



UNIVERSIDAD ESTATAL A DISTANCIA
VICERRECTORÍA ACADÉMICA
ESCUELA DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES
Cátedra Tecnología de Sistemas



[Programación Intermedia]

Código: [00824]

Primer Proyecto Valor [1] %

Temas de Estudio

1. Tema 1:
 - a. Introducción a las computadoras, a internet y a Java
 - b. Introducción a las aplicaciones en Java: entrada/salida y operadores
 - c. Instrucciones de control: Parte I; operadores de asignación, ++ y –
 - d. Instrucciones de control: Parte 2; operadores lógicos
 - e. Métodos
2. Tema 2:
 - a. Arreglos y objetos ArrayList
 - b. Introducción a las clases y los objetos
 - c. Clases y objetos: un análisis más detallado

Objetivo

Desarrollar un proyecto en Java a través de la consola en la cual puedan desarrollar las habilidades de programación y comprender los fundamentos del lenguaje. Aquí tienes una idea de proyecto que podrías considerar. Crea un programa de gestión de tareas que permita a los usuarios agregar, ver, marcar como completadas y eliminar tareas. El programa debe funcionar exclusivamente a través de la línea de comandos.

Software de Desarrollo

El IDE a utilizar es Netbeans en su última versión.

Crea un programa de gestión de tareas que permita a los usuarios agregar, ver, marcar como completadas y eliminar tareas. El programa debe funcionar exclusivamente a través de la línea de comandos.

Características sugeridas:

Agregar Tareas:

Permite a los usuarios agregar nuevas tareas con una descripción y una fecha de vencimiento opcional.

El identificador de la tarea debe ser autogenerado con T (Tarea) y tres numéricos (T001) y debe tener un encargado de la tarea con Nombre y Apellido, los cuales no deben ser menores a 3 caracteres.

Ver Tareas:

Muestra la lista completa de tareas con detalles como el estado (pendiente o completada), la descripción y la fecha de vencimiento.

Marcar como Completada:

Permite a los usuarios marcar una tarea como completada.

Eliminar Tareas:

Permite a los usuarios eliminar tareas específicas.

Filtrar Tareas:

Agrega la opción de filtrar tareas por estado (pendiente/completada) o por fecha de vencimiento.

Interfaz de Usuario Clara:

Crea una interfaz de usuario clara y amigable en la consola para que los usuarios puedan interactuar fácilmente con el programa.

Consideraciones adicionales:

Utiliza principios de programación orientada a objetos para organizar tu código.

Maneja adecuadamente las excepciones y errores.

Implementa buenas prácticas de diseño de software.

Posibles Extensiones:

Este proyecto te permitirá practicar la manipulación de listas, entrada/salida en Java, y estructuras de control.

Honestidad Académica



<https://audiovisuales.uned.ac.cr/play/player/23048>

Nota Importante

Cada estudiante es responsable del contenido que entrega, si no es el archivo correcto, no podrá entregarlo posterior a la fecha establecida.

Si el contenido del archivo coincide con algún otro estudiante, o se comprueba que no es de su autoría, se aplicaría lo indicado en la plataforma en el documento [Lineamientos ante casos de plagio](#)

Indicaciones Importantes

- Es obligatorio que incluya todo el directorio donde se encuentra Proyecto #1_824.
- El Proyecto #1_824 debe estar desarrollado en IDE Netbeans en su última versión que es la herramienta oficial del curso.
- El programa debe ser modular, utilizando de la mejor manera funciones definidas por usted.
- Los trabajos deben realizarse en forma individual. Dentro del código del programa debe de indicar la documentación que explique cómo fue realizado el programa.
- Si utiliza código de algún ejemplo del libro, o de otra fuente que no sea de su autoría, debe de indicarlo.
- Comprima todos los archivos en un solo archivo .zip o .rar.
- Nombre del archivo que envía: debe ser nombre y primer apellido del estudiante, y nombre de la tarea. Ejemplo: JuanRojas-tarea1.
- La entrega del Proyecto #1_824 en las fechas establecidas en la plataforma de aprendizaje en línea Moodle en el apartado que se indique.



Si no concluyó a tiempo la tarea, debe entregar lo que pudo hacer e incluir una carta explicando las razones por las cuales no finalizó.

Rúbrica de Evaluación

Criterio	Cumple a satisfacción lo indicado en la evaluación	Cumple medianamente en lo indicado en la evaluación	Cumple en contenido y formato pero los aportes no son significantes	No cumple o no presenta lo solicitado
Presentación del código: Correcto uso de variables, nombres de métodos significativos, no presenta métodos vacíos	5	3	2	0
Comentarios en código: No comete errores gramaticales u ortográficos dentro de los comentarios del código y son significativos para cada método y atributo	5	3	2	0
Correcta creación de clase "tarea"	10	5	3	0
Correcta creación de clase "Principal MAIN"	10	5	3	0
Desarrollo de los diferentes métodos de manejo de la información	15	10	5	0
Creación y uso del arreglo/lista para generar la lista de tareas	15	10	5	0
Validación de datos (máximos, mínimos, tipos de datos)	15	10	5	0
Manejo de excepciones con try..catch	15	10	5	0
Muestra la información solicitada al finalizar la aplicación.	10	5	3	0
TOTAL	100			