

Prototipo de interfaz de usuario:

EL programa tendrá una interfaz simple pero bien definida. Al inicio se mostrará una tabla con los valores a llenar. Estos se mostrarán en su equivalente de "alto" "medio" "bajo"; según se especifica en las tablas de COCOMO II. En la parte inferior se encontrarán las descripciones de cada uno de estos valores.

EL siguiente diagrama es solo un ejemplo de la interfaz de usuario y no refleja la totalidad del sistema:

Nota: los puntos suspensivos indican que el dato que corresponde a esa celda es similar al que lo antecede, por lo cual se puede omitir para el entendimiento de la interfaz:

Pantalla 1:

Módulo	SLOC	RELY	DATA	PM nominal	PM estimado	Costo
Uno	1523	Alto	Bajo	8.02
Dos	2000	Medio	Medio	3.21
TRes	2365	Alto	Medio	5.32

Calcular[Botón]

Descripción de los ítems:

RELY: Trata sobre el porcentaje de reusabilidad del código para el módulo actual

KSLOC: Son las líneas de código fuente, medidas en miles de líneas. (1200 líneas equivale a 1.2 KSLOC)

DATA: es la información con la que contamos (documentación), la cual se puede traducir en que tanta información existe sobre el código actual.

[etc]

Pantalla 2:

Tabla de resultados:

Módulo	SLOC	RELY	DATA	PM nominal	PM estimado	Costo
Uno	1523	1.3	0.7	8.02
Dos	2000	1	1	3.21
TRes	2365	1.3	1	5.32

Cabe notar que los resultados serán desplegados en una tabla aparte, para mostrar que valores fueron tomando para los casos donde se escogían valores cualitativos: Alto, Medio, Bajo.