

Informe de Gestión de Tiempo HDT 4

Tareas a realizar:

- Diseñar UML.
- Desarrollar clases: interfaces.
- Implementar y dar cuerpo a los métodos de las interfaces.
- Enlazado de clases.
- Realizar pruebas unitarias.
- JavaDoc.
- Correr el programa/debuggear.
- Main.

Tarea	Descripción	Responsable	Fecha de inicio	Fecha fin
Diseñar UML	Elaborar el UML en base a lo acordado en clase.	Carlos	11/08/2016	11/08/2016
Desarrollar clases: interfaces	Elaborar clases con métodos abstractos	Carlos Luis	12/08/2016	12/08/2016
Implementar y dar cuerpo a los métodos de las interfaces	Implementar los métodos en las clases correspondientes de manera que cumplan con los requerimientos del programa	Carlos Luis	12/08/2016	12/08/2016
Enlazado de clases.	Enlazar todas las clases e utilizar, crear el main.	Carlos	12/08/2016	12/08/2016
Realizar pruebas unitarias	Elaborar las pruebas en todos los métodos para verificar su correcto funcionamiento.	Luis	12/08/2016	12/08/2016
JavaDoc.	Dar y corregir detalles finales del programa.	Luis	14/08/2016	14/08/2016
Correr el programa/debuggear.	Dar y corregir detalles finales del programa.	Luis	14/08/2016	14/08/2016
Main.	Diseñarlo	Carlos	12/08/2016	12/08/2016

Reflexión:

Dificultad/Fortaleza	Comentario
Tiempo de trabajo en equipo	Fortaleza, casi todo se trabajó en equipo y juntos para poder tener la menor cantidad de errores a la hora de correr el programa.
Division de tareas	Fortaleza, Se cumplió con lo que se había asumido desde un inicio.
Apoyo grupal	Fortaleza. Existió apoyo entre los miembros cuando sí se trabajó.
Tiempo perdido	Dificultad. No se aprovecharon muchos de los días hábiles para trabajar.