**Actividad de aprendizaje #1 2P**

**Metodología de Desarrollo Estructurada**

* **Orientadas a Procesos**

La Metodología Estructurada Orientada a Procesos es un enfoque de desarrollo de software que se basa en la estructuración y descomposición funcional de problemas en unidades más pequeñas interrelacionadas entre sí. Representa los procesos, flujos y estructuras de datos de manera jerárquica y ve el sistema como entradas, procesos y salidas.

**Ejemplo:** . Utilizando la metodología estructurada orientada a procesos, podrías crear un diagrama de flujo de datos que represente cómo se manejan las entradas (nuevos productos), los procesos (actualización de inventarios) y las salidas (informes de inventario). Cada fase del proyecto, desde el análisis hasta el desarrollo, estaría claramente definida y documentada, asegurando que todos los miembros del equipo comprendan sus responsabilidades y el estado del proyecto en cada momento.

**Metodología Orientadas a objetos**

Se caracterizan por ser interactivas por la encapsulación de datos y comportamientos lo que promueve una reutilización y un mantenimiento eficiente esto hace que facilite una mayor fiabilidad y la reutilización de componentes

* **Xp**

Se caracteriza por ser ágil, cíclica y basada en la programación orientada a objetos. Se centra en la interacción constante con el cliente, iniciando con la selección de historias de usuario, que se desglosan en tareas dentro de un sprint. Luego, se planifica la liberación con un cronograma detallado, se desarrolla el código en pares y se realizan pruebas continuas para asegurar calidad.

**Ejemplo :**

Se requiere desarrollar una app de pedidos de comida, primero se definen funciones clave como "hacer pedido" y "ver historial de compras". Luego, estas se dividen en tareas más pequeñas, como diseñar la interfaz o programar el botón de compra. Cada parte se revisa en equipo y, tras crear una versión básica, se presenta al cliente. Con su retroalimentación, se realizan mejoras en el siguiente ciclo.