

**ENUNCIAT: M16 UFX AX**

**DATA: XXXX-XX-XX**

**CURS: XX-XX**

**GRUP: XXXXXXXXX**

**MEMBRES:**

**XXXXXXXXX**

**XXXXXXXXX**

**XXXXXXXXX**

**XXXXXXXXX**

**XXXXXXXXX**

Índex

[Presentació i resultats d'aprenentatge 3](#_Toc99718819)

[Organització del projecte 3](#_Toc99718820)

[Avaluació 4](#_Toc99718821)

[Resultats Aprenentatge 4](#_Toc99718822)

[UF4 4](#_Toc99718823)

[Documentació FINAL 5](#_Toc99718824)

# Presentació i resultats d'aprenentatge

Com a projecte integrador dins del mòdul M16 l’objectiu del projecte consistirà a desenvolupar un software que permeti controlar preus dels serveis web i anar integrant diferents funcionalitats i alternatives a desenvolupar.

Dintre de cada UF s’aniran adquirint diferents coneixements dintre del paradigma de la programació orientada a objectes.

**UF4. 24 hores**

**RA1**. Escriu i prova programes senzills, reconeixent i aplicant els fonaments de la programació orientada a objectes.

**RA2**. Desenvolupa programes organitzats en classes analitzant i aplicant els principis de la programació orientada a objectes.

**RA3**. Desenvolupa programes aplicant característiques avançades dels llenguatges orientats a objectes i de l’entorn de programació.

**UF5. 24 hores**

**RA1**. Escriu programes que manipulin informació seleccionant i utilitzant els tipus avançats de dades facilitats pel llenguatge

**RA2**. Gestiona els errors que poden aparèixer en els programes, utilitzant el control d’excepcions facilitat pel llenguatge.

**RA3.** Desenvolupa interfícies gràfiques d’usuari simples, utilitzant les llibreries de classes adequades

**UF6. 18 hores**

**RA1**. Gestiona informació emmagatzemada en bases de dades relacionals mantenint la integritat i la consistència de les dades.

**RA2.** Gestiona informació emmagatzemada en bases de dades objecte-relacionals mantenint la integritat i la consistència de les dades.

# Organització del projecte

Els projecte s’organitzaran en grups heterogenis on els membres del grup estaran integrats per les diferents actituds / aptituds corresponents a cadascú.

El criteri de confecció dels grups, tenint en compte UF1, UF2 i UF3 de programació i el perfil amb aptitud i actitud proactiva:

* Membres amb una mitja de 8,5 a 10.
* Membres amb una mitja de 6 a 8,5.
* Membres per sota de 6.

Cada grup es formarà per alumnes que estan en aquestes agrupacions.

L’objectiu serà integrar els diferents membres i que cadascú aporti les capacitats clau a l’hora de realitzar el projecte.

Cada membre serà responsable de realitzar i organitzar les seves tasques del projecte en coordinació del seu grup.

Els membres han de ser responsables i responsables amb el desenvolupament del projecte.

Es farà una memòria de l’organització del projecte en format diàri on es posarà les tasques que cada membre realitza, cerca informació, tasques de programació, problemes d’integració, etc.

Poden donar-se casos, on funcionalitats realitzades anteriorment calguin reformular per actualitzar a les noves necessitats.

# Avaluació

El projecte s’anirà avaluant de forma continua.

El professor explicarà conceptes que calguin per aclarir dubtes. Els propis membres del grup s’encarregaran a cercar informació per poder realitzar el projecte i la part corresponent de les seves tasques.

El professor anirà avaluant els membres i ponderant una nota mitjançant observació.

Es realitzaran entrevistes als membres dels grups per anar preguntant l’evolució del projecte.

Es realitzarà una memoria final del projecte i una presentació, que es valorarà com a nota final.

Cal que el codi estigui documentat, podeu cercar eines de documentació com sphinx, doxygen, pydoc, pydoctor o altres.

# Resultats Aprenentatge

* Escriu i prova programes senzills, reconeixent i aplicant els fonaments de la programació orientada a objectes.
* Desenvolupa programes organitzats en classes analitzant i aplicant els principis de la programació orientada a objectes.
* Desenvolupa programes aplicant característiques avançades dels llenguatges orientats a objectes i de l’entorn de programació.
* Escriu programes que manipulin informació seleccionant i utilitzant els tipus avançats de dades facilitats pel llenguatge.
* Gestiona els errors que poden aparèixer en els programes, utilitzant el control d’excepcions facilitat pel llenguatge.
* Desenvolupa interfícies gràfiques d’usuari simples, utilitzant les llibreries de classes adequades.
* Realitza operacions bàsiques d’entrada/sortida d’informació, sobre consola i fitxers, utilitzant les llibreries de classes adequades.
* Gestiona informació emmagatzemada en bases de dades relacionals mantenint la integritat i la consistència de les dades.
* Gestiona informació emmagatzemada en bases de dades objecte-relacionals mantenint la integritat i la consistència de les dades.
* Utilitza bases de dades orientades a objectes, analitzant les seves característiques i aplicant tècniques per mantenir la persistència de la informació.

# UF4

Els objectius concrets són els següents:

1. Creació de les classes de webscrapping. (com tractem la informació i operacions que han de fer)
   1. Accedir a una pàgina web obtenir valors del contingut de la web.
   2. Crear una classe per manipular peticions. (permet anar processant les comprovacions)
      1. Obrir una connexió amb els paràmetres (url, etiqueta).
      2. Mètode per obtenir els valors (tant si l’aconsegueix com si no és el cas).
         1. Tractar els errors si no els troba, una url no retorna. (vigilar web elcorteinglés).
      3. Mètode tancament de la connexió.
2. Programa bàsic per poder analitzar les URL amb crides temporals, configurable en temps. (1h , 2h , 8h ...).
   1. Gestionar les url a un fitxer i el temps de consulta. (decidir un format d’emmagatzematge).
      1. Cal enfocar bé que guardareu pensant en el futur i altres sistemes d’emmagatzematge.

Aquests objectius els grups hauran d’analitzar quines tasques poden realitzar cada grup. Es poden definir objectius més concrets d’investigació i aportació de coneixements a la resta de grups.

# Documentació FINAL