

UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRES
FACULTAD DE CIENCIAS PURAS Y NATURALES
CARRERA DE INFORMATICA

Guía de proyectos LAB-121 Gestión II-2018

Lic. Celia E. Tarquino P.

La tecnología se alimenta a sí misma. La tecnología hace posible más tecnología. (Alvin Toffler.)

La tecnología es sólo una herramienta. En términos de llevar a los niños a trabajar juntos y motivarlos, el profesor es el más importante. (Bill Gates. B. F. Skinner.)

ALTERNATIVAS DE PROYECTOS

- Finiquito para empleado
- La tienda
- Venta de juegos de celular
- Plantilla de registro de notas
- El avión
- Tienda de libros
- Lista de contactos
- El parqueo de vehículos
- Club social
- Feria industrial
- El cine
- Prestamos
- Impuestos de carro
- El traductor
- El diccionario de sinónimos
- Campeonato de fútbol
- Asignación de tareas
- Venta de pasajes para buses interdepartamentales
- Sopa de letras

TEMAS A APLICARSE EN EL DESARROLLO DEL PROYECTO

El proyecto debe tomar en cuenta los temas que abarca la materia como:

- Objetos y Clases (primordial)
- Polimorfismo (primordial)
- Relaciones en Clases (primordial)
- Persistencia de Objetos (primordial)

GRUPOS DE TRABAJOS

Para el desarrollo del proyecto pueden conformarse grupos de 2 personas o individual.

PRIMERA PRESENTACION

La primera presentación se efectuara según cronograma, en el horario que le corresponde.

Esta primera presentación debe considerar los siguientes puntos:

1. Caratula de Presentación: Datos de los estudiantes, la materia, el tema

2. Introducción
3. Análisis del Ambiente y la problemática
4. Objetivos
5. Diagrama de Clases
6. Descripción de cada una de las clases, sus atributos y métodos
7. Bibliografía

PRESENTACION FINAL

- ✓ Esta presentación se efectuara según cronograma
- ✓ La implementación del proyecto debe estar bajo entorno grafico.
- ✓ Presentar en un folder tamaño Carta.
- ✓ CD con el código fuente en un sobre pegado en la última hoja.
- ✓ Los puntos a tomar en cuenta son:

PROYECTO

1. Caratula de Presentación: Datos de los estudiantes, la materia, el tema
2. Introducción
3. Análisis del Ambiente y el problema
4. Objetivos
5. Diagrama de Clases
6. Descripción de cada una de las clases, sus atributos y sus métodos
7. Herramientas y librerías utilizadas
8. Impresión del Código Fuente
9. Impresión de la ejecución del programa
10. Conclusiones
11. Bibliografía

UNIVERSIDAD
FACULTAD
CARRERA
TITULO DEL PROYECTO
MATERIA:
PARALELO:
DOCENTE:
INTEGRANTES:
GESTION:
LA PAZ-BOLIVIA:

DESARROLLO

INTRODUCCION

- Establecer la problemáticas en términos generales.
- Informar sobre los métodos, herramientas a utilizar (hardware y software).
- Presentar el tema determinando que exactamente se va a realizar escribir sobre el contenido del documento.
- Presentar el tema y lo que se resolverá.

ANÁLISIS DEL PROBLEMA

Explicar a detalle sobre el problema que existe, la motivación de la investigación, la oportunidad de investigación presentada. A través de una pregunta general y especificar las problemáticas específicas en función del problema principal.

Establecer las unidades de análisis para cada problema específico.

OBJETIVOS

Es una actividad, un logro, que deben escribirse en forma clara, concreta y precisa.

Debe contener la acción, el contenido de la tarea o actividad, la finalidad o logro y el respectivo método, procedimiento o técnica a ser utilizada, que le proporcionara la manera de hacerlo.

- **Objetivo general.**- Es la actividad a desarrollar por el programador para resolver el problema dado.
- **Objetivos Específicos.**-Son las pequeñas acciones que se realizan para lograr el objetivo general.

DIAGRAMA DE CLASES

La organización de los datos en clases, tomando en cuenta la agregación, composición y herencia.

DESCRIPCIÓN DE LAS CLASES

De cada clase, los atributos y métodos.

Métodos Significativos Diferente a los constructores, getters, setters ,leer y mostrar.

IMPLEMENTACIÓN

- Captura del código de los únicamente 5 métodos significativos
 - **Enunciado**
 - **Solución**
 - **Captura**