

Juan José Osorio (202021720)

Mariana Díaz (202020993)

Thais Tamaio (202022213)

Reflexión final

De manera general, se puede decir que la principal dificultad que se presentó a lo largo de los tres proyectos fue el tener que enfrentarse a conceptos que no manejábamos a la perfección y de los cuáles habíamos aprendido recientemente. Sin embargo, fue gracias a estos proyectos que logramos reforzar nuestro conocimiento y aplicarlo para obtener las soluciones óptimas para los requerimientos propuestos en cada uno de los retos.

Principalmente, consideramos que nuestra mayor dificultad y defecto a la hora de realizar los proyectos del curso fue el desarrollar un diseño apropiado. Esto se debe principalmente a que este es un proceso bastante riguroso en el cual se pueden cometer múltiples errores, los cuáles terminan trayendo como consecuencia el tener que replantear varias decisiones tomadas con anterioridad.

- Proyecto 1:

Para el primer proyecto la primera dificultad que se presentó fue el no estar tan familiarizados con el lenguaje de programación Java y con el IDE Eclipse. Esto se debe a que estábamos acostumbrados a trabajar con otro lenguaje de programación y el tener que realizar un proyecto con un lenguaje prácticamente nuevo para nosotros, hizo que el proceso fuera un poco más complicado. No obstante, a medida que se desarrolló el proyecto fuimos comprendiendo más cómo funcionaba Java y, sobre todo, cómo funcionaba en realidad la programación orientada a objetos. Igualmente, se nos dificultó un poco el desarrollar el modelo del dominio, ya que al principio del curso nos costó comprender cómo elaborar esta clase de diagramas y análisis.

Por otro lado, consideramos que la mayoría de las decisiones que se tomaron en este proyecto fueron acertadas, ya que el código estaba bien estructurado, organizado y, sobre todo, era código

mantenible. Esto se debe a que el desarrollar el segundo y tercer proyecto no produjo muchos cambios sobre la estructura y el código construido en el primer proyecto.

No obstante, luego de desarrollar los tres proyectos nos dimos cuenta de que a la hora de desarrollar este proyecto no todas las decisiones que tomamos fueron correctas. Esto se debe a que durante cuando realizamos el proyecto 3, nos dimos cuenta de que el haber implementado dos veces los mismos métodos para cargar los datos, pero en clases diferentes (cajero y encargado de inventario), hizo que modificar estos fuera un proceso más largo y confuso. Por consiguiente, durante el desarrollo del proyecto 3 supimos que hubiera sido mucho mejor el implementar la carga de datos en una clase aparte y que funcionara de manera general para cargar todos los archivos necesarios del proyecto. De esta manera, se hubiera ahorrado tiempo a la hora de implementar todos los cambios de promociones solicitados en el proyecto 3.

- Proyecto 2:

Para el segundo proyecto la principal dificultad que tuvimos que enfrentar fue el no tener mayor conocimiento acerca de swing. Esto se debe a que por primera vez tuvimos que diseñar una interfaz que funcionara con un proyecto construido por nosotros. Por consiguiente, el tener que cambiar el método de la interfaz por consola a una interfaz desarrollada por swing fue un proceso que nos costó un poco sobre todo por los múltiples cambios que se generaron con respecto a la implementación desarrollada en el proyecto 1,

En general, creemos que las decisiones que tomamos en este proyecto también fueron mayormente positivas. Esto se debe a que el resultado final fue una interfaz organizada, en la cuál se podían ejecutar correctamente todos los métodos implementados en el proyecto 1. Adicionalmente, las restricciones adicionales de este proyecto se pudieron agregar fácilmente, lo cuál es un indicio de que el proyecto 1 fue implementado de una buena manera.

Por otro lado, al finalizar el proyecto 2 y durante el desarrollo del proyecto 3 nos dimos cuenta de que la manera como se organizaron las clases del cajero en el proyecto puede resultar siendo

confuso tanto para nosotros a la hora de editar nuestro programa, como también para aquellas personas externas que quieran correr el programa o analizar las clases y ventanas creadas.

- Proyecto 3:

Para el tercer proyecto no se presentaron las mismas dificultades del primer y segundo proyecto, dado a que ya estábamos acostumbrados al lenguaje de programación, el IDE, swing y en general a todos los conceptos vistos a lo largo del curso, como el modelo del dominio y los diagramas de clases. No obstante, sentimos que los requerimientos presentados en este proyecto eran de mayor complejidad que los de los proyectos anteriores, por lo que al realizar estos, se presentaron ciertas dificultades.

Tomando como referencia que para poder incorporar una visualización del desempeño de un producto se tuvieron que cambiar múltiples métodos en nuestro proyecto, y que para facilitar el manejo de las promociones se tuvo que crear una nueva clase, se pudo apreciar que el tener nuevas restricciones en el proyecto implica tener que cambiar elementos del proyecto que teníamos. No obstante, estos cambios no fueron lo suficientemente drásticos y complicados como para considerar que en el proyecto 1 y 2 se realizó código poco mantenible.