Universidad de Costa Rica
Facultad de Ingeniería
Escuela de Ciencias de la Computación e Informática

CI-0112

Tarea Programada 0

Profesor : Nombre Profesor

Estudiantes :

Equipo : Nombre del Equipo (como sale en el repositorio)
Carné : Nombre Completo
Carné : Nombre Completo

Índice

1. Enunciado

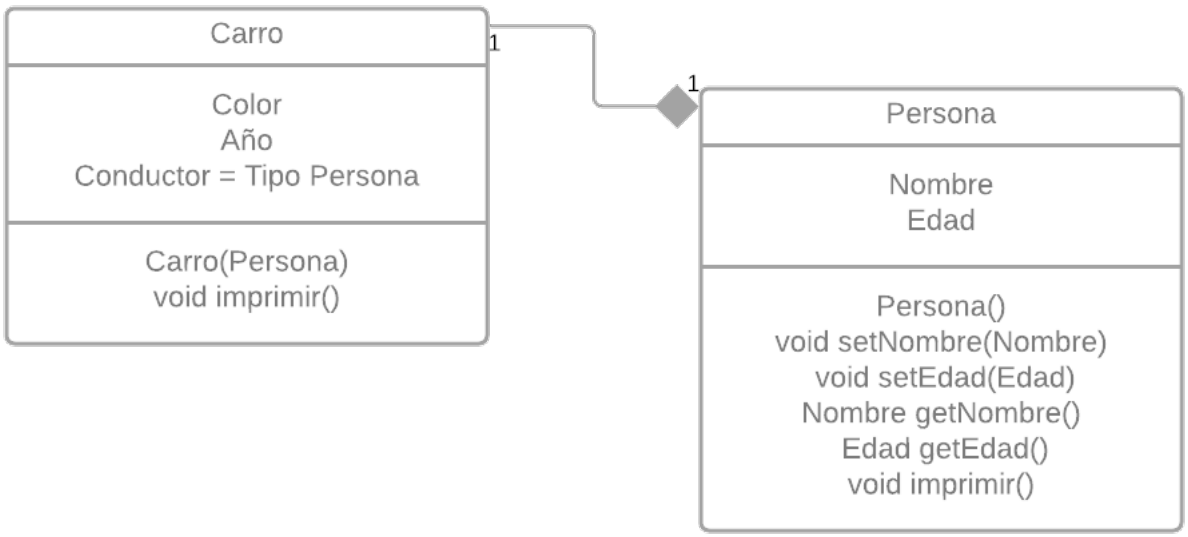
En esta parte la intención es mostrar el enunciado del problema. Se puede copiar y pegar del documento entregado por el profesor.

2. Diseño de la Solución

En una serie de párrafos, se debe explicar los pasos que serán llevados a cabo para plantear la solución del enunciado. Esto es con el motivo de que haya un planeamiento previo al desarrollo de la solución.

2.1. Diagrama de Clases

El modelado es una herramienta muy útil para plantear un diseño en un programa que está diseñado bajo el paradigma de orientación de objetos. Los estudiantes deben plantear un diagrama de clases. Este diagrama **no necesariamente tiene que representar la solución final**, si no que se utiliza más como una herramienta para plantear un diseño efectivo.



Existen muchos sitios web para generar diagramas. Uno de ellos es *draw.io* o *lucidchart.com*

3. Clases y Algoritmos Complejos

En este apartado, basta con explicar los algoritmos complejos que implementaron en la clase (no expliquen todos los métodos, solo la funcionalidad de ellos en conjunto). Se deben mencionar las funciones o métodos que utiliza el algoritmo para funcionar correctamente y la clase a la que pertenecen.

4. Manual de usuario

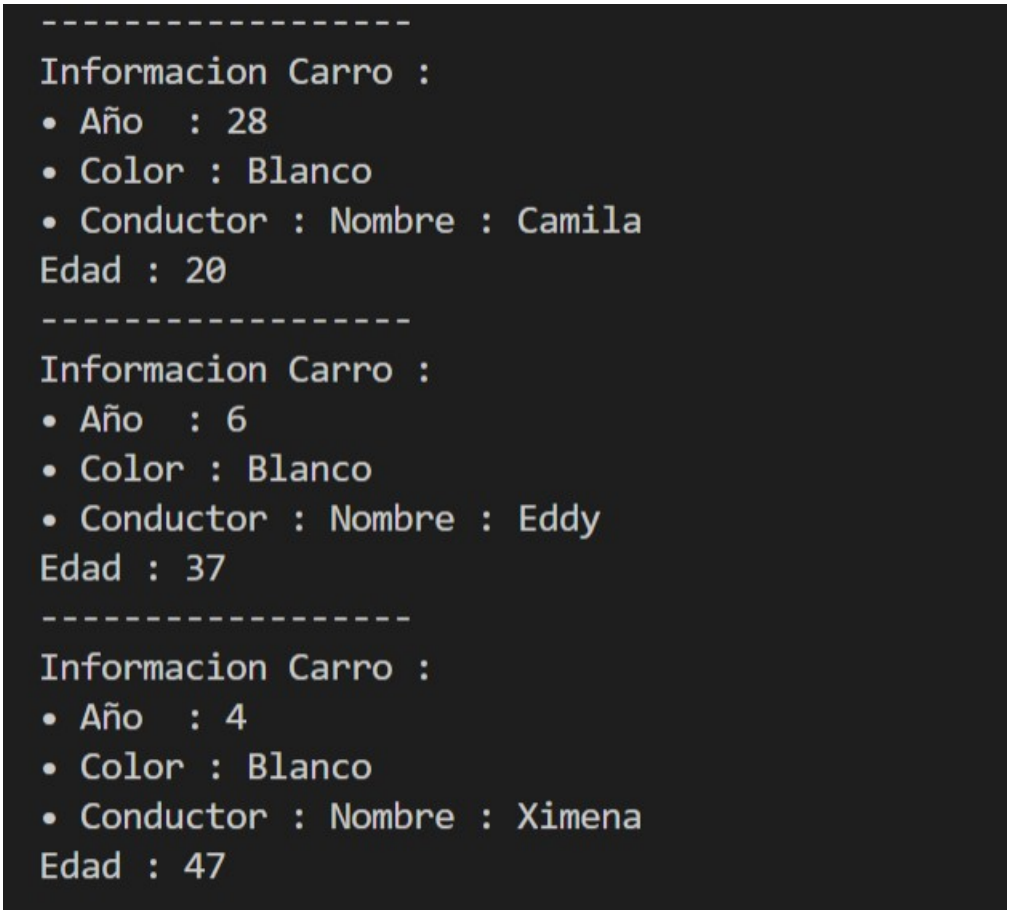
En esta sección se describen los pasos de cómo utilizar el programa: si le piden datos al usuario, se debe describir qué tipo de información el usuario debe ingresar. Además, si el programa consiste en un juego o alguna otra dinámica, se debe crear el manual para que el usuario entienda lo que se puede encontrar al ejecutar el programa.

4.1. Compilación

En este apartado se debe indicar cómo compilar el programa y cómo ejecutarlo. Ejemplo: ïr a la carpeta X y, en una terminal, ejecutar el comando javac...”

5. Casos de Prueba

En los casos de prueba se pueden mostrar pantallazos de la terminal o Interfaz que se esté utilizando.



6. Conclusiones

En el apartado de conclusiones, se puede escribir en un párrafo pequeño, lo que se aprendió, los problemas encontrados y, si es el caso, lo que no se pudo completar para el desarrollo de la Tarea Programada.

6.1. Distribución de Trabajo

Para finalizar, en esta ultima sección, se debe indicar el porcentaje de trabajo de cada miembro del grupo en la elaboración de esta tarea (programación y documentación). Ejemplo: si son dos integrantes y trabajaron la misma cantidad, indicar el nombre y un 50 % para los dos integrantes.