Instituto Tecnológico de Costa Rica



Escuela de Computación

Programación Orientada a Objetos

Oscar Víquez Acuña

Daniel Berrocal Ramírez

201049486

Jorge Rojas Aragonés

200969830

San Carlos, 22 de Noviembre de 2013

# Objetivo General:

* Mediante pruebas de implementación de código, aprender las bondades del lenguaje Java y con este proceso familiarizarse con las características de la Programación Orientada a Objetos.

## Objetivos Específicos:

* Aplicar conceptos de diseño de aplicaciones utilizando las características principales del paradigma.
* Consolidar la programación orientada a objetos mediante el lenguaje Java.
* Generar una herramienta que canalice todos los conceptos estudiados del tema.

# Introducción

La orientación a objetos ayuda a tener un modelo más cercano de la realidad de muchos problemas. Mediante un adecuado soporte de abstracciones de datos es posible tener una visión de objetos que tienen operaciones para manipularlos, sin tener acceso a detalles internos y a la información que encapsulan.

Una forma efectiva para implementar polimorfismo y genericidad de tipos en Java es mediante la definición de interfaces que son luego implementadas por diferentes clases. De esta manera un programa puede trabajar con objetos del tipo de la interfaz sin saber específicamente a qué clase pertenecen.

# Descripción del Proyecto:

El proyecto consiste en la elaboración de un sistema que le permita al usuario profesor crear y publicar exámenes para que sean respondidos por los usuarios estudiantes. El sistema debe proveer a los usuarios una interfaz sencilla sin caer en la simplicidad, que facilite su adecuado uso esto se llevara a cabo mediante la implementación de JInternalFrames.

El tema central del proyecto consiste en que el sistema cuente con la capacidad de cargar dinámicamente clases externas al sistema, esto para la creación de preguntas.

## Especificaciones del Sistema:

La solución del sistema requiere de varias características necesarias entre las cuales están:

1. Cargar dinámicamente clases externas.
2. El usuario profesor podrá crear varios exámenes.
3. Cada examen puede contar con varias secciones.
4. Cada sección podrá contar con varias preguntas.
5. El usuario podrá ver la nota obtenida al final del examen.

# Descripción de la Solución:

Para llevar a cabo la elaboración de este proyecto, se pasó por varias etapas de desarrollo:

* Investigación:

En esta etapa se realizó una intensa búsqueda de todo tipo de información que proporciona algún apoyo para la confección del sistema, entre la información que se buscó se encuentra:

* Manejo de JInternalFrames.
* Paso de mensajes entre JInternalFrames.
* Programación de interfaz dinámica.
* Manejo de clases externas.
* Carga dinámica de clases.

* Planteo de la Solución:

En dicha etapa, con toda la información que se recaudó en la etapa de investigación, se procedió a plantear posibles maneras de llegar a una solución, discutiendo, probando, y elaborando pequeñas pruebas de código, mutuamente se llegó a la decisión de cuál posible solución implementar.

* Desarrollo:

Teniendo en mente de qué manera darle solución al problema, se inicia con el desarrollo de la solución, en esta etapa se implementa todo el conocimiento adquirido en clase y  la información recaudada en la etapa de investigación. En la etapa de planteo de la solución se decidió por utilizar diferentes tipos de estructuras para guardar los datos que maneja el sistema. Estos datos se manejan en listas ya que se facilita el guardado y recuperación de los mismos.

* Prueba:

En esta etapa, se le realizaron distintas pruebas al sistema para buscar todo tipo de errores y buscar posibles soluciones para dichos errores.

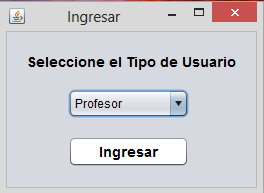
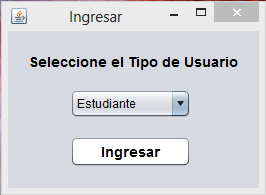
# Diagrama de Clases

**Carga Dinámica**

**Manual de Usuario**

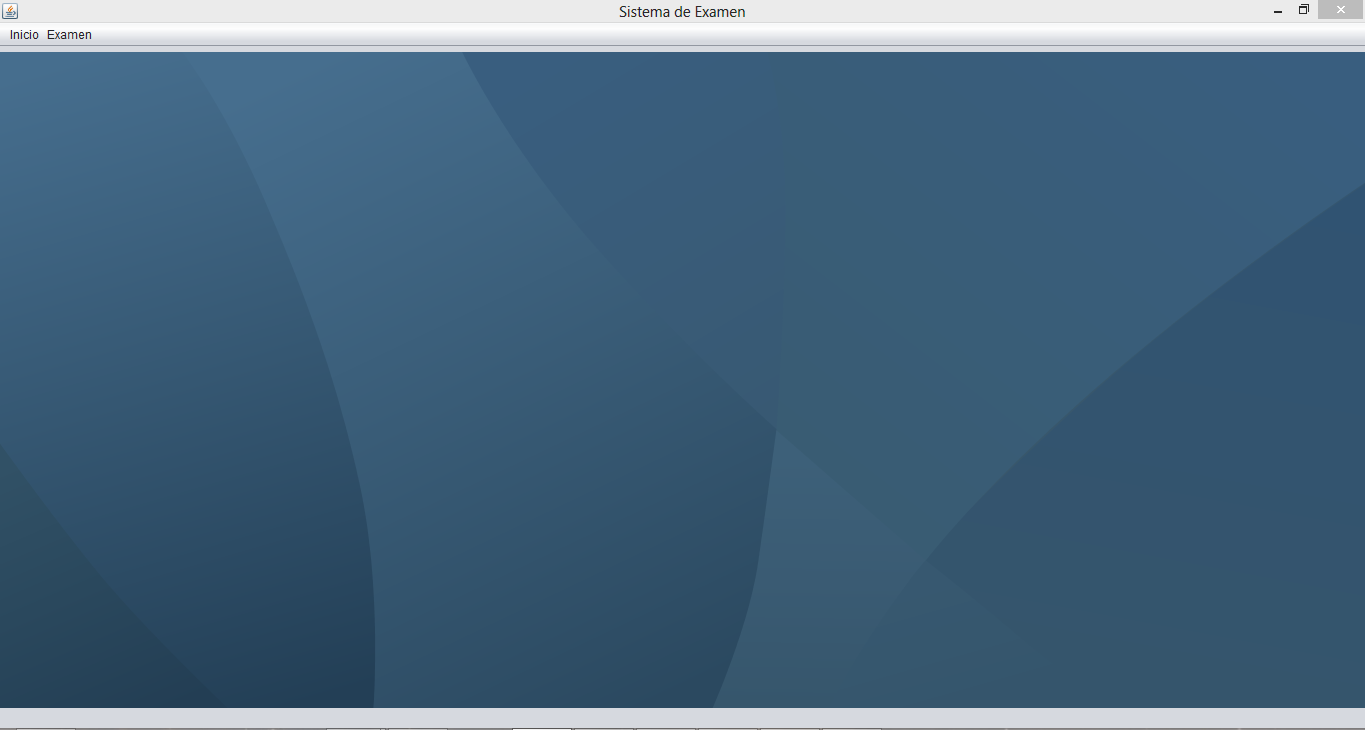
La utilización de la aplicación es sumamente sencilla, para ayudar aún más al usuario se implementó una barra de estado al pie de la aplicación para guiarlo.

Pasos para su correcto uso:

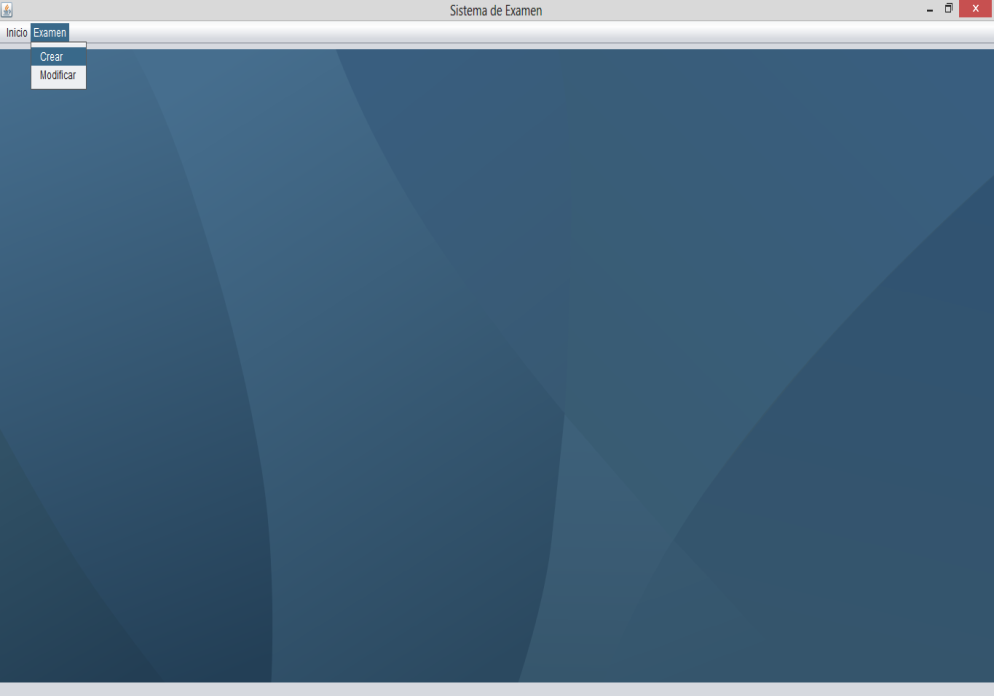
 

La aplicación está diseñada para ser usada por 2 diferentes usuarios, el usuario profesor quien es el que crea los exámenes y el usuario estudiante el cual contestas los mismos.

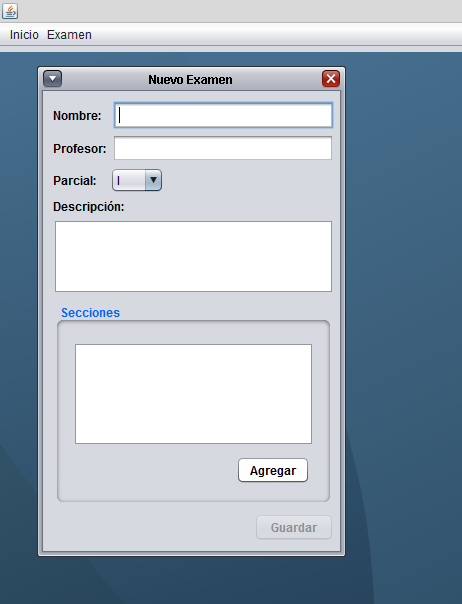
Una vez que el usuario ingresa (sea estudiante o profesor) vera la siguiente pantalla.



Hasta este momento la interfaz es igual para los 2 usuarios. La diferencia radica en las opciones que tiene sobre los exámenes, ya que el usuario profesor puede crear y modificar uno o varios exámenes y el usuario estudiante solo puede contestar los mismos.



Si el usuario profesor decide crear un nuevo examen se le mostrara la siguiente ventana interna.



# 

# Conclusión

Durante el desarrollo de este proyecto, se logran rescatar muchos aspectos importantes para cualquier estudiante de la carrera de ingeniería en computación, pero el que más importancia parece tener es, el impacto a nivel académico, que se da cuando se analizan los procesos que lleva que se dan cuando una herramienta facilita las actividades que se realizaban manualmente.

Es importante rescatar el valor académico que tiene la asignación de este tipo de trabajos para el desarrollo como futuros profesionales.

# Bibliografía

Rodriguez, R. V. (n.d.). My Java Zone: JDesktopPane y JInternalFrame. My Java Zone: JDesktopPane y JInternalFrame. Retrieved November 10, 2013, from http://www.myjavazone.com/2010/07/jdesktoppane-y-jinternalframe.html

Meza Martines, J. I. (n.d.). Jorge Ivan Meza Martinez: Implementando la carga dinámica de clases. Retrieved November 21, 2013, from http://blog.jorgeivanmeza.com/2012/04/implementando-la-carga-dinamica-de-clases-en-processing/