

PROYECTO DE PROGRAMACIÓN para alumnos de segundo curso con programación pendiente



Supermercado Galileo

1º) TEMA

Hacer un proyecto de una aplicación que simule el funcionamiento de la caja de un supermercado.

Los cajeros deberán logearse para acceder al sistema.

Los cajeros reciben los productos al final de la cinta y los deslizan sobre un lector de códigos de barras empotrado en el mostrador. El software deberá acceder al sistema de inventario para consultar precio, actualizar la cantidad y generar el ticket.

Todas las ventas quedarán registradas en la base de datos.

Cada alumno es libre de incluir más funcionalidad al proyecto para aumentar nota, para aprobar al menos debería tener la anteriormente indicada.

2º) CONTENIDO

1. Análisis del problema en el que conste una descripción de:
 - a. Fuentes de información empleadas, por ejemplo :Detalle de enlaces de internet
 - b. Requisitos del proyecto
 - c. Descripción del diagrama E-R de la base de datos
 - d. Diagrama de clases
 - e. Calendario del proyecto e indicar el número de horas totales (aproximado) empleadas.

2. Programa GUI de Java
3. Base de datos (fichero que permita reconstruirla, en caso de MySQL) o base de datos integrada (Java DB o SQLite)
4. Manual de usuario

3º) EVALUACIÓN

Deberá de realizarse individualmente.

No se evaluarán los proyectos entregados fuera de plazo.

No se evaluarán proyectos entregados en plazo en los que el alumno no haya realizado la defensa personal del mismo, en la fecha y hora concretada por el profesor con el alumno.

No se evaluarán proyectos que no compilen.

En el resto de los casos el proyecto se evaluará hasta un máximo del 25% de la nota final.

En la defensa el alumno deberá demostrar claramente ser el autor del proyecto en caso contrario su nota será suspensa independientemente de la calidad del proyecto presentado. Para ello el alumno deberá responder correctamente las preguntas que el profesor considere oportunas.

Aspectos evaluables:

- Análisis y programación.
- Dificultad técnica
- Mejoras introducidas
- Interface gráfica
- Presentación del proyecto

4º) FECHA TOPE DE ENTREGA

La fecha tope dependerá de que el alumno se presente o no a la convocatoria de marzo.

- Alumnos que se presenten en MARZO: Fecha tope de entrega del proyecto domingo 17 de febrero de 2019 a las 23:59
- Alumnos que se presenten en JUNIO: Fecha tope de entrega del proyecto domingo 19 de mayo de 2019 a las 23:59

Los alumnos que habiéndose presentado en marzo suspendan el módulo y quieran mejorar la nota de su proyecto en la convocatoria de junio, podrán hacer cuantas mejoras consideren oportunas. En este caso deberán volver a defender el proyecto el 19 de mayo.