

TRABAJO PRÁCTICO N°3

Laboratorio I

Prof. Mercado Luis

Prof. Sáez Juan José

Grupo 5

Ciruelos Matías

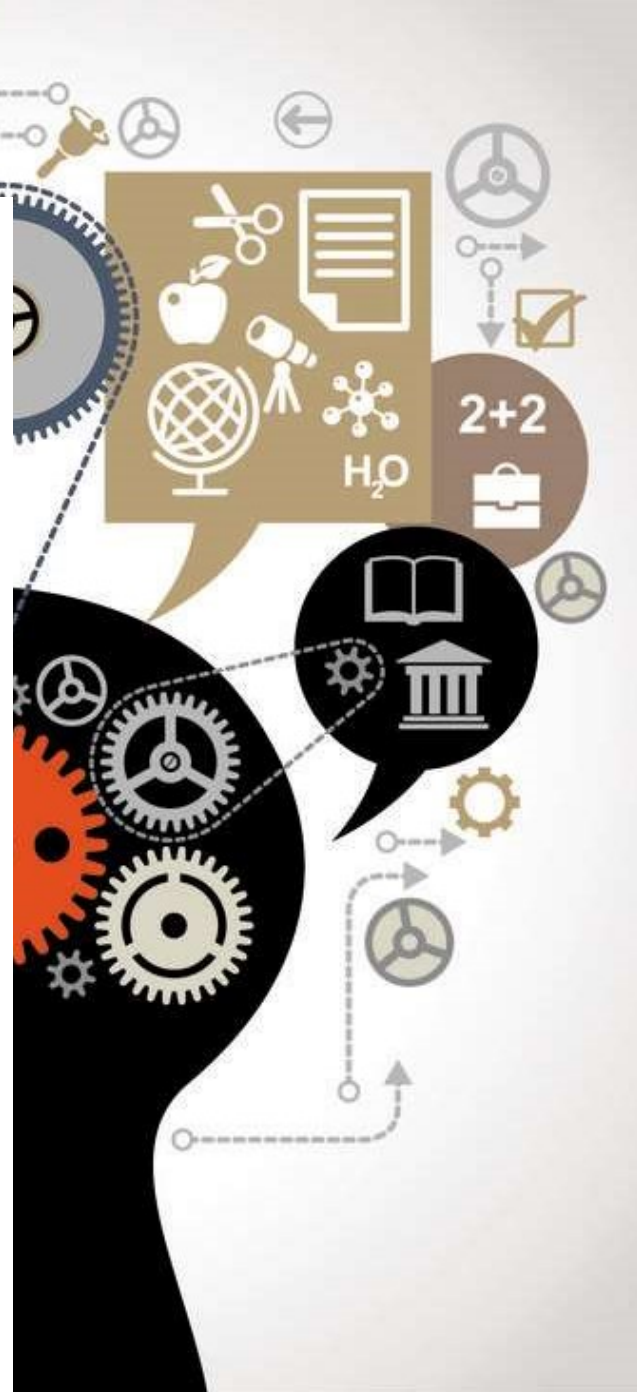
Ferrieres Mauricio

Ortega Simón

Videla Juan

PRIMER AÑO – C2

TEC.UNIVERSITARIA EN DESARROLLO DE SOFTWARE



Trabajo Práctico

Proyecto Transversal

Sistema de gestión para la Universidad de La Punta:

La Universidad de La Punta cree necesario utilizar un sistema para poder llevar el registro de los alumnos de la institución y las materias que se dictan en la misma. Adicionalmente se necesita poder registrar las materias que cursa cada alumno. El sistema debe permitir cargar la calificación obtenida (nota) cuando un alumno rinde un examen final. Para cada materia que cursa un alumno solo se registrará la última calificación obtenida, osea no se mantiene registro de las notas obtenidas anteriormente, por lo que, si un alumno reinde el examen final de una materia y obtiene una calificación de “4”, y luego rinde nuevamente el examen para la materia y obtiene una calificación de “9” solo quedará registro de esta última.

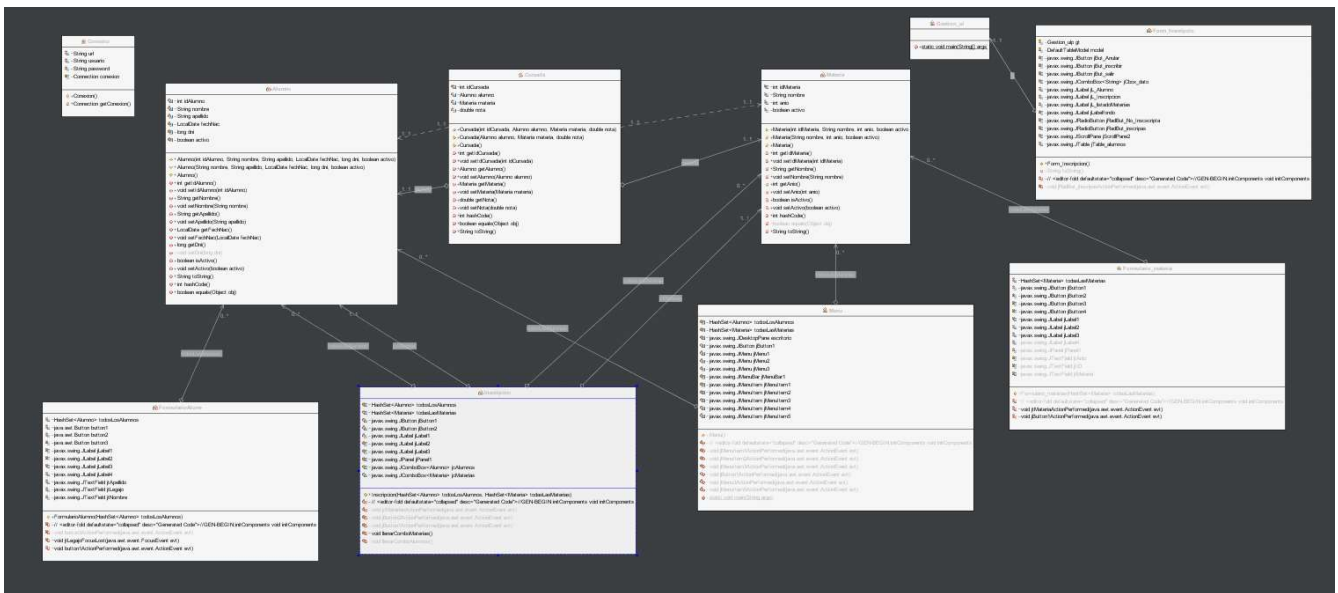
A. Funcionalidad: el sistema deberá

1. Permitir al personal administrativo listar las materias que cursa un alumno.
2. Permitir al personal administrativo listar los alumnos inscriptos en una materia.
3. Permitir que un alumno se pueda inscribir o des-inscribir en las materias que desee.
4. Permitir registrar la calificación final de una materia que está cursando.
5. Permitir el alta, baja y modificación de los alumnos y las materias.

B. Tareas: su equipo deberá realizar las siguientes tareas (en ocasiones de forma iterativa):

1. Identificar, en base al enunciado anterior, las clases que serán necesarias, sus atributos y métodos, así como también considerar las relaciones que existan entre las clases identificadas, y representarlas en un diagrama de clases UML simple.
2. Utilizando NetBeans como herramienta crear una aplicación, crear las clases identificadas y codificar sus atributos, comportamiento y relaciones.
3. Crear clases que permitan persistir (guardar en una base de datos) las clases identificadas en el punto 1
4. Crear una base de datos con el nombre “universidad”, y dentro de la misma crear las tablas que permitan almacenar las clases identificadas en el punto 1.
5. Dentro del proyecto creado en el punto 2, crear la interfaz de usuario que contenga los componentes gráficos y el comportamiento necesarios para poder cumplir con la funcionalidad solicitada en el punto “A”
6. Las tareas deberán ser repartidas entre los integrantes del grupo de de una manre equitativa, y deberá utilizar herramientas de colaboración para compartir el código del proyecto y mantener una comunicación fluída y efectiva entre los integrantes del grupo.

1. Diseño UML



- Mediante NetBeans se pudo realizar la aplicación y vincular el proyecto con la Base de datos, dicho proyecto se encuentra alojado en el siguiente enlace de GitHub :

<https://github.com/xMemories-Juan/Laboratorio-1>

- Utilizando las herramientas aprendidas en clase se pudo crear una base de datos con el siguiente esquema.

