Práctica Tecnología de la programación.

1.- Requisitos.

1.1.- Arquitectura de la práctica.

Ésta se compondrá de tres capas.

1. GUI

En éste paquete se realizarán todos los elementos relacionados con la interfaz de usuario y será obligatorio aplicar el modelo vista-controlador. Pueden existir tantos controladores como vistas. La interfaz será realizada en swing, otras opciones consultar con el profesor.

1. Programa (Clase obligatoria, Fachada, que sirve de interfaz con la GUI)

El alumno deberá de proveer un framework completamente operativo y no acoplado a la vista o al almacenamiento.

1. Almacenamiento (Clase obligatoria FachadaAlmacen, que sirve de interfaz con el programa)

En esta carpeta se guardarán todas las clases relacionadas con el almacenamiento permanente de la información. Inicialmente se realizará a través de ficheros. Posteriormente será actualizado con su correspondiente acceso a la base de datos y la aplicación del modelo DAO. Si algún alumno decide añadir esta funcionalidad sobre una base de datos, puede realizarlo.

1.2.- El modelo lógico de datos estará compuesto de al menos 4 entidades. El número de ficheros necesarios para su implementación será seleccionado por el alumno. En caso de utilizar un gestor de bases de datos, el alumno podrá escoger el que quiera.

2.- instrucciones de realización.

El tema será original, pudiendo ser una aplicación de gestión o un juego. En ningún caso podrá ser una réplica de otro. El trabajo será defendido ante el profesor mediante una prueba oral o escrita, donde se solicitará la realización o explicación de alguna parte del mismo.

El trabajo podrá ser realizado en un grupo de dos alumnos o individual. En caso de ser un grupo, ambos alumnos tienen que tener un conocimiento completo de la práctica. La defensa será siempre individual.

3.-Intrucciones de entrega.

La práctica constará de un documento donde se incluirán todos los requisitos funcionales implementados, el modelo lógico de datos y el diagrama de clases. El diagrama de clases se entregará dividido por capas. Opcionalmente se pueden incluir los diagramas de secuencia y los casos de uso correspondientes. El fichero que se suba al campus deberá contener el documento y el proyecto. Éste tendrá el siguiente nombre: ApellidoAlumno1+ApellidoAlumno2.zip. Ambos alumnos deberán de subir la práctica para su posterior calificación. La fecha de entrega será el 1 de abril, y no se admitirá ningún trabajo que sobrepase dicha fecha.

4.- Objetivo de la práctica.

Los alumnos que tengan aprobada o compensada la primera parte de la asignatura (evaluación continua) y hagan entrega de la práctica, sólo tendrán que examinarse de los temas de bbdd y redes. Estos alumnos, también podrán optar a continuar la práctica añadiendo algún contenido relacionado con estos temas y evitar el examen teórico.

Por otra parte, los alumnos suspensos podrán aprobar la segunda parte y obtener los conocimientos necesarios para superar el examen teórico-práctico que se realizará en junio.

Los alumnos que no entreguen la práctica realizan un examen teórico-práctico de toda la asignatura, ya que la calificación a través de la evaluación continua incluye la presentación obligatoria de la práctica.