

**Videojuego
movil**

B&G charada



Solución propuesta

Estudio factibilidad

Recursos del proyecto

Paradigma

Diseño a nivel componte



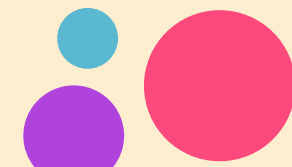
Calendario de trabajo

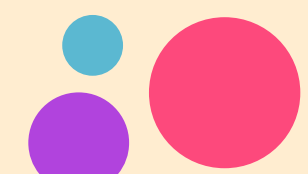
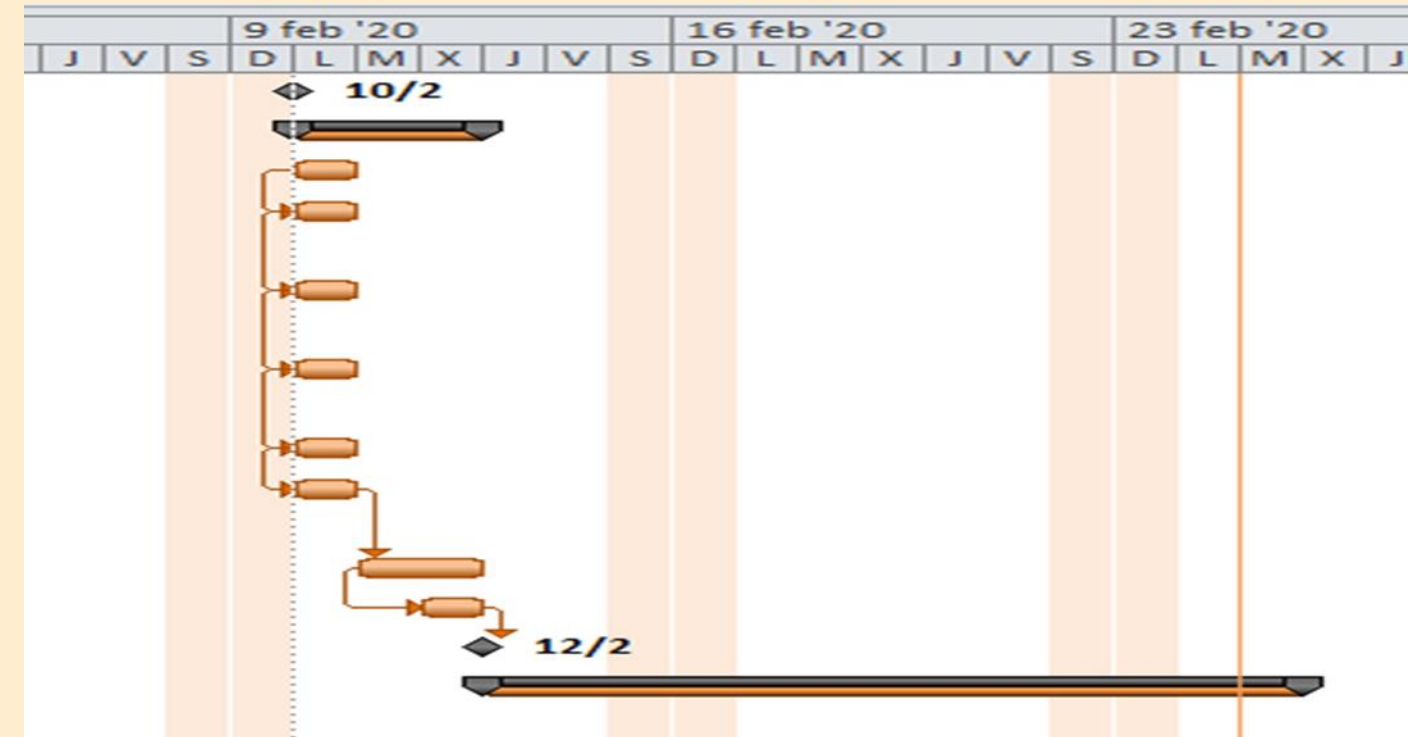
Nombre de tarea	Duración	Comienzo	Fin
Inicio	0 días	lun 10/2/20	lun 10/2/20
Fase 1: Planificacion	3 días	lun 10/2/20	mié 12/2/20
Eleccion del lenguaje	1 día	lun 10/2/20	lun 10/2/20
Eleccion del entorno de desarrollo	1 día	lun 10/2/20	lun 10/2/20
Eleccion del gestor de base datos	1 día	lun 10/2/20	lun 10/2/20
Establecer los requerimientos	1 día	lun 10/2/20	lun 10/2/20
Elegir el paradigma	1 día	lun 10/2/20	lun 10/2/20
Configuracion del entorno de trabajo	1 día	lun 10/2/20	lun 10/2/20
Investigacion	2 días	mar 11/2/20	mié 12/2/20
Maquetacion	1 día	mié 12/2/20	mié 12/2/20
Fin fase1	0 días	mié 12/2/20	mié 12/2/20

Fase 2 : Analisis de riegos y desarrollo	9 días	jue 13/2/20	mar 25/2/20
Creacion de base datos	1 día	vie 14/2/20	vie 14/2/20
Creacion de api	1 día	vie 14/2/20	vie 14/2/20
Desarrollo de las diversas pantallas	4 días	lun 17/2/20	jue 20/2/20
Desarrollo de la pantalla de Inicio	4 días	lun 17/2/20	jue 20/2/20
Desarrollo de la pantalla de selección de categoria	4 días	lun 17/2/20	jue 20/2/20
Creacion de otras pantallas	2 días	lun 17/2/20	mar 18/2/20
Detección de sacudida / Acelerómetro	2 días	lun 17/2/20	mar 18/2/20
Fin fase 2	0 días	mar 25/2/20	mar 25/2/20



Fase 3 : Implementacio	1 día	mié 26/2/20	mié 26/2/20
Implementacion	1 día	mié 26/2/20	mié 26/2/20
Fin fase 3	0 días	mié 26/2/20	mié 26/2/20
Fase 4: Evaluacion	1 día	jue 27/2/20	jue 27/2/20
Pruebas	1 día	jue 27/2/20	jue 27/2/20
Fin fase 4	0 días	jue 27/2/20	jue 27/2/20
Fin	0 días	jue 27/2/20	jue 27/2/20







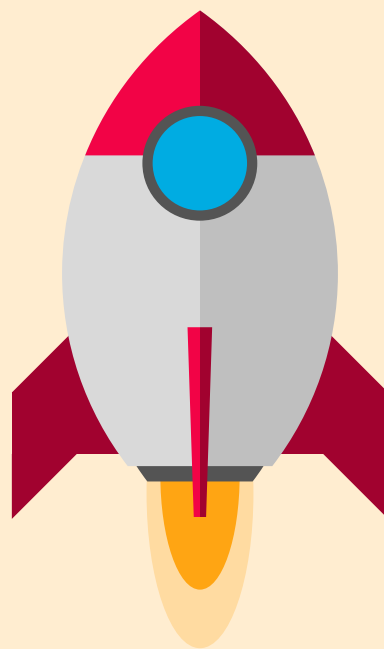
**Estudio de
factibilidad**

**Diagramas
UML**



Ciclo de vida tradicional

Análisis		Diseño		Implementación		Mantenimiento		
Selección de componentes			Adaptación	Ensamblaje		Evolución		
Requisitos	Especificación	Aprovisionamiento		Ensamblaje	Prueba		Implantación	
Evaluación de componentes (Adquisición)				Diseño y Codificación	Prueba	Detección de fallos	Actualización componentes	Gestión de config.
Búsqueda y Selección			Evaluación					



**Vamos a la
aplicación**