

				Martxoa																												Apirila						
TAREA	INICIO	FIN	DÍAS	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11				
				x	j	v	s	d	l	m	x	j	v	s	d	l	m	x	j	v	s	d	l	m	x	j	v	s	d	l	m	x	j	v				
C# aplikazioa	12-3-25	7-4-25	22																																			
Aplikazioaren klase diagrama	12-3-25	17-3-25	6																																			
Aplikazioaren sekuentzia diagrama	12-3-25	17-3-25	6																																			
Aplikazioaren erabilpen kasu diagrama	12-3-25	17-3-25	6																																			
Beharrezkoak diren klase ezberdinak sortu	19-3-25	20-3-25	2																																			
Interfaze grafikoa sortu, pantailak sortu eta euren artean lotu	19-3-25	21-3-25	3																																			
Klaseetan beharrezko metodoak sortu eta programaren logika garatu	21-3-25	28-3-25	9																																			
Elementu ezeberdinak klaseetara lotu eta funtzionalitatea eman	31-3-25	4-4-25	5																																			
Programak ongi funtzionatzen duela ziurtatu	#####	#####	1																																			
Datu baseak	17-3-25	18-3-25	2																																			
Datu baseko eskema egin, taulak erlazionatuz, entitateak eta atributuak adierazi	17-3-25	18-3-25	2																																			
Taulen trigger-ak sortu eta taula historikoak sortu	17-3-25	18-3-25	2																																			
Datu baseko taula guztietan datuak sartu	17-3-25	18-3-25	2																																			
Java aplikazioa	12-3-25	7-4-25	22																																			
Java aplikazioaren klase diagrama	12-3-25	17-3-25	6																																			
Java aplikazioaren sekuentzia diagrama	12-3-25	17-3-25	6																																			
Aplikazioaren erabilpen kasu diagrama	12-3-25	17-3-25	6																																			
Interfaze grafikoa sortu, pantailak sortu eta euren artean lotu	19-3-25	21-3-25	3																																			
Aukera ezberdinetarako metodoak sortu	24-3-25	24-3-25	1																																			
Beharrezkoak diren klase ezberdinak sortu	24-3-25	24-3-25	1																																			
Datu baseetarako klaseak sortu	24-3-25	24-3-25	1																																			
Erabiltzaileek logina	25-3-25	26-3-25	2																																			
Klaseetan beharrezko metodoak sortu eta programaren logika garatu	27-3-25	1-4-25	6																																			
Elementu ezeberdinak klaseetara lotu eta funtzionalitatea eman	2-4-25	4-4-25	3																																			
Programak ongi funtzionatzen duela ziurtatu	#####	#####	1																																			
Entrega	8-4-25	10-4-25	3																																			
Entregatzako dokumentua prestatu	8-4-25	8-4-25	1																																			
PowerPoint aurkezpena prestatu	9-4-25	9-4-25	1																																			
Aurkezpena egin	10-4-25	10-4-25	1																																			

Oier

Iraitz

Hodei

Batera

Iraitz/Oier

				Martxo																												Apiril										
				12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11								
TAREA	INICIO	FIN	DÍAS	x	j	v	s	d	l	m	x	j	v	s	d	l	m	x	j	v	s	d	l	m	x	j	v	s	d	l	m	x	j	v								

Oier Iraitz Hodei Batera Iraitz/Oier

