

Definición del proyecto
Simulador de circuitos lógicos distribuidos

Índice de contenido

Cronograma.....	2
División.....	4
División De Tareas.....	4
Reporte De Avance.....	5
Conclusión.....	7

Cronograma

10 Noviembre:

- Pantallas
- Diagrama de clases
- División de tareas
- Socket y Thread

17 Noviembre:

- Circuito
- Ventanas
- Persistencia

24 Noviembre:

- Simulación
- SOAP
- Vista (Compuertas, Drag and Drop, rotar)
- Tabla Lógica

1 Diciembre:

- Servidor
- Integración
- Imprimir
- Preentrega

8 Diciembre:

- Pruebas
- Bugs
- Documentación

15 Diciembre:

- Instalador
- Documentación
- Bugs
- Entrega Final

División De Tareas

	Juan Monetti	Giovanni Opromolla	Diego Saez
Circuito			X
Vista	X		
Persistencia		X	
Controlador	X		
SOAP		X	
Simulación			X
Modelo Cliente			X
Servidor		X	
Socket/Thread	X	X	X
Integración	X	X	X
Documentación	X	X	X
Pruebas	X	X	X

Reporte De Avance

10 Noviembre:

17 Noviembre:

- Socket y Thread
- Diagrama de clases
- Ventana

24 Noviembre:

- Vista - Compuertas
- Vista - Drag and Drop
- Simulación
- Persistencia - Guardar

1 Diciembre:

- Persistencia - Recuperar
- Tabla Lógica
- SOAP
- Integración

8 Diciembre:

- Bugs
- Servidor
- Pruebas
- Integración

15 Diciembre:

- Publicación
- Preview Caja Negra
- Instalador
- Documentación
- Bugs
- Entrega Final

Conclusión

A modo de conclusión, podemos destacar la importancia que tubo el proyecto para poder poner en práctica los conocimientos adquiridos hasta el momento en el curso, como programación concurrente , conceptos de comunicación e interfaces gráficas.

Otro aspecto importante, fue la modalidad de trabajo para la construcción de la aplicación. En la cual nos encontramos con un cronograma recortado debido a la reorganización del grupo de trabajo. Pero gracias a un buen planteamiento de fechas cortas con objetivos concretos, y la buena comunicación y entendimiento que tubo el grupo, pudimos llegar a separar tareas individuales pero de fácil integración, que fue lo que nos permitió llegar a concluir el trabajo.

Por ultimo, a lo largo del proyecto, fuimos adaptando las ideas que en un principio habíamos planteado, por ejemplo en lo que tiene que ver a la parte gráfica, partimos de la base de la idea principal y la fuimos cambiando de acuerdo a los resultados que obteníamos por pantalla y las facilidades que la biblioteca nos otorgaba.