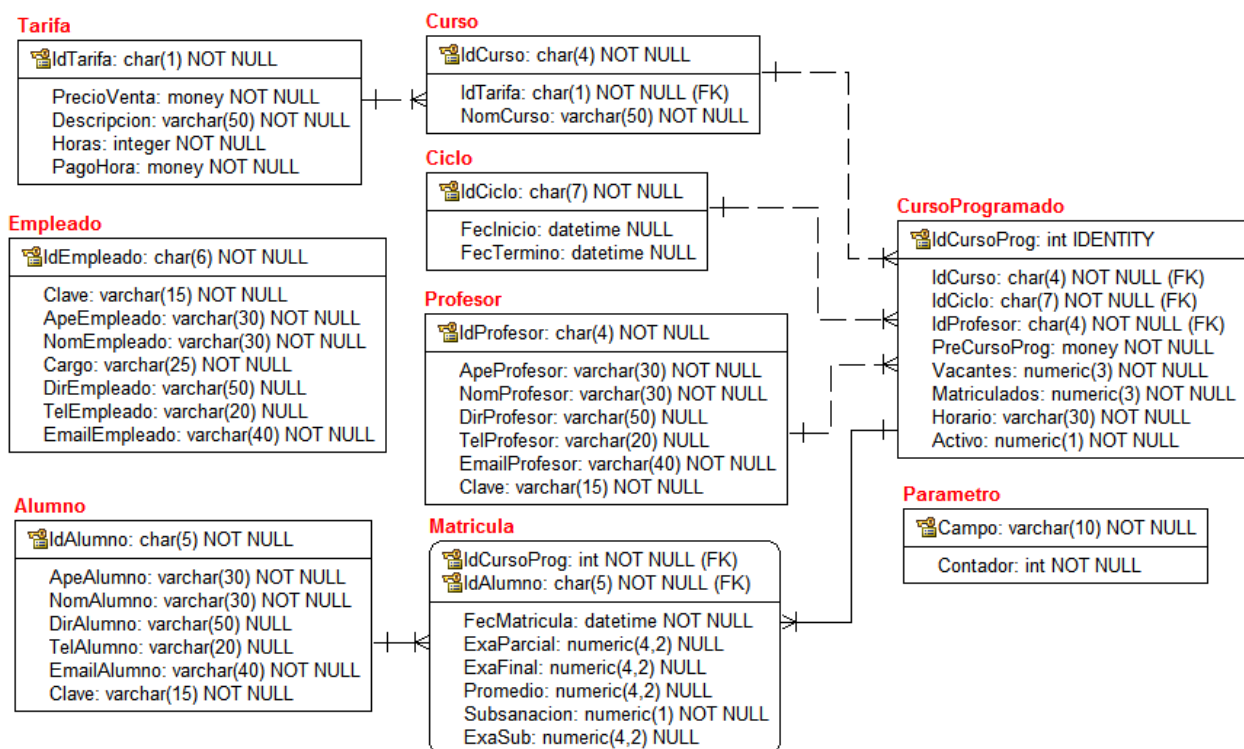
La condición es que solo se puede gestionar las matriculas en el ciclo actual y futuros ciclos, para saber cuál es el ciclo actual, se debe consultar la fecha de la base de datos.

- Registrar y editar notas

Este proceso solo se puede realizar en cursos correspondientes a ciclos con una antigüedad de 3 ciclos con respecto al ciclo actual.

IV.2 MODELO DE DATOS

La base de datos está desarrollada en SQL Server, a continuación, tienes su diagrama E-R:



IV.3 ARQUITECTURA DE LA APLICACIÓN

La aplicación se desarrolla usando la arquitectura en capas y la programación orientada a servicios.