



Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey

TC2005B.10

Construcción de software y toma de decisiones

David Alonso Cantú Delgado

Frumencio Olivas Alvarez

Roberto I. Ruiz Reyes

BD 1.1 - Distribución del trabajo

Equipo 3

Alejandro Daniel Gonzalez Carrillo - A01570396

Jorge Luis Ayala Hernández - A00828633

Emmanuel Calzado Maycotte - A00827564

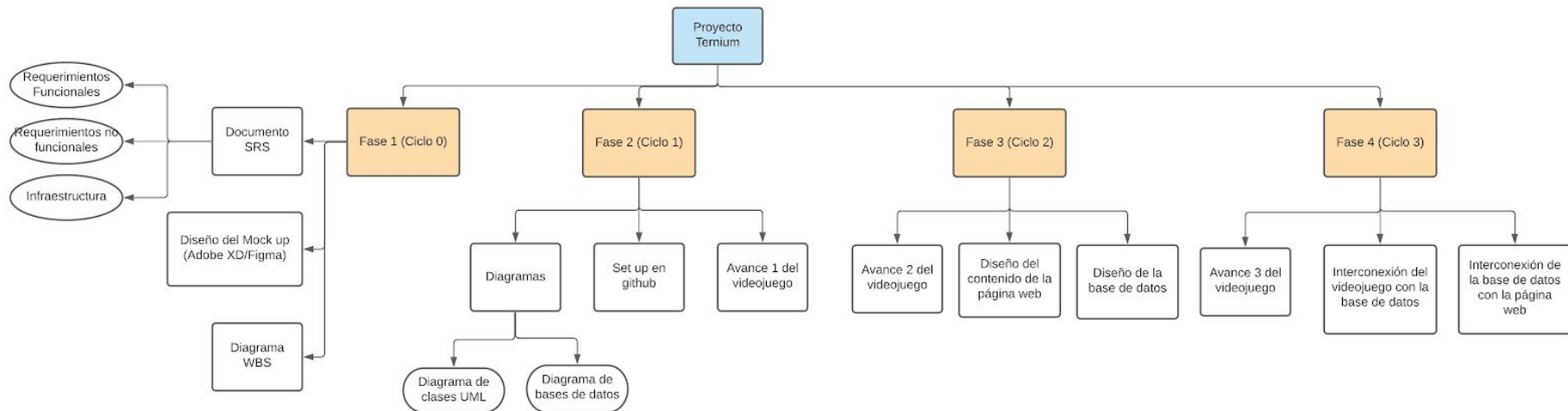
Carlos Astengo Macías- A01570405

Erick Gómez López - A01412169

Lunes 15 de febrero de 2021; Monterrey, N. L.

BD 1.1 - Distribución del trabajo

Diagrama WBS



* <https://lucid.app/lucidchart/invitations/accept/e012417a-2ea7-456c-aabb-a43e34515476>

Listado de actividades

Progreso (Con el tiempo los puntos pueden cambiar o agregarse más)

A. Fase 0

- a. Reunión introductoria al SRS Document.
 - i. Establecimiento de los Requerimientos Funcionales y No Funcionales: traducir los requerimientos del excel al documento SRS.
 - ii. Planteamiento de la infraestructura del proyecto: establecer las tecnologías y herramientas a utilizar en el desarrollo.
- b. Diseño del MockUp.
 - i. Creación del sketch de la página web: se buscará crear un primer borrador de la página.
 - ii. Comienzo del wireframe: cambiar lo necesario del sketch para formalizarlo.
 - iii. Concretar el MockUp: implementar diseño para más presentación y simular funcionalidad.
- c. Creación del Diagrama WBS.

- i. Primer acercamiento al diagrama: realizada en la creación del diagrama anterior.
- ii. Modificación atemporal al diagrama: actualizar lo necesario para mantenerlo vigente.

B. Fase 1

- a. Diagramas.
 - i. Clases UML.
 - 1. Implementación del diagrama de clases: se programarán las clases del diagrama UML.
 - ii. Creación de la Bases de Datos.
- b. Crear Repositorio y Acordar en protocolos de Github.
 - i. Compartir el repositorio y tener una sesión para dialogar los términos en que se manejarán las versiones.
- c. Creación del prototipo inicial del videojuego.
 - i. Creación del gameplay loop.
 - ii. Cumplir con los requerimientos de mayor prioridad.

C. Fase 2

- a. Prototipo funcional con todas las mecánicas en un nivel básico.
 - i. Cumplir con todos los requerimientos que pensamos usar.
 - ii. Crear cuanto menos un caso en donde se vea cada requerimiento siendo cumplido.
- b. Diseño del contenido de la página web: incluir los espacios para la implementación del videojuego y los dashboard en el sitio.
- c. Diseño de la base de datos: utilizar los servicios de Azure para el desarrollo de la BDD.

D. Fase 3

- a. Demo final del videojuego.
 - i. Agregar Menú Principal.
 - ii. Agregar música.
 - iii. Refinar sprites y UI.
 - iv. Agregar contenido y opciones.
- b. Implementar la interconexión del videojuego con la base de datos
 - i. Enviar datos del usuario a la base de datos.
 - ii. Recibir información del usuario desde el videojuego.
- c. Implementar la interconexión de la base de datos con la página web.
 - i. Leer información de la base de datos y mostrarla en un dashboard dentro de la página web.