

# Interacción...

# Colaboración...

Proyecto final de Programación en Red.

## Qué es trabajar en equipo

"De por sí la palabra "equipo" implica la inclusión de más de una persona, lo que significa que el objetivo planteado no puede ser logrado sin la ayuda de todos sus miembros, sin excepción. Es como un juego de fútbol: todos los miembros del equipo deben colaborar y estar en la misma sintonía para poder ganar. El futbolista no debe jugar por sí solo, tiene que tomar en cuenta el hecho de que forma parte de un equipo. Solemos pensar que el trabajo en equipo sólo incluye la reunión de un grupo de personas, sin embargo, significa mucho más que eso.

Trabajar en equipo implica compromiso, no es sólo la estrategia y el procedimiento que la empresa lleva a cabo para alcanzar metas comunes. También es necesario que exista liderazgo, armonía, responsabilidad, creatividad, voluntad, organización y cooperación entre cada uno de los miembros. Este grupo debe estar supervisado por un líder, el cual debe coordinar las tareas y hacer que sus integrantes cumplan con ciertas reglas."

Fragmento extraído de:

[http://www.degerencia.com/tema/trabajo\\_en\\_equipo](http://www.degerencia.com/tema/trabajo_en_equipo)

Este fragmento extraído de la página degerencia.com, nos acerca al objetivo primordial del proyecto final.

El objetivo del proyecto es configurar una red de trabajo, usando mas de una pantalla, que busque un fin común, donde todos afectan positiva o negativamente el resultado final.

Nuestra propuesta gira en torno a sistemas de seguridad. Nos ubicamos, por ejemplo, en la Icesi, usando un plano de vista superior de todo el campus, los participantes deben proponer la ubicación de los extintores, tomas de agua, cajas contra incendios, e inclusive rutas de evacuación.

Para darle mayor impacto al resultado, se sugiere utilizar animaciones. Por ejemplo animar las rutas de evacuación, las zonas de encuentro, etc.

Aspectos de la instalación y los algoritmos.

1. Debe llevar el registro del proceso en una bitácora en papel tamaño octavo.
2. Buscar elementos similares y otras fuentes de inspiración o referencias que considere convenientes para su diseño.

3. Realizar una propuesta para su diseño donde defina su funcionalidad y apariencia.
4. Elaborar el Diagrama de Clases de la solución, incluyendo la descripción de métodos (diferentes a get, set y constructores)

Puntos a tener en cuenta

- Deberá utilizar por los menos dos clientes que interactuen al tiempo con la aplicación
- Debe utilizar la librería MostPixelsEver para la sincronización de las múltiples ventanas de display.
- Debe utilizar una conexión TCP con Hilos para el control de la conexión al servidor mpe que se encarga de la sincronización. Un servidor TCP debe permitir detener o reiniciar todas las conexiones UPD para la sincronización.

Cronograma

<b>Item</b>	<b>Fecha</b>	<b>%</b>
Punto 1 a 4 por escrito	18 de noviembre 2008	40%
Entrega del código	28 de noviembre 2008 7am	20%
Montaje final	28 de noviembre 2008 6pm	40%
Sustentación	29 de noviembre 2008	70% (ind)