

MISIÓN TIC 2022
UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA

Apreciado tripulante,

La compañía de desarrollo de Software **Te Reto A Programarlo S.A.S.** ha decidido implementar una versión preliminar del software para la *base de datos del Reto #4*. Para ello se requiere hacer un prototipo de dicho software. En dicho prototipo se debe contar con una Interfaz Gráfica (usando Swing) que permita realizar operaciones CRUD sobre al menos una de las tablas de la *base de datos del Reto #4*, todo aplicando el concepto de *Modelo Vista-Controlador* y que implemente de manera apropiada la lógica del negocio.

De esta manera, la compañía **Te Reto A Programarlo S.A.S.** desea que, tomando como mínimo una tabla de la base de datos del *Reto #4* (se debe tener toda la base de datos en el administrador), usted y su compañer@ construyan una interfaz gráfica que permita la interacción (CRUD) con dicha tabla, es decir, se debe construir una interfaz gráfica en Java con Swing, que a partir de consultas SQL mediante JDBC, permite insertar, consultar, actualizar y eliminar información de la tabla seleccionada, todo desde el punto de vista de la lógica del negocio (el usuario de la interfaz no es un programador, es un cliente). 📺 Para evaluar el resultado alcanzado por usted y su compañer@, la compañía **Te Reto A Programarlo S.A.S.** ha definido los siguientes criterios puntuables (**Sobre 5**):

No.	CRITERIO	PUNTAJE MÁXIMO	PUNTAJE OBTENIDO
1	Video de 3 minutos donde usted y su compañero presentan y 'venden' su solución. En este se debe evidenciar el proceso de análisis y diseño del problema mediante explicación de los componentes desarrollados. Adicionalmente se debe presentar el uso de la aplicación por parte del cliente (deben dirigir esta parte a un potencial cliente).	0.75	
2	El programa funciona para casos de prueba (las salidas son las esperadas para entradas dadas), que el cliente llevará a cabo sobre el software.	0.75	
3	El código utiliza los conceptos apropiados y enseñados en el ciclo 2, lo que incluye una buena documentación en el código, uso de objetos, buenos nombres de instancias, aplicación del modelo vista-controlador, y manejo apropiado de conexiones con la base de datos.	1.5	
4	Implementa adecuadamente la base de datos, la conexión a la base de datos mediante JDBC, y despliega una GUI usando Java Swing para interactuar con la información persistida en al menos una tabla de la base de datos.	2	