**Paso 1. Identificación del Problema**

1. Muchas rutas marítimas han sido cerradas por lo que los gerentes de Assoitas Shipping International S.A.S requieren de un nuevo mapa y software que les permita continuar realizando envíos en tiempo de pandemia.
2. La solución al problema debe ser similar al proceso de envíos que se hacia antes de tiempos de pandemia

**Paso 2. Recopilación de información**

En este apartado se agregarán las definiciones y las investigaciones que son necesarias para poder darle solución a la problemática además de la licitación de los requerimientos funcionales.

*Perímetro de la tierra:*

El perímetro de la tierra tiene una longitud de 40075 km

Canal de Panamá:

Es una [vía de navegación](https://es.wikipedia.org/wiki/Canal_de_navegaci%C3%B3n) interoceánica entre el [mar Caribe](https://es.wikipedia.org/wiki/Mar_Caribe) y el [océano Pacífico](https://es.wikipedia.org/wiki/Oc%C3%A9ano_Pac%C3%ADfico) que atraviesa el [istmo de Panamá](https://es.wikipedia.org/wiki/Istmo_de_Panam%C3%A1) en su punto más estrecho, cuya longitud es de 82 km

*Océano atlántico:*

El océano Atlántico es la parte del [océano mundial](https://es.wikipedia.org/wiki/Oc%C3%A9ano_mundial) de la [Tierra](https://es.wikipedia.org/wiki/Tierra) que separa [América](https://es.wikipedia.org/wiki/Am%C3%A9rica) al oeste de [Europa](https://es.wikipedia.org/wiki/Europa) y [África](https://es.wikipedia.org/wiki/%C3%81frica) al este.

*Océano pacifico:*

El océano Pacífico solo se comunica con el [océano Atlántico](https://es.wikipedia.org/wiki/Oc%C3%A9ano_Atl%C3%A1ntico) a través de tres conexiones: los pasos naturales en el extremo austral americano, el [estrecho de Magallanes](https://es.wikipedia.org/wiki/Estrecho_de_Magallanes) y el [mar de Hoces](https://es.wikipedia.org/wiki/Mar_de_Hoces), y una conexión artificial, el [canal de Panamá](https://es.wikipedia.org/wiki/Canal_de_Panam%C3%A1).

***Licitación de requerimientos:***

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Asignar país(es) a una entrega |
| Resumen | Permite asignar a un envío el país o los países en los cuales se deberá detener a descargar producto |
| Entrada | Nombre de los países a los cuales el usuario o cliente desea entregar productos |
| Salida | Los países son asignados |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Calcular distancia total de una entrega |
| Resumen | Permite calcular toda la distancia que un barco recorrerá para poder completar una entrega |
| Entrada | País de origen de la entrega, nombre de los países a los cuales el usuario o cliente desea entregar productos |
| Salida | Distancia total del trayecto que el barco debe recorrer |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Verificar si hay barcos disponibles en el origen de la entrega |
| Resumen | Permite verificar si hay barcos disponibles en el país de origen donde el usuario o cliente desea realizar la entrega |
| Entrada | N/A |
| Salida | La verificación es realizada |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Validar si la entrega se puede realizar por rango de las embarcaciones |
| Resumen | Permite verificar si existen barcos con rango (Combustible) suficiente para realizar la totalidad de las entregas que requiere el usuario o cliente |
| Entrada | Distancia de cada segmento de trayecto antes de llegar al destino final y rango máximo de las embarcaciones disponibles |
| Salida | Barcos que puedan recorrer los segmentos del trayecto |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Verificar carga máxima de las embarcaciones |
| Resumen | Permite verificar si la carga total que el usuario o cliente quiere entregar supera la carga máxima que la flota o barco puede llevar |
| Entrada | Carga total que se quiere entregar |
| Salida | Cantidad de contenedores que superan la carga máxima |
| Nombre | Mostrar al usuario o cliente una alerta si se supera el límite máximo de carga |
| Resumen | Permite advertir al usuario o cliente que no hay barcos suficientes para llevar la totalidad de la carga y muestra la carga máxima que la flota puede llevar a los destinos que el usuario requiere, permitiendo aceptar o rechazar llevar la carga máxima que la flota puede llevar |
| Entrada | N/A |
| Salida | El mensaje es mostrado |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Mostrar mensaje de alerta de rango insuficiente |
| Resumen | Permite alertar al usuario o cliente que las embarcaciones no tienen suficiente rango para realizar la(s) entrega(s) |
| Entrada | N/A |
| Salida | El mensaje es mostrado |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Mostrar mensaje de alerta por falta de embarcaciones |
| Resumen | Permite alertar el usuario de que no hay embarcaciones disponibles en el país de origen de la entrega |
| Entrada | N/A |
| Salida | El mensaje es mostrado |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Mostrar reporte de entrega |
| Resumen | Permite mostrar al usuario o cliente el resumen de la entrega realizada con la compañía |
| Entrada | N/A |
| Salida | Países de entrega, Carga total a entregar, País de origen, tiempo total de entrega |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Calcular tiempo total aproximado de la entrega |
| Resumen | Permite calcular el tiempo total que se tardara en entregar la totalidad de la mercancía |
| Entrada | Embarcaciones que realizaran la entrega, trayecto total de la entrega |
| Salida | Tiempo total en días de la entrega |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Persistencia de la información |
| Resumen | Permite que la información se mantenga, aunque la aplicación se cierre |
| Entrada | N/A |
| Salida | La información es almacenada |

**Paso 3. Búsqueda de ideas creativas**

1. Realizar el programa en app Inventor ya que la manera de programar es muy intuitiva y sencilla
2. Hacer uso de las librerías de Swing para realizar la interfaz gráfica de usuario
3. Hacer uso de generics para realizar todo lo relacionado a las estructuras de datos
4. Almacenar la información de los países y en un ArrayList
5. Almacenar la información de los barcos en variables
6. Hacer uso del lenguaje de programación java para crear el software solicitado por la empresa
7. Hacer uso de JavaFx para el diseño de la interfaz gráfica que será usada por el usuario
8. Realizar la persistencia de información en archivos planos
9. Realizar la persistencia de la información en archivos serializables
10. Usar grafos para almacenar y representar todos los países en los que se encuentra la empresa
11. Asignar constantes para saber la distancia entre cada país
12. Descartar el uso de la persistencia

**Paso 4. Transición de la formulación de ideas a diseños preliminares**

En esta sección se explicará los motivos por los cuales se descartaron las ideas menos viables para el programa.

La idea número 1 queda totalmente descartada ya que a pesar de que programar mediante bloques es relativamente sencillo es una plataforma muy limitada que además no permitiría hacer uso de los nuevos conceptos aprendidos en el curso como por ejemplo generics.

La idea número 5 queda descartada ya que sería muy ineficiente y poco intuitivo guardar la información en las variables

La idea numero 11 Queda descartada ya que si nuestra idea es hacer uso de los grafos el uso de estas constantes sería inútil ya que esta información se guardaría en las aristas del grafo y estarían en un atributo

La idea numero 12 Queda descartada ya que si el programa se cierra los barcos que se encontraban en los diferentes países volverán a su país de origen cuando en realidad estos no se encuentran ahí, siendo esto un error muy grave que podría costar varios millones de dólares a la compañía.

**Paso 4. Evaluación y selección de la mejor solución**

**Persistencia:** se escogió usar persistencia dado que es necesario saber dónde quedan los navíos de cada país en el momento que se cierra el programa. Para ello se usará el serializable y se guardará en archivos planos.

**Interfaz Gráfica:** Para el programa se requerirá una interfaz gráfica para que el usuario pueda manejar el programa fácilmente y pueda ver cómo se comporta el programa.

**Estructuras de datos:** se escogió usar estructuras de datos, más específicamente grafos para almacenar la información de los países, navíos, trayectos, entre otros. De igual forma se usarán los métodos pertenecientes a dicha estructura para manejar sus datos.

**Uso de Generics:** se usarán generics para crear la estructura de datos (grafos) y así poder reutilizarla en caso de que la empresa requiera más funciones o para resolver problemas que requieran de este tipo de estructura de datos.