

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA MADRE Y MAESTRA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INGENIERIA  
DEPARTAMENTO DE INGENIERIA TELEMATICA**



**Programación I**

**ST-ISC-202-T-001**

**Proyecto**

Programa Eventos

**Presentado por:**

Robenmy Cepeda-----2012-1253

Ismael Guzmán-----2012-1765

José García-----2012-1749

**Presentado a:**

José L. Alonso

**Fecha:**

Martes 19 de abril del 2016

Santiago

República Dominicana

## **Resumen**

En el presente proyecto de programación, se ha desarrollado una aplicación amigable capaz de administrar eventos científicos que realiza la Pontificia Universidad Católica Madre y Maestra (PUCMM), desarrollada para que sea capaz de satisfacer las normas administrativas que presentan dicha institución al momento de organizar los diferentes eventos científicos que presenta la institución.

In this programming project, has developed a user-friendly program capable of managing scientific events organized by the Pontificia Universidad Católica Madre y Maestra (PUCMM), developed to be able to satisfy the administrative rules which have that institution when organizing the different scientific events presented by the institution.

## INDICE

PAGINA 4.....	Introducción
PAGINA 5.....	Capítulo I (Descripción del problema)
PAGINA 6.....	Planteamiento del problema
PAGINA 7.....	Capítulo II (Solución de propuesta)
PAGINA 8-12.....	Detalles de diagrama UML
PAGINA 13-20.....	Detalles de las diferentes Ventanas
PAGINA 21.....	Conclusión

## INTRODUCCION

El presente proyecto académico de programación I, se basa en el desarrollo de una aplicación capaz de administrar de manera eficiente y correcta los numerosos eventos científicos que se desarrollan en Pontificia Universidad Católica Madre y Maestra en distintos periodos de tiempo.

Para dicha aplicación se espera que esta sea capaz de gestionar los diferentes eventos que se presenten y que cada evento se puedan registrar diferentes participantes y puedan tener asignado comisiones que se encargaran de evaluar los diferentes tipos de trabajos realizados.

Además se espera poder mostrar datos específicos que han de considerarse relevante para la institución a la que dicha aplicación va dirigida.

En todo el proceso de desarrollo de la aplicación se ha implementado el lenguaje de programación orientado a objeto java bajo el entorno de desarrollo de eclipse 4.3.1 Kepler\_WBP y mediante un ambiente de trabajo en equipo que se pudo realizar de una manera agradable y eficiente a través de una aplicación externa que permite sincronizar el proyecto el cual se está desarrollando con compañeros de trabajo llamada Source Tree, que por medio de bit bucket una aplicación web donde se crean los repositorios y se mandan las solicitudes a los compañeros de trabajo para que estos queden establecidos. También para el diseño de las ventanas se utilizo el programa de diseño Adobe Photoshop CS6 para diseñar los diferentes iconos e imágenes a implementar en cada ventana.

***CAPITULO I***  
***DESCRIPCION DEL PROBLEMA***

## Planteamiento del problema

La PUCMM desea realizar un Sistema para la planificación del programa de eventos científicos en el cual se debe de tener en cuenta lo siguiente:

- Gestión de participantes.
- Gestión de comisiones.
- Gestión de recursos: locales, audios visuales, etc.
- Planificación de Conferencias, Paneles, Ponencias, Poster, Mesas redondas, etc.
- Generación de reportes y consultas.

Un participante no puede existir si no hay un evento creado al que se le pueda asignar y tampoco si no tiene un trabajo que haya realizado. Cada trabajo que presenten los participantes deberán de estar organizados por áreas (física, química, matemática, biología, etc.) y cada área debe de tener una comisión de jueces con un presidente cada una, donde el presidente de un área no se pueda registrar siendo presidente en otra área, pero si siendo un juez. Además, por área deben de registrarse 3 jueces exactos, sino no se puede crear dicha comisión.

También se debe de poder tener una gestión de recursos, en la cual por eventos se le puedan agregar diferentes recursos, ya sea audio visual, local, etc.

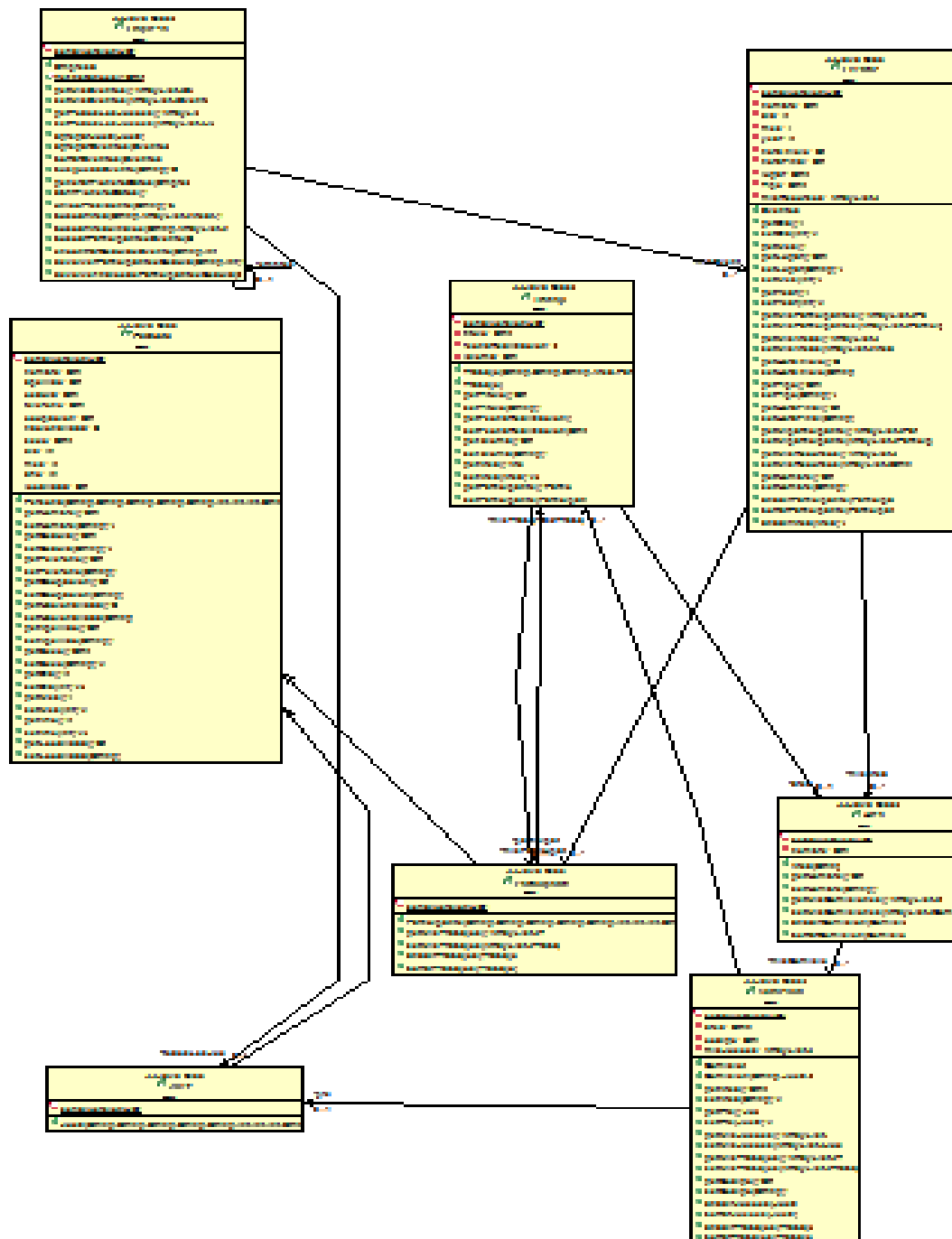
Toda la información tanto de eventos futuros, presentes y así como pasados se deben de almacenar en un fichero binario y no deben de borrarse para así tener un registro de todo lo que se ha acontecido a través del tiempo. Además, se debe de poder generar un fichero texto que presente dado un evento: nombre de trabajo, nombre de participante, comisión y área.

Además, se deben de poder mostrar en la ventana principal de la aplicación algunos datos relevantes sobre los eventos como un gráfico pastel en el que se presente la cantidad de eventos por tipo y otro grafico de barra que dado un evento muestren la cantidad de trabajos por área.

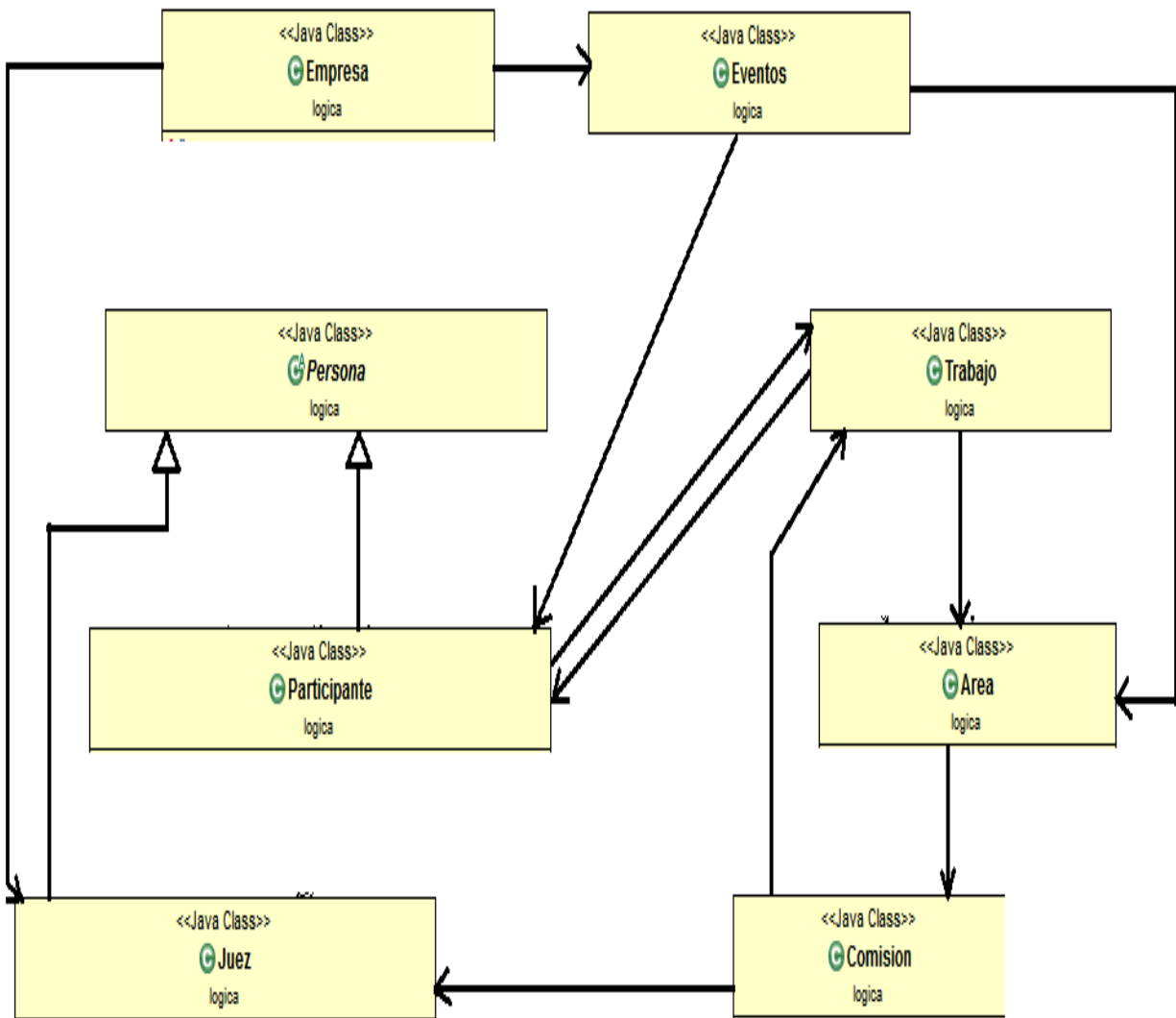
# ***CAPITULO II***

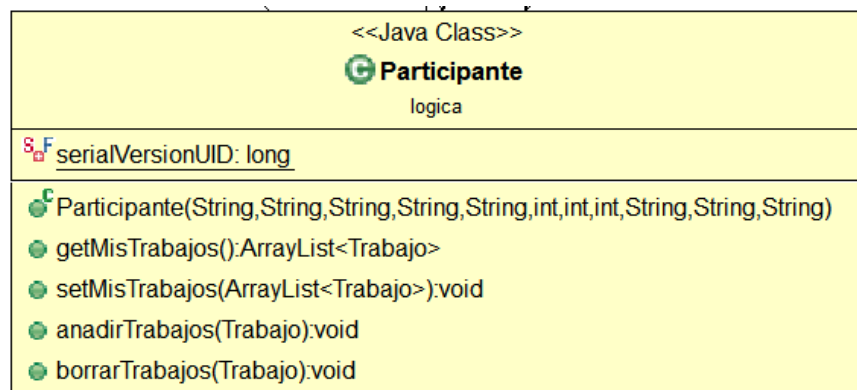
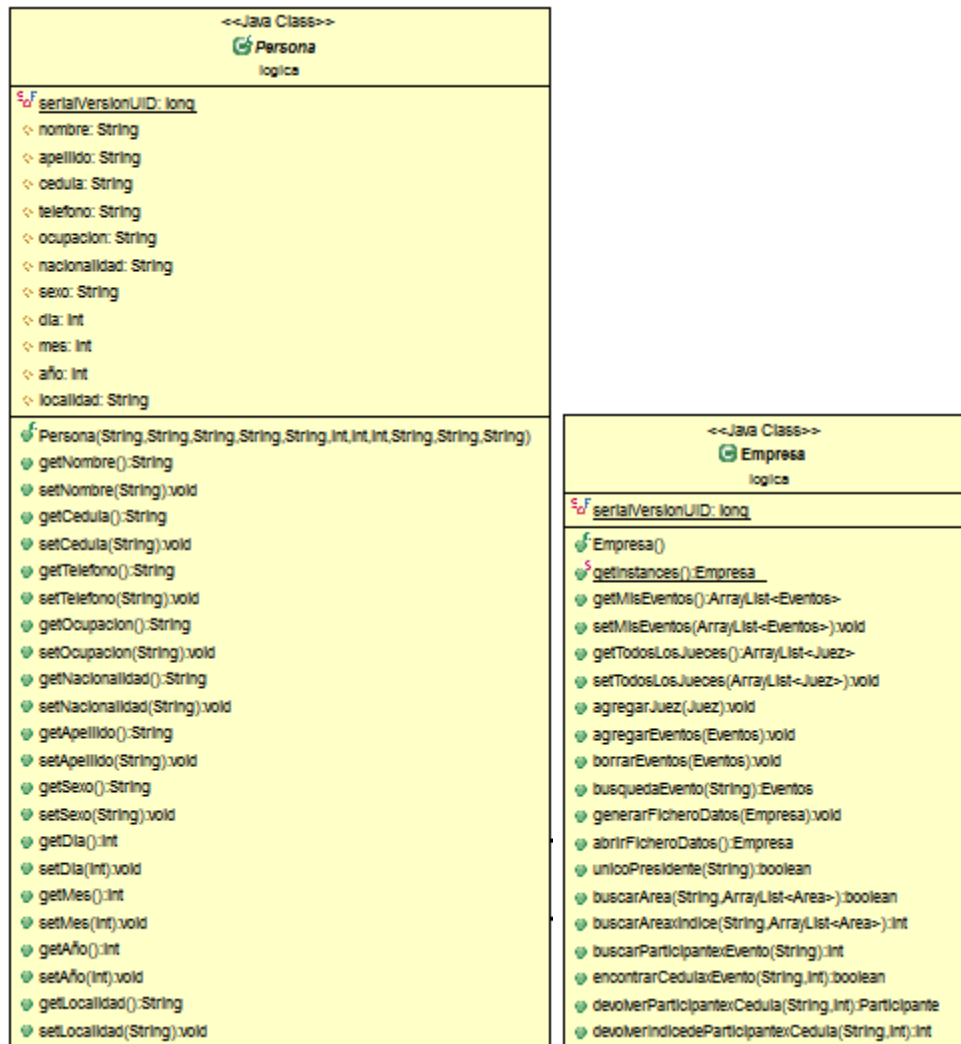
## ***SOLUCION DE PROPUESTA***

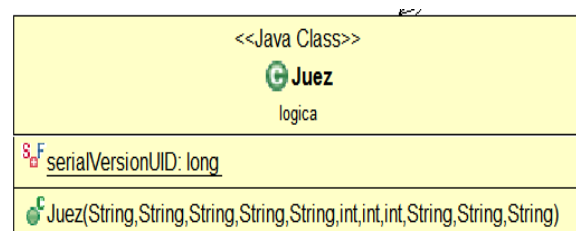
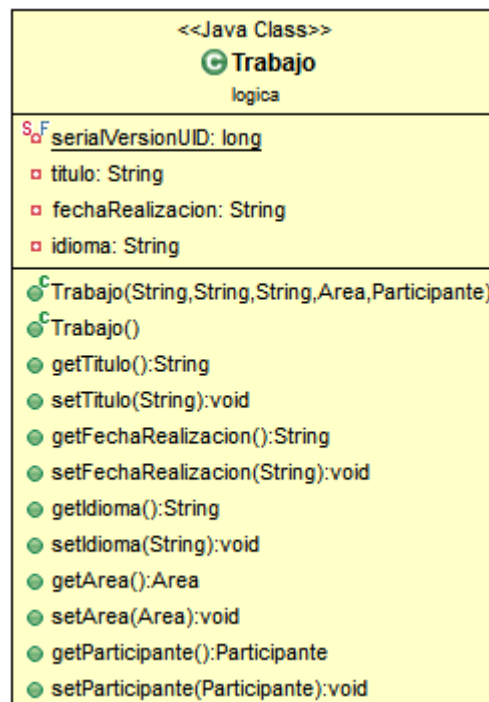
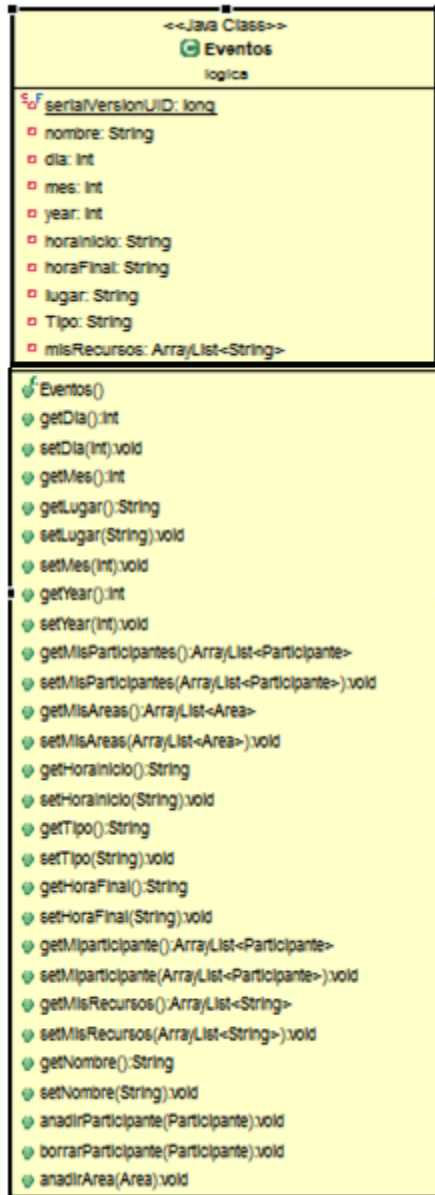
## DIAGRAMA UML






































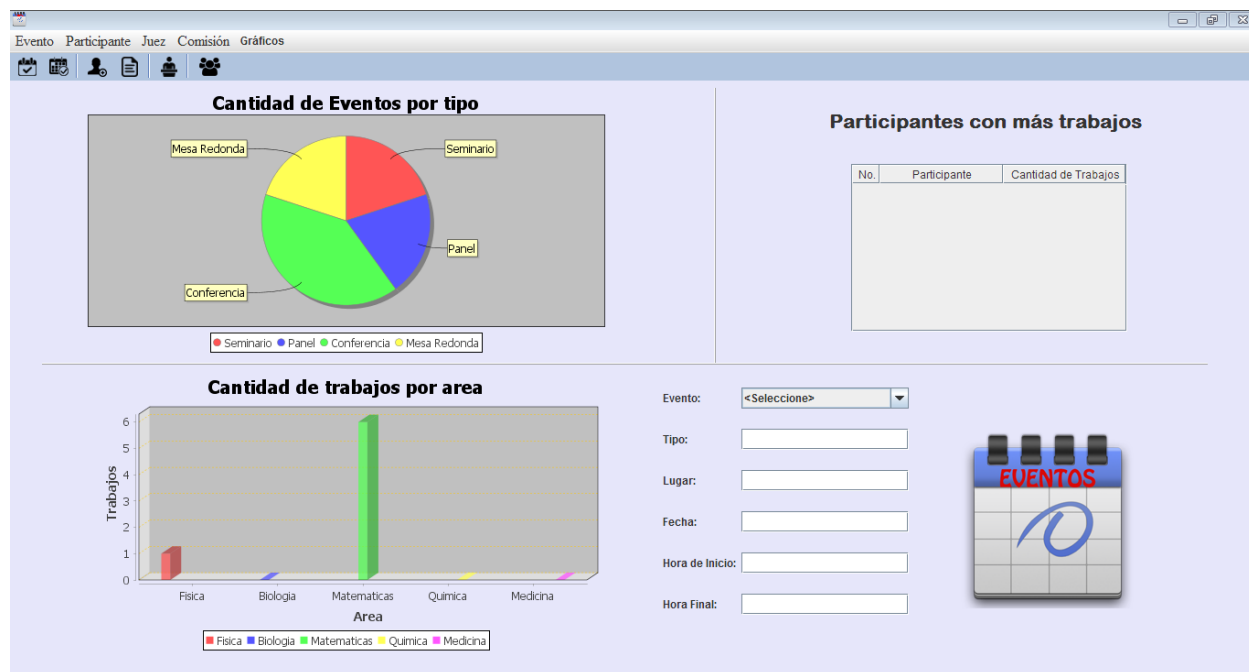




<<Java Class>>  <b>Area</b> logica	<<Java Class>>  <b>Comision</b> logica
 <u>serialVersionUID: long</u>  nombre: String	 <u>serialVersionUID: long</u>  area: String  codigo: String  misJueces: ArrayList<Juez>
 Area(String)  getNombre():String  setNombre(String):void  getMisComisiones():ArrayList<Comision>  setMisComisiones(ArrayList<Comision>):void  anadirComision(Comision):void  borrarComision(Comision):void	 Comision()  Comision(String,Juez,String)  getArea():String  setArea(String):void  getPre():Juez  setPre(Juez):void  getMisJueces():ArrayList<Juez>  setMisJueces(ArrayList<Juez>):void  getMisTrabajos():ArrayList<Trabajo>  setMisTrabajos(ArrayList<Trabajo>):void  getCodigo():String  setCodigo(String):void  anadirJueces(Juez):void  borrarJueces(Juez):void  anadirTrabajos(Trabajo):void  borrarTrabajos(Trabajo):void

## Ventanas de la aplicación

### VENTANA PRINCIPAL



La ventana principal muestra un conjunto de datos referentes al evento como puede verse en la imagen un gráfico paste que muestra la cantidad de eventos por tipo existentes, los participantes con más trabajos y la cantidad de trabajos por área dado un ejemplo.

La ventana principal cuenta con un conjunto de iconos para un acceso rápido a diferentes ventanas como son:



Muestra la ventana de datos de cada evento



Muestra la ventana para registrar un evento



Muestra la ventana para registrar un participante



Muestra ventana para agregar un trabajo

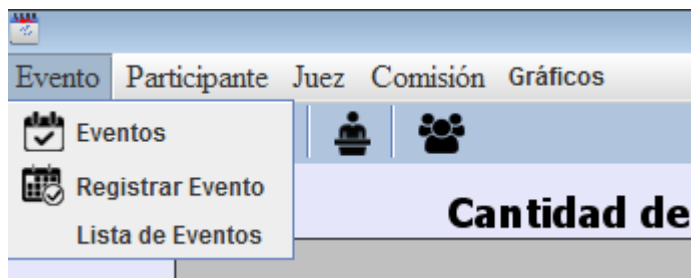


Muestra ventana para registrar un juez

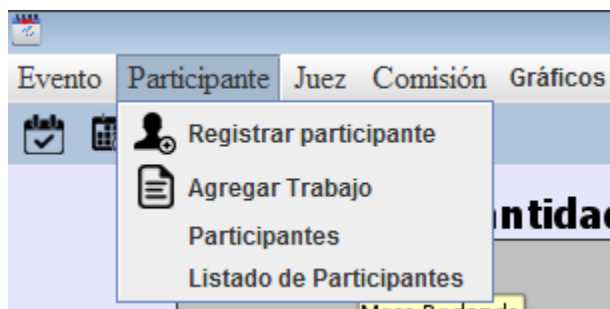


Muestra ventana para registrar comisión

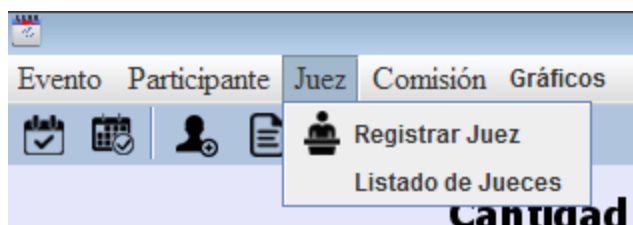
También cuenta con una serie de menús para acceder a las diferentes ventanas como se puede visualizar a continuación:



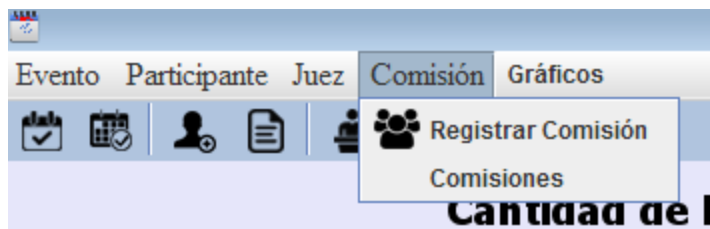
Como se puede visualizar en el menú de evento se puede ver un sub-menú que no está en los accesos rápidos que muestra el listado de eventos existentes.



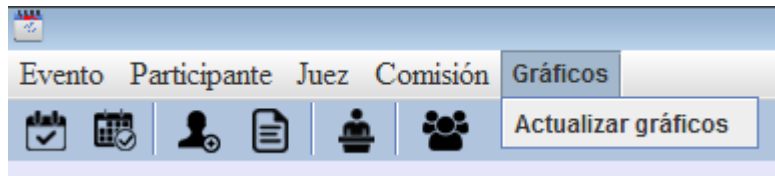
En el menú de participante se pueden visualizar dos sub-menús que no están en los accesos rápidos, como son participantes para buscar información sobre un participante en específico y poderlo modificar y listado de participantes, para ver los diferentes participantes existentes dado un evento.



El menú juez muestra un sub-menú extra que no aparece en iconos de acceso rápido que es listado de jueces, que muestra los diferentes jueces registrados.



El menú comisión muestra un sub-menú comisiones que no se encuentra en la lista de iconos de acceso rápido que abre una ventana para mostrar las comisiones registradas.



El menú grafico nos muestra un sub-menú para actualizar los datos de los gráficos en caso de que se agreguen nuevos datos.

## EVENTOS

La ventana evento es una de las ventanas más importantes ya que muestra todos los datos relevantes dado un evento y además permite editar los datos básicos de un evento.

## VENTANA REGISTRAR EVENTO

**Registrar Evento**

**Datos del Evento**

Tipo: <Seleccionar>

Nombre:

Lugar: <Seleccionar>

Fecha:

Hora de inicio:

Hora final:

**Recursos**

<input type="checkbox"/>	Pizarra
<input type="checkbox"/>	Computadora
<input type="checkbox"/>	Planta Eléctrica
<input type="checkbox"/>	Proyector
<input type="checkbox"/>	Mesas
<input type="checkbox"/>	Sillas
<input type="checkbox"/>	Bocinas
<input type="checkbox"/>	Micrófonos
<input type="checkbox"/>	Parabanes
<input type="checkbox"/>	Podium
<input type="checkbox"/>	Adorno Central para Mesa Principal
<input type="checkbox"/>	Arboles Decorativos

Registrar Cancelar

## LISTA DE EVENTOS

**Lista de Eventos**

Tipo	Nombre	Lugar	Fecha	Hora Inicio	Hora final
Panel	Tecnologia	Biblioteca	17/4/2016	21:00	22:00

Aplicar Editar OK



## VENTANA PARA REGISTRAR PARTICIPANTE

**Registrar Participante**

**Datos del Trabajo**

Evento: <Selecione>      Comisión:        
Area:      Título:        
Idioma: <Selecione>      Fecha de Realización:     

**Datos del Participante**

Cédula: - -      Teléfono: ( )- -        
Nombre:      Nacionalidad:        
Apellido:      Localidad:        
Sexo: ☐ M ☐ F      Ocupación: <Selecione>        
Fecha de Nacimiento:     

Registrar      Cancelar

## VENTANA PARA REGISTRAR TRABAJOS DE PARTICIPANTE

**Registrar Trabajos**

**Datos del Trabajo**

Evento: <Selecione>        
Cédula: - -             
Area:        
Comisión:        
Título:        
Idioma: <Selecione>        
Fecha de Realización:     

Registrar      Cancelar

## VENTANA PARTICIPANTE

The 'Participantes' window is divided into two main sections. The top section, titled 'Datos del Participante', contains several input fields: 'Cédula' (with a magnifying glass icon), 'Teléfono' (with a country code dropdown), 'Nombre', 'Apellido', 'Fecha de Nacimiento' (with a calendar icon), 'Evento' (dropdown), 'Nacionalidad', 'Localidad', 'Ocupación' (dropdown), and 'Sexo' (with 'M' and 'F' checkboxes). The bottom section, titled 'Datos del Trabajo', contains a table with the following headers: 'Título', 'Area', 'Comisión', and 'Fecha Realización'. At the bottom of the window are three buttons: 'Aplicar' (with a green checkmark), 'Editar' (with a pencil icon), and 'Cancelar' (with a red X icon).

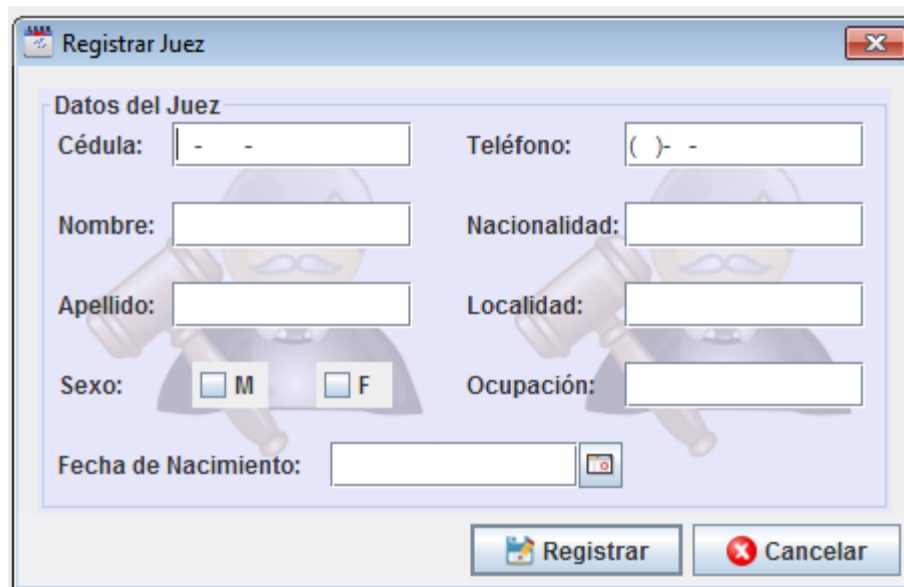
Esta ventana muestra los datos de un participante en específico y es capaz de modificar los datos de cada participante en caso de que sea necesario.

## LISTADO DE PARTICIPANTES POR EVENTOS

The 'Lista de participantes' window features a search bar at the top labeled 'Seleccionar Evento' with a dropdown arrow. Below the search bar is a table with the following headers: 'Cedula', 'Nombre', 'Apellido', 'Telefono', 'Ocupación', and 'Nacionalidad'. The table body is currently empty. At the bottom right of the window are two buttons: 'Borrar' (with a trash can icon) and 'OK' (with a green checkmark icon). Navigation arrows are visible above the search bar.

La ventana Lista de participante se encarga de mostrar datos de los participantes dados un evento.

## REGISTRAR JUEZ



A screenshot of a software window titled "Registrar Juez". The window contains a form for entering judge information. The form is divided into two columns. The left column contains fields for "Cédula:", "Nombre:", "Apellido:", "Sexo:" (with radio buttons for "M" and "F"), and "Fecha de Nacimiento:". The right column contains fields for "Teléfono:", "Nacionalidad:", "Localidad:", and "Ocupación:". At the bottom right of the window are two buttons: "Registrar" and "Cancelar".

**Datos del Juez**

Cédula: - - Teléfono: ( )- -

Nombre: Nacionalidad:

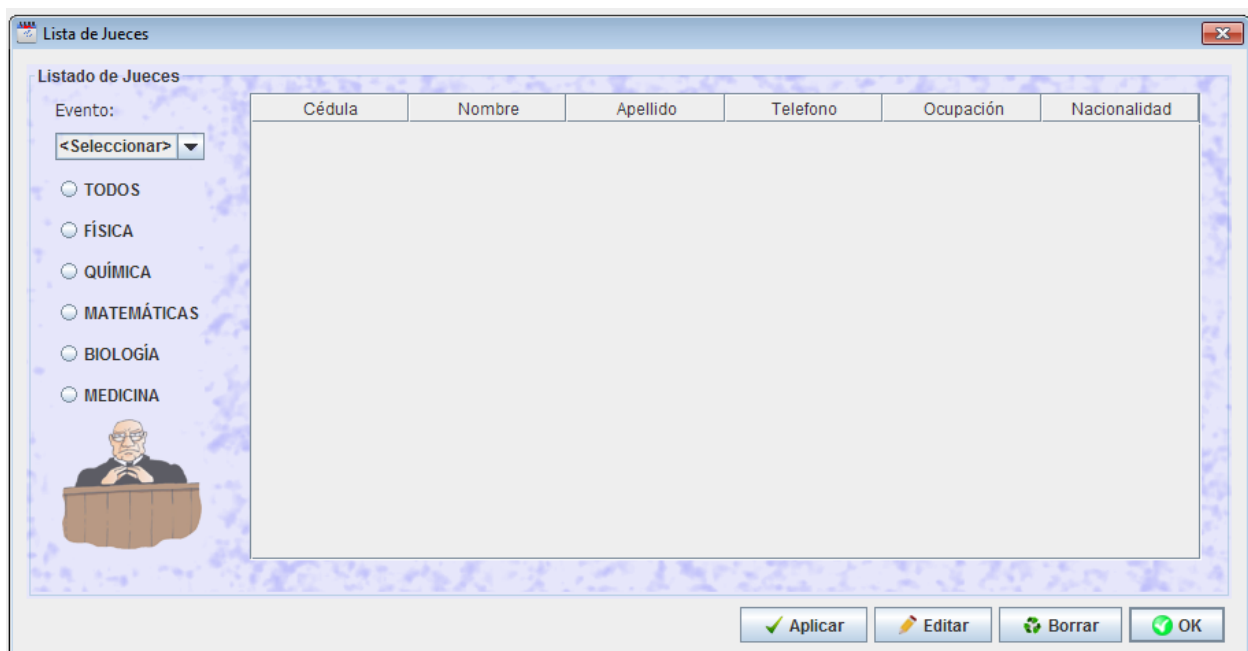
Apellido: Localidad:

Sexo: ☐ M ☐ F Ocupación:

Fecha de Nacimiento:

Registrar Cancelar

## LISTA DE JUECES



A screenshot of a software window titled "Lista de Jueces". The window displays a list of judges. On the left side, there is a section labeled "Evento:" with a dropdown menu showing "<Seleccionar>". Below this are several radio buttons for selecting an event: "TODOs", "FÍSICA", "QUÍMICA", "MATEMÁTICAS", "BIOLOGÍA", and "MEDICINA". Below the radio buttons is a small illustration of a judge sitting at a desk. The main area of the window is a table with the following headers: "Cédula", "Nombre", "Apellido", "Telefono", "Ocupación", and "Nacionalidad". The table is currently empty. At the bottom right of the window are four buttons: "Aplicar", "Editar", "Borrar", and "OK".

**Lista de Jueces**

Evento:  
<Seleccionar>

☐ TODOs  
☐ FÍSICA  
☐ QUÍMICA  
☐ MATEMÁTICAS  
☐ BIOLOGÍA  
☐ MEDICINA


Cédula	Nombre	Apellido	Telefono	Ocupación	Nacionalidad
--------	--------	----------	----------	-----------	--------------

Aplicar Editar Borrar OK

La ventana Lista de Jueces muestra información relevante sobre todos los jueces, dado un evento y un área en específico.

## VENTANA REGISTRAR COMISIÓN



Registrar Comisión

Evento: <Selecione> 

Area: <Selecione> Comisión Número: 1

Presidente: <Selecione> Juez 2: <Selecione>


Juez 1: <Selecione> Juez 3: <Selecione>

 Registrar  Cancelar

## VENTANA COMISIONES

Comisiones

**Datos de la Comisión**

Evento: <Selecione> 




Area:  Comisión Número:

Presidente:  Juez 2:

Juez 1:  Juez 3:

**Trabajos**

Participante	Título	Idioma
--------------	--------	--------

 Aplicar  Editar  Salir

La ventana comisiones muestra los datos de una comisión dado un evento y un área en específico.

## CONCLUSIÓN

En el desarrollo del programa para la administración de eventos científicos se cumplieron todos los objetivos detallados al comienzo, en el cual consistía en desarrollar un programa capaz de administrar los diferentes eventos científicos que se organizan en Pontificia Universidad Católica Madre y Maestra de una manera eficaz y lo más amigable posible.

Para esto al programa se le desarrolló un conjunto de ventanas que tenían funciones específicas por separadas como por ejemplo una ventana para registrar un evento, otra para registrar los participantes con sus respectivos trabajos y otra para los jueces. Además para el desarrollo de las ventanas se tomaron en cuenta cada detalles como los colores para que estos sean lo más agradable a la vista posible y para los datos a registrar se tomaron en cuenta los errores que podría cometer un usuario al momento de registrar todos los datos necesario para un evento, asegurando que cada dato que se tome no se escriba un tipo de dato que no sea correcto, refiriéndose a esto por ejemplo de colocar un conjunto de caracteres donde debería ir un número de teléfono o de una fecha.

Este programa se desarrolló además bajo un ambiente de trabajo en equipo por lo que se facilitó el trabajo del desarrollo de la aplicación, debido a que esta se dividió en diferentes partes los objetivos que se debían de cumplir para poder desarrollar la aplicación en el tiempo más óptimo posible.