

En este documento encontraremos toda la información necesaria para el desarrollo del proyecto AGROROMERO.

AGROROMERO es una microempresa colombiana, ubicada en el municipio de Suaza – Huila, dedicada a la comercialización de insumos agrícolas y fertilizantes, ofreciendo a los agricultores soluciones orgánicas y agroecológicas en pro del desarrollo ambiental.

AGROROMERO ofrece un amplio catálogo en productos fitosanitarios, tales como herbicidas, fungicidas e insecticidas.

Proyecto agroromero

Araza programacion

Araza programacion

quienes somos

# Trabajamos juntos para diseñar, crear y dar valor agregado a su empresa. Proporcionamos innovación tecnológica en los diversos proyectos o ideas que nos plantean desarrollar.

# Nuestro equipo se especializa en acompañamiento a quienes requieran de nuestros servicios con un equipo de excelencia en el desarrollo tecnológico.

**1.** Crear un equipo de trabajo y asignar los roles de cada uno de los integrantes según la metodología Scrum.

2. Realizar la creación de las clases para las entidades empresa, empleado y movimiento de dinero, junto con sus respectivos atributos y métodos para el desarrollo de la aplicación.

# SCRUM MÁSTER



Mayra Alejandra Riaño Quintero

C.C.1.032380182

Malejar.1829@gmail.com

Responsable de la metodología SCRUM sea implementada de la manera adecuada durante el proyecto.

Se encarga de capacitar, guiar al equipo, líder y organiza las tareas con eficiencia.

Es responsable, organizada colaboradora y bastante meticulosa.

# DESARROLLADOR



Christian Saúl Gonzales

C.C. 1.070.604.303

cristian-saul-66@hotmail.com

Encargado de la ejecución y materialización del producto. Su responsabilidad es construir un entregable valioso y de calidad en cada Sprint.

Responsable, trabajo bajo presión.

# ANALISTA



Leidy Cristina Hurtado Velandia

C.C. 1.118.564.281

leidyhurtado-1@hotmail.com

Participa en el proceso de aprobaciones o tareas específicas del proyecto.

Iniciativa, Trabajo en equipo, orientación a resultado y mejora continua.

# ADMINISTRADOR BASE DE DATOS

# 

Duban José Romero Ramírez

C.C. 80.310.889

dubanr@gmail.com

Encargado de gestión, creación y administración de base de datos del proyecto.

Es proactivo, responsable, colaborador.

# PRODUCT OWNER



PROTE

Alejandra Gómez Sánchez

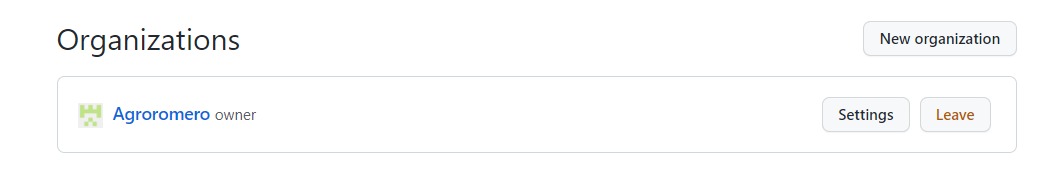
C.C. 1.110.580.887

[aleja-1202-97@hotmail.com](mailto:Leidyhurtado-1@hotmail.com)

Encargada de transmitir los requerimientos del cliente del cliente al equipo de trabajo, asegurando que el equipo tenga claro el objetivo del producto y priorizando las tareas.

Soy una mujer en constate proceso de aprendizaje y presta a incorporar criticas positivas y constructivas,

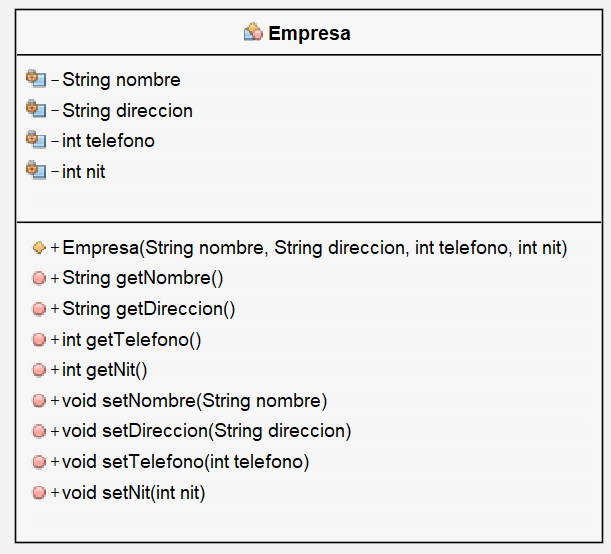
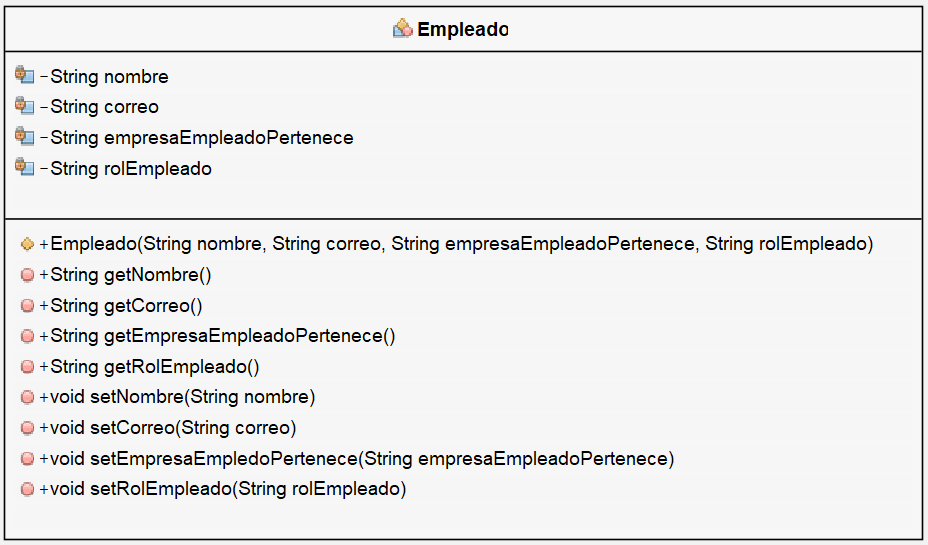
honesta, cordial, con alta capacidad de trabajo en equipo

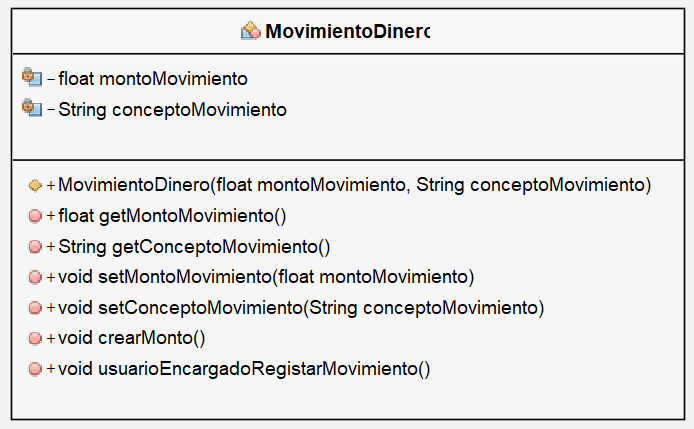


# PROYECTO AGROROMERO

* SPRINT 2: DIAGRAMA DE CLASES

El diagrama de clases es uno de los diagramas incluidos en UML 2.5 y se utiliza para representar los elementos que componen un sistema de información desde un punto de vista estático.

****

* Creación de una instancia de la clase "Empresa"

Lectura y modificación del nombre.

Lectura y modificación de la dirección.

Lectura y modificación del teléfono.

Lectura y modificación del NIT de la empresa

* Creación de una nueva instancia de la clase "Empleado"

Lectura y modificación del nombre.

Lectura y modificación del correo.

Lectura y modificación de la empresa a la que el empleado pertenece.

Lectura y modificación del rol del empleado (administrador, operativo).

* Creación de una nueva instancia de la clase "MovimientoDinero"

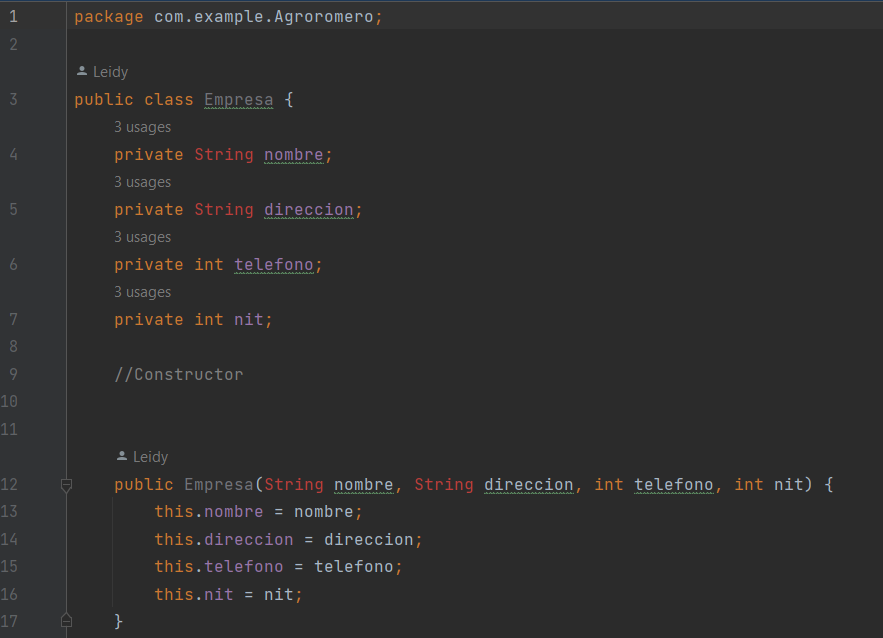
Lectura y modificación del monto del movimiento

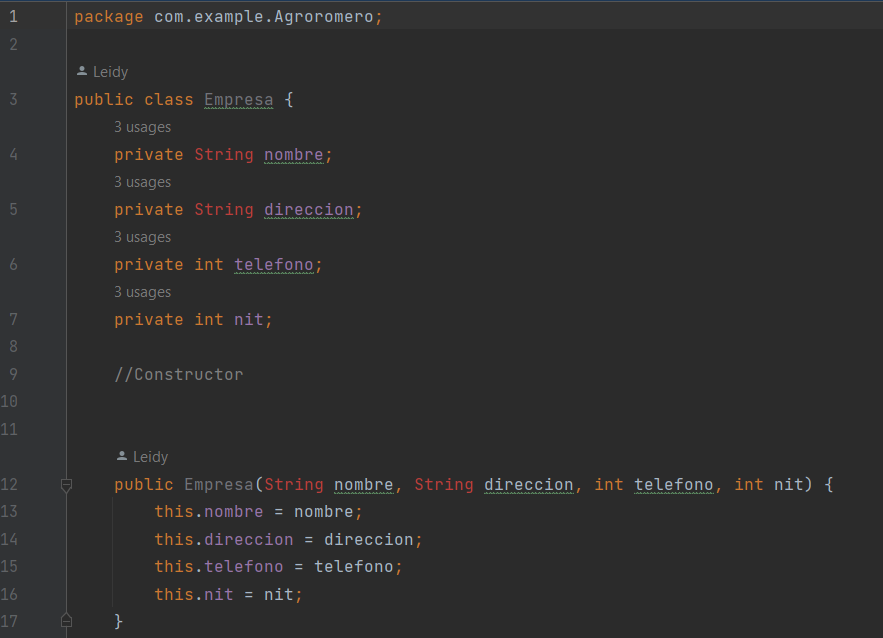
Creación de montos positivos y negativos

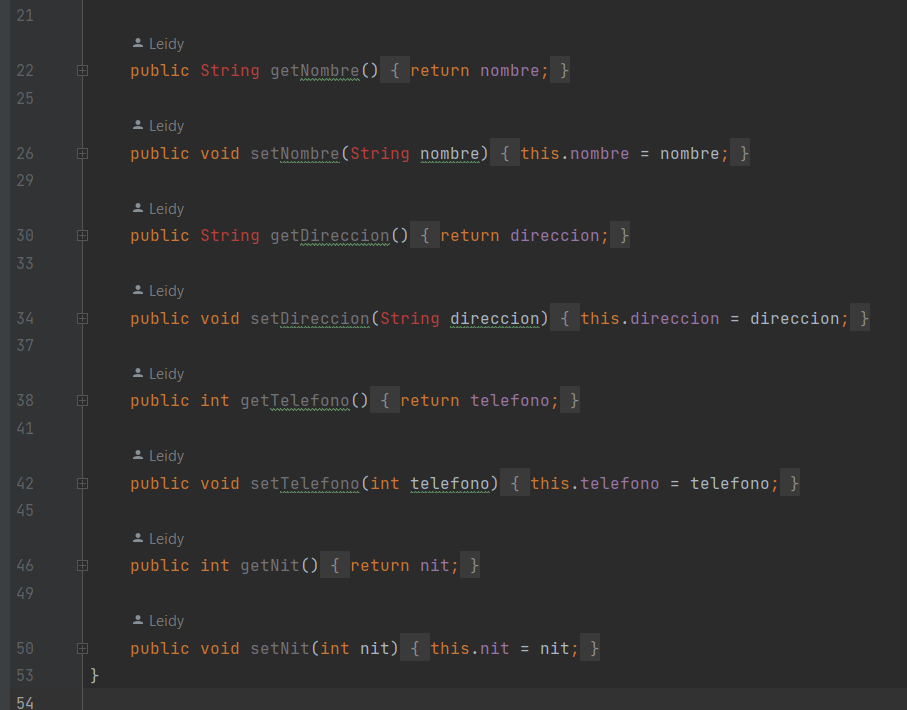
Lectura y modificación del concepto del movimiento

Definición del usuario encargado de registrar el movimiento

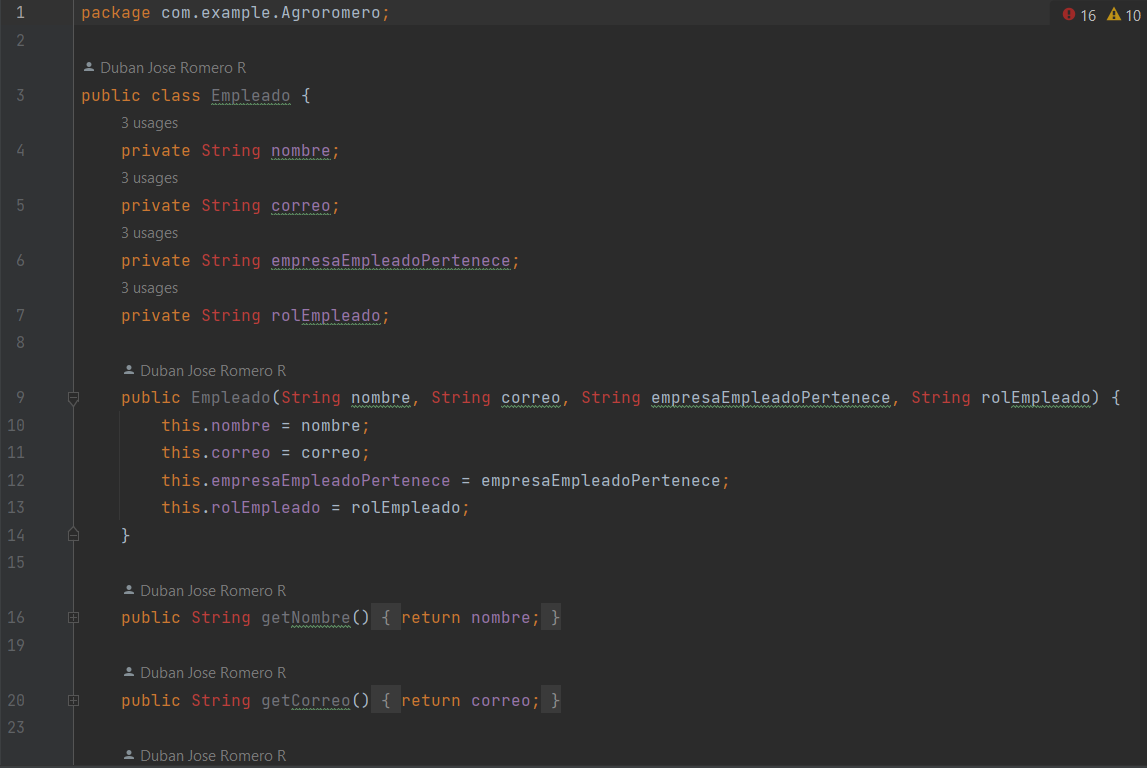
1. Modelar una empresa:

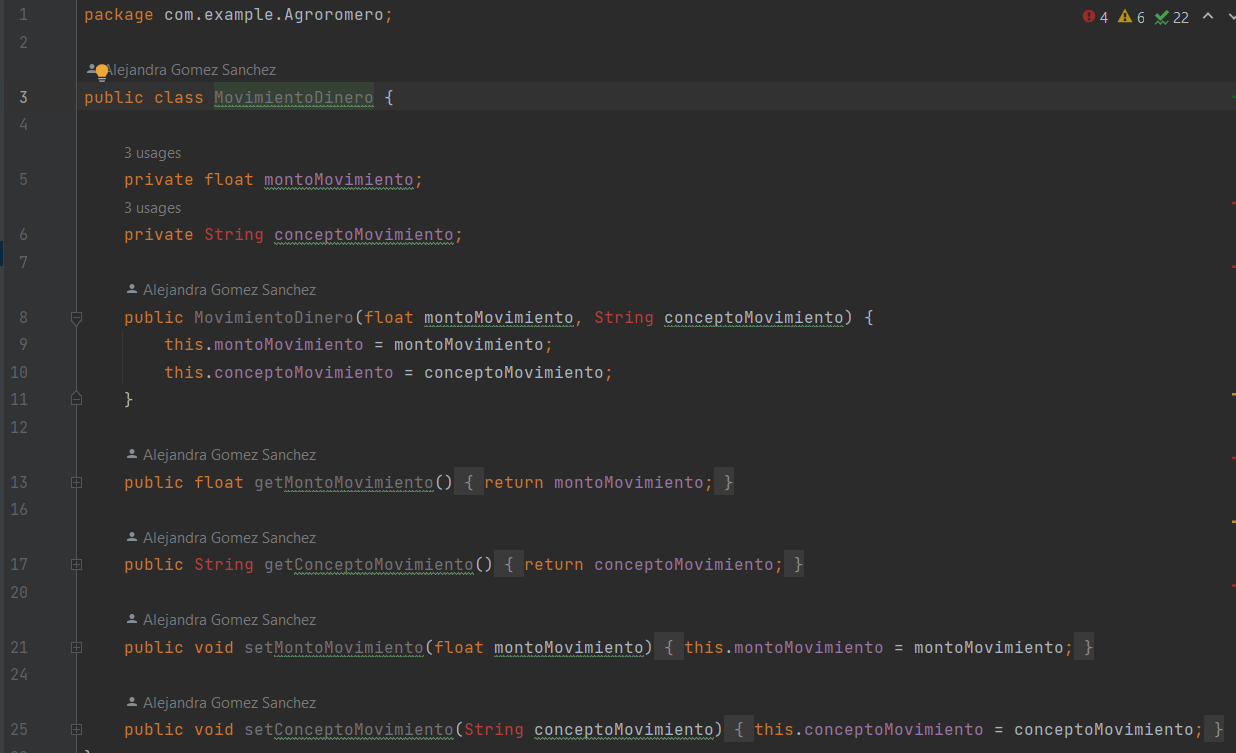






1. Modelar un empleado:



1. Modelar el movimiento:

* ¿Cuáles actividades del sprint se cumplieron?

Se cumplieron todas las actividades

* ¿Cuáles no se cumplieron?

No aplica

* ¿Qué preguntas o dificultades surgieron durante el desarrollo del sprint?

La principal dificultad se presentó debido a una confusión al momento de la elaboración de los diagramas de clase basados en UML, esto porque no se tenía una metodología clara para la creación de estas, entonces fue necesaria una re elaboración del diagrama de clase.

Otra dificultad que se presentó para la solución del sprint 2 fue que los comandos de Git y la actualización del repositorio en GitHub mostrados en clase fueron muy básicos y el estudio independiente fue bastante, provocando que se viera limitado por las labores personales