

Reflexión DPOO

En la primera entrega, el equipo realizó un análisis riguroso, pero no exhaustivo del sistema. Aunque se pasaron por alto algunas partes, como el sistema de pago, durante la fase de análisis y diseño, esto se convirtió en un problema posterior, así como la posibilidad de que varios usuarios pudiesen hacer uso de la aplicación al mismo tiempo. Sin embargo, tomamos una decisión acertada al separar el sistema de inventario del sistema de reservas, lo que redujo el acoplamiento y facilitó el desarrollo.

En la segunda entrega, se logró implementar con éxito la interfaz gráfica de la aplicación y la mayoría de sus características. Utilizamos un solo JFrame para crear múltiples pantallas de usuario, evitando así la sobrecarga del sistema con ventanas abiertas. Aunque cometimos errores en la implementación de la página de visualización de vehículos debido a limitaciones de tiempo, esto resultó en un diseño visual deficiente.

También debimos haber manipulado las ventanas para que cambiasen las opciones dependiendo el tipo de usuario que la usara, por ejemplo, si era un administrador, la aplicación debía habilitar todas sus propiedades, en cambio, si se trataba de un cliente la aplicación solamente debería mostrar las opciones que un cliente debería ser capaz de hacer.

En estas dos entregas se tomaron decisiones o Trade-off's relacionadas a el acoplamiento de la aplicación, en donde, por ejemplo, en el caso de las pantallas de la aplicación decidimos utilizar todo dentro del mismo JFrame en vez de reutilizar código, con el fin de mantener la memoria del computador que ejecuta la aplicación, a pesar de que esto aumenta el acoplamiento del sistema.

En la entrega final, se encontraron con numerosas dificultades y se intentó implementar el sistema de pago, lo cual no fue posible debido a errores anteriores. En general, no logramos cumplir con los nuevos requisitos del proyecto. A pesar de los desafíos, el equipo tuvo un buen desempeño a lo largo de las tres entregas.

Adaptarse al lenguaje Java y a las herramientas Java2D representó un desafío, ya que eran completamente nuevos para nosotros. Esto resultó en un tiempo de desarrollo más corto y un aumento en la dificultad del proyecto. Aun así, los tres miembros del equipo consideramos que fue una valiosa experiencia de aprendizaje en interfaces gráficas y programación orientada a objetos.

En resumen, tomamos decisiones acertadas al separar el sistema de inventario del sistema de reservas y al utilizar un solo JFrame para múltiples pantallas de usuario. Sin embargo, cometimos errores en la implementación de la página de visualización de vehículos y enfrentaron dificultades con el sistema de pago debido a errores anteriores. A pesar de los desafíos, consideran que el proyecto fue una valiosa experiencia de aprendizaje.