

ALGORTIMOS Y PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS III

LABORATORIO NIVEL 6

Objetivos

1. Realizar una revisión de los elementos fundamentales de la lógica de programación
2. Establece una guía de construcción a partir de la documentación de un proyecto de software
3. Construir un prototipo funcional de software en un IDE

Número de participantes



Duración de la actividad



Materiales

- Internet
- Eclipse o Netbeans
- Procesador de texto

Problema: Sistema de Gestión de una biblioteca online

Descripción del Problema:

Se requiere a crear un programa en Java que simule un organizador de tareas diarias para estudiantes. La idea es utilizar conceptos de Programación Orientada a Objetos (POO), ciclos, condicionales, y manejo de contenedores para almacenar y gestionar tareas.

Requisitos Funcionales: (completar los requerimientos)

Nombre RF1	Agregar tarea
Entradas	Id, descripcion, prioridad
Descripción	Permite agrega una tarea al sistema
Resultado	Nueva tarea agregada al sistema

Nombre RF2	Mostras tarea
Entradas	N/A
Descripción	Mostrar tareas existentes al sistema
Resultado	Genera un listado de las tareas ya creadas

Nombre RF3	Mostras tarea con mayor prioridad
Entradas	Id, descripción, proiridad
Descripción	Muestra tarea con mayor prioridad
Resultado	Listado con tareas importantes

Requisitos Técnicos:

1. Utilizar Java para la lógica de negocio, utilice NetBeans como entorno de desarrollo
2. Implementar una interfaz de usuario basada en la consola del programa
3. Permita una mensajería adecuada con el usuario
4. Utilizar Maven para la gestión de dependencias y la construcción del proyecto.
7. Proporcionar una capa de persistencia sencilla con contenedoras para almacenar los datos de usuario.

ALGORTIMOS Y PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS III

LABORATORIO NIVEL 6

Este proyecto permitirá poner en práctica tus conocimientos previos en algoritmos y programación para crear un sistema funcional de gestión de tareas. Puedes expandir este proyecto agregando características adicionales.

Fases del proyecto

1. Análisis de requerimientos y diseño del mundo
<ul style="list-style-type: none">Definir los requerimientos funcionalesCrear un diagrama de clases preliminar.Especificar el funcionamiento de las contenedoras y su funcionalidad en el contexto del proyecto.
2. Implementación del modelo de datos
<ul style="list-style-type: none">Crear las clases necesarias para el manejo de tareasImplementar la lógica para la manipulación de las contenedoras ya sean de tamaño fijo o variable
3. Desarrollo de la capa de persistencia
<ul style="list-style-type: none">Implementar la lógica para almacenar datos en la memoria RAM
4. Desarrollo de la capa de presentación:
<ul style="list-style-type: none">Diseñar una interfaz sencilla para interactuar con el sistema de gestión de tareas
5. Pruebas y depuración
<ul style="list-style-type: none">Realizar pruebas exhaustivas para garantizar el funcionamiento correcto del sistema en diferentes escenarios.Depurar cualquier error encontrado durante las pruebas
6. Documentación y presentación
<ul style="list-style-type: none">Preparar documentación detallada sobre el diseño del proyecto, la implementación y las pruebas realizadas.Presentar el proyecto al profesor, explicando los aspectos técnicos y las decisiones de diseño tomadas durante el desarrollo, así como las dificultades que se presentaron.