

Informe del Proyecto

1. Introducción

Este documento describe el desarrollo y la estructura de un proyecto realizado en Java. El objetivo principal del proyecto es gestionar entidades como usuarios y productos, manteniendo un registro histórico de las operaciones realizadas.

2. Objetivos

- Aplicar el paradigma de Programación Orientada a Objetos.
- Gestionar información mediante modelos bien estructurados.
- Separar la lógica del programa en paquetes organizados.

3. Tecnologías Utilizadas

- Lenguaje: Java
- Paradigma: Programación Orientada a Objetos
- Entorno: Proyecto Java estándar

4. Estructura del Proyecto

```
src/
  └── models/
    ├── Producto.java
    ├── Usuario.java
    └── RegistroHistorico.java
  └── utils/
    └── Utils.java
  └── views/
    └── FernanPop.java
```

5. Funcionamiento General

El proyecto se basa en la creación de modelos que representan las entidades principales. La clase Producto gestiona la información relacionada con artículos, Usuario representa a los usuarios del sistema y RegistroHistorico almacena acciones realizadas. La clase FernanPop actúa como vista principal del programa.

6. Conclusiones

Este proyecto demuestra una correcta organización de un programa Java, aplicando buenas prácticas de estructuración y separación de responsabilidades. Sirve como base para proyectos más complejos.