



Informe Proyecto Final de Programación Orientada a Objetos

CompuTech

Profesor José Posada Aguilar

Nicolas Rodríguez y Jorge Bolívar

Universidad del Norte

Barranquilla, Colombia

30/11/2022

Enlace del GitHub: https://github.com/nicow116/proyect_oop

Identificación del Problema

Identificamos como una problemática la incertidumbre de ciertas empresas y/o locales o negocios de venta de equipos de cómputo o componentes de estos el no conocimiento de su disponibilidad de quipos y la importancia de esto radica en la medida de una rápida acción por parte de estos comerciantes a la hora de entregar o tener sustento ante la demanda de cierto producto en donde una vez tenemos una base de datos se facilita la búsqueda del producto por lo cual nuestro sistema está dirigido al área comercial en donde esta ayudara a conocer de manera rápida y directa el stock que se tiene en una centro de comercio.

Referentes Soluciones

Como alternativas de soluciones encontramos softwares para hacer inventarios como Odoo, EPR, Factusol pero realmente estas alternativas aunque son parecidas no cumplen a totalidad el alcance que queremos cubrir con el proyecto en donde se quedan cortas con ciertas funcionalidades en donde al tener más control específico del producto se tiene un más rápido acceso aquí encontramos alternativas parecidas con diferentes funcionalidades:

<https://www.siigo.com/blog/empresario/software-de-control-para-inventarios/>

Alcance

Como elementos de la solución tenemos por una parte que se pueda hallar cierto componente o PC debido a su precio o su marca de origen de esta manera aplicando varios filtros, pero con el obstáculo de en esta instancia para probar el sistema no se cuenta con una base de datos muy elaborada en donde se tuvo conflictos a la hora de configurarla para que trabajara con el sistema. Tomando una consideración a favor es que no es necesaria una interfaz ya que el sistema es ligero y portable en donde solo se debe cambiar el enlace de la base de datos.

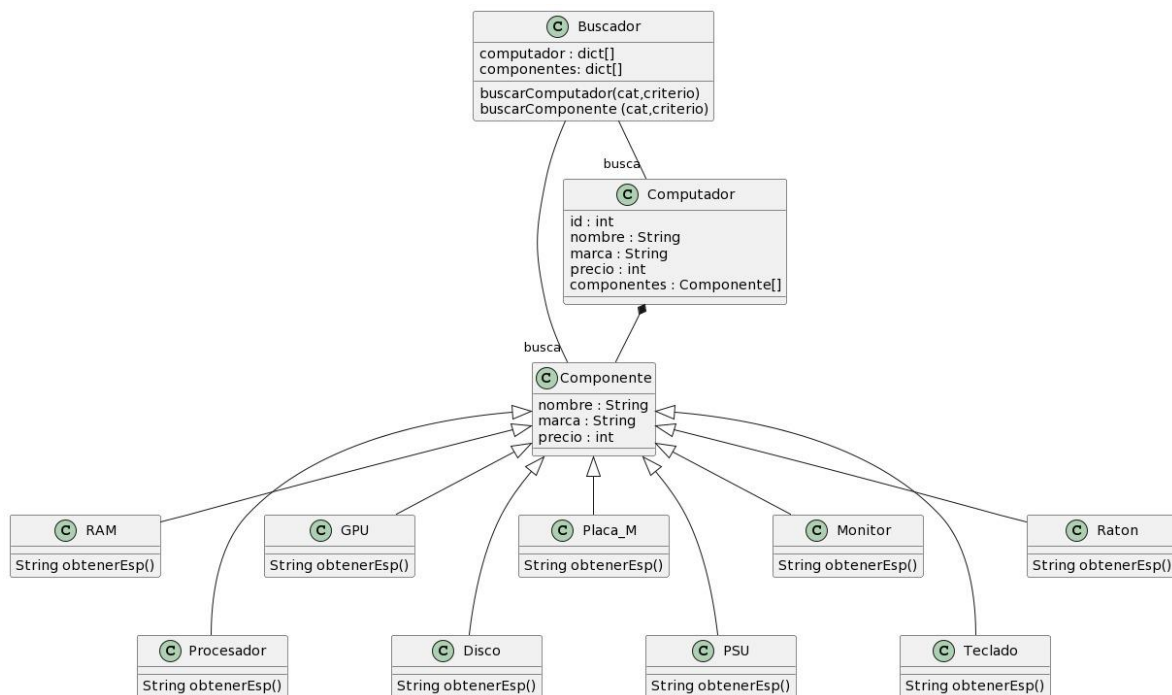
Alternativas y Escogencia

Dentro de las alternativas obtuvimos por llamativas la siguiente: ODOO, inventario de la cual obtuvimos la idea de implementar un ID para los computadores y la implementamos en el código.

Diseño de la Solución

Dentro del diseño de la solución aplicamos que una vez teniendo una base de datos la leemos a partir de las filas y las columnas y en donde encontramos las coincidencias de acuerdo al parámetro deseado las asilamos. Así vamos reduciendo coincidencias hasta llegar al componente deseado. Por una se aplicó varias clases respecto a los componentes para que así se encontraran también las especificaciones de los componentes al momento de leer la base de datos.

Uml



Documentación del Proyecto

La documentación se puede encontrar en nuestro código el cual ya está subido a un GitHub.

Este GitHub esta compartido con el profesor José Posada.

Aquí abajo dejo el enlace del GitHub para que se pueda apreciar la documentación del Código.

https://github.com/nicow116/proyect_oop

Evidencias de los Roles

En esta sección se puede apreciar los roles que se tomaron por ambos estudiantes. Nicolas Rodríguez fue el desarrollador mientras que Jorge Bolívar creo las bases de datos y también ayudo en ciertas partes del código como desarrollador. Adicionalmente, se puede decir que

ambos estudiantes fueron supervisores ya que revisaban mutuamente lo que el otro compañero hacía.

Nombres	Roles
Jorge Bolivar	Desarrollador de Código, Bases de Datos y Supervisor
Nicolas Rodríguez	Desarrollador de Código y Supervisor

De esta manera nos pudimos dividir el trabajo equitativamente para ser mucho mas eficiente.

Conclusiones

Durante el desarrollo de este proyecto se atravesaron varios problemas los cuales tuvimos que afrontar no solo con ayuda de compañeros que nos guiaran en algún error, pero también por nuestra propia cuenta. Uno de los problemas mas grandes fue que las coincidencias cuadraran con respecto al parámetro ingresado y un compañero externo del grupo nos dio una guía para poder lograrlo. Rellenar la Base de Datos también fue una

problemática ya que fue muy demorada de hacer al tener que investigar detalladamente los componentes como por ejemplo las marcas, los precios y especificaciones de cada uno. Al realizar este proyecto se aprendió a hacer Bases de Datos y también a codificar en un alto nivel el cual no estábamos acostumbrados hasta llegar a este semestre. La implementación de objetos también fue un gran aprendizaje. Para la parte metodológica, se aprendió a manejar mejor el tiempo y planear mejor el código antes de solo escribirlo. Por ejemplo, para las clases se implemento la parte del UML para tener la metodología de como iba a ser el código. Algunas posibles mejoras para el proyecto podrían ser tener una Base de Datos mas completa que la que creamos, tener una interfaz grafica y poder agregar más periféricos y variedad de computadores.

Evidencias

NVIDIA. NVIDIA. NVIDIA RTX. <https://www.nvidia.com/es-la/design-visualization/rtx/> (En línea). Ultimo acceso: noviembre 2022

Siigo. Siigo. ¿Quieres ahorrar en la gestión de tu inventario? Estos 5 programas gratuitos pueden ayudarte. <https://www.siigo.com/blog/empresario/software-de-control-para-inventarios/> (En línea). Ultimo acceso: octubre 2022

Nicow116. GitHub. Proyect_oop. https://github.com/nicow116/proyect_oop (En línea). Ultimo acceso: noviembre 2022