Proyecto CODE

**PARTICIPANTES:**

bRENDA CASTRO

CRISTINA COMESAÑA

indice

**Descripción inicial**

**Objetivos iniciales**

**Herramientas**

IDE

Lenguaje de programación

Otras herramientas

**Planificación inicial**

Objetivos

Pseudocódigos

Diagramas

Primera ejecución exitosa

**Documentación**

Diagrama UML

Diagrama de usos

Javadoc

**Probas**

## descripción inicial

Esta App Software contará con dos partes fundamentales:

* Frontend: Parte visible con la que interactúa el usuario final consumidor del contenido.
* Backend: Parte invisible con la que interactúa el usuario interno creador del contenido.

Será un agregador de contenido alrededor de un evento deportivo. Que va solucionar necesidades, inquietudes…, del consumidor, como puede ser un deportista, turista, familiar….

Contará con:

* Marcadores con datos deportivos.
* Avisos importantes
* Alertas
* Personalización de las notificaciones
* Retroalimentación y feedback de los usuarios.