

Resumen de la sesión 1 de prácticas del 23 Septiembre 2020 de los grupos de mañana:

1. Estructura de las prácticas

La práctica, como se explica en el enunciado, se compone de 3 entregas (fitas 1, 2 y 3). Cada una de ellas tiene varias sesiones de seguimiento y una final de evaluación, como está indicado en el calendario del Campus Virtual (ver sección Schedule).

1.1. Dinámica de las sesiones de seguimiento:

Las sesiones de seguimiento de prácticas consistirán en el seguimiento individual de cada grupo de prácticas. En estas sesiones individuales, os atenderé para corregir vuestro proyecto, resolver dudas e indicaros cómo avanzar.

Los grupos que quieran ser atendidos en su sesión correspondiente del viernes, deben enviar un correo a iruiz@cvc.uab.es antes del jueves a las 20:00h, cada semana. De esta forma, se os asignará una hora comprendida en vuestra franja asignada, es decir, a los alumnos de la sesión de 8:30-9:30, se les dará cita entre las 8:30 y 9:30, con duración de 8 minutos. Por favor, sed puntuales para que tengamos tiempo suficiente para atenderos.

Si estas sesiones individuales no son suficientes, podéis pedir una tutoría escribiéndome un mail a iruiz@cvc.uab.es.

1.2. Sesiones de evaluación de las fitas 1, 2 y 3

En esta sesión los alumnos enseñaréis vuestro proyecto a vuestro profesor, demostrando que cumplís con los puntos del baremo de evaluación. Podéis encontrar en el CV (sección Project) la hoja de evaluación que utilizamos los profesores de prácticas. Los puntos de esta hoja de evaluación se corresponden exactamente con los del baremo que encontraréis en el enunciado de la práctica. No debéis rellenarla, lo haremos los profesores, apuntando vuestro seguimiento y evaluación.

2. Qué llevar hecho para la sesión 2 (viernes 02 de octubre):

Si bien esta semana aún no habéis visto patrones de diseño que podéis aplicar en vuestro proyecto, sí que podéis comenzar de la siguiente forma:

1. Plantear el diseño UML de la aplicación: Un primer paso es dibujar el diagrama de clases de la que será vuestra aplicación.
Para implementar las funcionalidades que os pedimos en la fita 1, es evidente que será necesario crear clases como "Proyecto" y "Tarea", que tendrán que tener, entre otros, atributos como "nombre", "fechaInicial", "fechaFinal", etc. Además, sabemos que un proyecto puede contener otros subproyectos o tareas, esto también se debe ver reflejado en el diseño de clases.
Para la sesión 2, sería recomendable que hicieseis una **propuesta de diagrama UML** que será corregida por vuestro profesor de prácticas.
2. La aplicación ha de cronometrar el tiempo de tareas y proyectos en tiempo real (mostrando sus fechas inicial, final y duración por consola, actualizándose cada 2 segundos).

Un primer paso sería conseguir **mostrar la hora actual, actualizándose por consola cada 2 segundos**. Para ello, podéis emplear las clases `java.util.Timer` y `java.util.TimerTask` (en el enunciado tenéis links a ejemplos de uso).
Más adelante, veréis como podremos relacionar este “Reloj” que habéis creado con el resto de clases.