

Acuerdo de Pareja

Proyecto 2 de Programación I

Simulación con estructuras dinámicas y GUI – Java

Integrantes:

- 1. Juan Félix Mata Castillo C4G972**
- 2. Keylor Arley Castro B80733**

Fecha: 05/30/2025

1. Objetivo del acuerdo

Dejar claro desde el inicio cómo vamos a trabajar en pareja para este proyecto. Así evitamos malentendidos y nos aseguramos de repartir bien las responsabilidades, cumplir con los requisitos del curso y que los dos aprendamos lo necesario.

2. ¿Qué le toca a cada quien?

Acordamos dividir el trabajo según las dos estructuras que hay que programar desde cero, pero ambos vamos a colaborar en todo lo que tenga que ver con integración, interfaz gráfica y documentación.

Estudiante 1 se encarga de: Juan Mata

- Programar la lista enlazada desde cero (insertar, eliminar, recorrer, guardar y cargar).
- Conectar esa estructura con la GUI tanto de la lista (mostrar cola o historial, según el caso), como la del árbol (mostrar recorrido ordenado, búsquedas, etc.).
- Documentar el código que le corresponde.

Estudiante 2 se encarga de: Keylor Arley

- Programar el árbol binario de búsqueda desde cero (insertar, eliminar, buscar, recorridos recursivos).
- Documentar su parte del código.

Acuerdo de Pareja

Proyecto 2 de Programación I

Simulación con estructuras dinámicas y GUI – Java

Y los dos vamos a:

- Diseñar juntos la interfaz gráfica con Java Swing.
- Hacer la parte de persistencia de datos con archivos.
- Asegurar que el sistema no se caiga por errores (manejo con try-catch).
- Escribir el README.md y el documento de decisiones.
- Usar GitHub(<https://github.com/keylorac/CI-0112>) para llevar control del código, haciendo commits frecuentes y claros.

3. ¿Cómo vamos a trabajar?

- Vamos a reunirnos al menos dos veces por semana para revisar avances y resolver dudas.
- Nos mantenemos en contacto todos los días por WhatsApp, Telegram o cualquier otro medio que acordemos.
- Usamos alguna herramienta (como Google Docs) para anotar lo que se ha hecho y lo que falta.
- Cada quien sube su trabajo al repositorio de GitHub sin sobrescribir el del otro, y con mensajes de commit claros.

Acuerdo de Pareja

Proyecto 2 de Programación I

Simulación con estructuras dinámicas y GUI – Java

4. ¿Qué pasa si hay problemas?

Si alguien no entrega lo que le toca o no aparece

- Se le avisa por mensaje y se le da un plazo máximo de 48 horas para ponerse al día.
- Si no responde o no entrega, se documenta lo que pasó y se informa al profesor con pruebas (mensajes, capturas, etc.).

Si uno siente que está haciendo más de la cuenta

- Se habla en la próxima reunión y se ajustan las tareas para que el trabajo esté bien repartido.
- Si el problema sigue, se documenta y se puede reportar también.

Si no hay respuesta por varios días

- Si alguien no contesta ni da señales en más de 48 horas sin avisar antes, se considera como una falta de responsabilidad.
- Si pasa más de 72 horas, el otro puede seguir trabajando solo y reportar la situación.

Si no nos ponemos de acuerdo en algo técnico

- Se discute de forma respetuosa.
- Se elige la solución que cumpla mejor con lo que pide el proyecto.
- Si seguimos sin ponernos de acuerdo, se consulta con el profesor para decidirlo.

Acuerdo de Pareja

Proyecto 2 de Programación I

Simulación con estructuras dinámicas y GUI – Java

5. Compromisos de ambos

- Entender todo lo que hace el proyecto, no solo lo que programó cada uno.
- Cumplir con todas las entregas (intermedias y finales).
- No usar IA para hacer el proyecto, como dice el reglamento del curso.
- Mantener buenas prácticas: código comentado, estructura clara y buen control de versiones.
- Colaborar en la documentación interna (comentarios en el código) y externa (README y documento de decisiones).

Firmas

Keylor Arley Castro – Carné: B80733

Juan Félix Mata Castillo C4G972