Universidad Estatal a Distancia.

Escuela de ciencias exactas y naturales

PROGRAMACION INTERMEDIA

PROYECTO1

Olman Rojas Espinoza

Carnet: 0110900754

Grupo #2

JUNIO 2014

INTRODUCCION.

En el siguiente proyecto se va a trabajar un programa que contabilizara la cantidad de escaños que los partidos políticos adquieren durante las elecciones.

El algoritmo está basado en el Sistema D´Hondt, este sistema toma la cantidad de votos totales de un partido y las subdivide entre la cantidad de escaños disponibles, por ejemplo si la cantidad de votos totales de un partido es de 30,000 y los escaños disponibles son 3, las divisiones corresponderían de la siguiente manera.

30,000/1 = 30,000

30,000/2 = 15,000

30,000/3 = 10,000

Y de la misma manera con el resto de los partidos, una vez que se obtiene un recuadro de todos los partidos y todas las divisiones se procederán a escoger (estilo mano alzada) los 3 numeros mayores entre todos los participantes. Estos 3 números mayores son los que obtienen los escaños.

Al final se totalizará que partidos obtienen más escaños.

Para implementar este código, se pretende crear un patrón de diseño MVC, empezando primero por la VISTA, y luego el Controlador y luego el Modelo de datos.

Se pretende empezar de esta manera ya que es una buena práctica en la vida real, ya que muchas veces si no se diseñan los prototipos de vista el programador puede incurrir en un error y a la hora que el cliente hace la observación, la corrección puede significar muchas horas extra para solucionar el problema.

En cambio con el prototipo en mano, la lógica será mucho más sencilla, utilizando las clases de Java se trabajará la información mediante envió de datos entre métodos y copias de información.

CONCLUSION.

Aunque en un principio se especificó que el patrón de diseño iba a ser MVC, en este caso no se pudo incluir, por lo cual el programa carece de una clase controladora aislada, en otras palabras un archivo especifico como controlador.

El programa principal Proyecto1, hace las dos funciones, es tanto modelador como controlador, esto ocurrió por falta de pericia por parte del programador, ya que llevar estos 3 conceptos requiere de práctica el saber llamar y asignar otras instancias de clases.

Sin embargo los conceptos fueron creados, sería más adelante en otra versión separar los métodos que son netamente de controlador y los que son de modelado de datos.

Cabe recalcar que fue un gusto trabajar con clases de java y la grata experiencia que me tocó al observar como métodos privados contienen sus propias variables privadas y no requieren de declararlas al inicio del cuerpo.

Este tipo de práctica facilita enormemente la programación, el hecho por ejemplo de crear un ciclo para completar una idea a veces se cae en la costumbre de utilizar las mismas variables, ejemplo i y j,, si estas variables no fueran del todo privadas en los métodos se podría hacer un gran enredo ya que si se disponen de muchos ciclos se acabarían las variables o bien podrían crear confusión al programador.

Muchos de los métodos presentes en el programa son reutilizables, ejemplo copia de matriz, dibujar de nuevo una tabla, desplegar un botón, habilitarlo o deshabilitarlo, esto es una ventaja muy superior con respecto a otro tipos de programación, facilitan la lectura y estructuran mejor el código.

# BIBLIOGRAFIA

Dav, M. (2012, 04 03). *Java Tutorial - Adding rows to JTable - Session 19.* Retrieved 06 20, 2014, from Youtube.com: https://www.youtube.com/watch?v=dAJa6biKylc

DEITEL & DEITEL. (2010). *Programacion Intermedia en JAVA.* MEXICO: PEARSON EDUCACION.