

UNIVERSIDAD DON BOSCO
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS
CICLO 02- 2021



PRIMERA FASE DEL PROYECTO

GRUPO TEORICO: 05

INTEGRANTES:

Apellidos	Nombres	Carnet
Alvarenga Claros	Carlos Alexander	AC211104
Fonseca Guandique	Juan José	FG203030
Landaverde Abrego	Kevin Alejandro	LA211580
López Alvarado	Roberto Rodrigo	LA203000
Zaldaña Álvarez	Francisco Javier	ZA210751

DOCENTE: Alexander Sigüenza

FECHA ENTREGA: lunes 13 de septiembre de 2021

Índice

INTRODUCCIÓN	3
MOCK UP	4
LOGICA DEL PROYECTO	6
DIAGRAMAS UML DEL PROYECTO	7
CAPTURAS DEL USO DE TRELLO	9
HERRAMIENTAS Y PRESUPUESTO DE PROYECTO	12
LICENCIA CREATIVE COMMONS.....	12

INTRODUCCIÓN

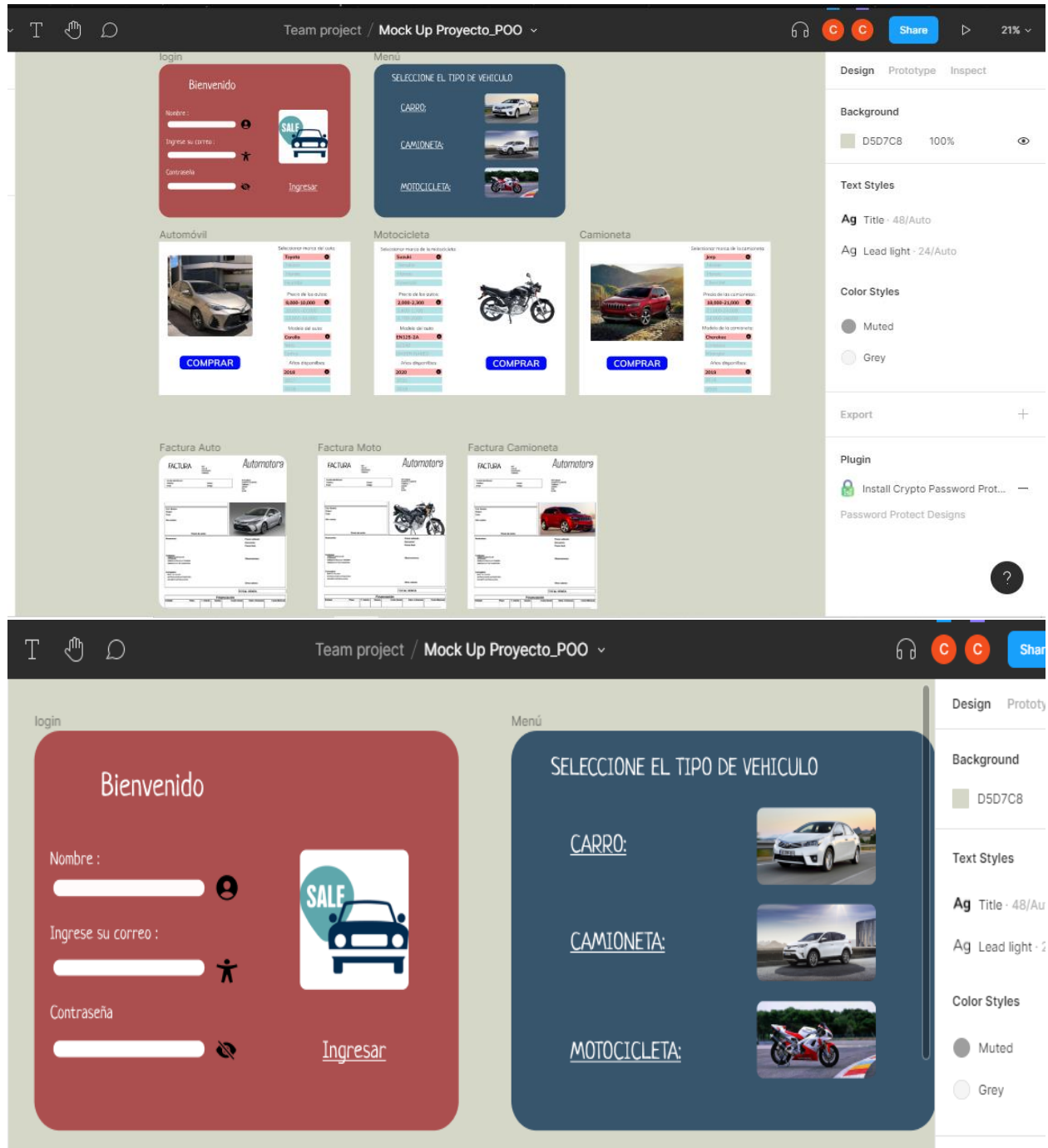
En el presente trabajo se hará un programa que hará uso de lo aprendido en el curso de Programación Orientada a Objetos, utilizando lo aprendido en Windows Forms, aplicando los repositorios de GitHub, y utilizando plataformas como Trello y Figma para coordinar un trabajo en equipo eficaz y versátil, además de aplicar elementos de Bases de Datos dentro del proyecto.

El propósito de este proyecto es, al estar finalizado, tener un programa funcional que pueda ser usado por cualquier usuario dentro de las especificaciones del registro de vehículos.

MOCK UP

Nuestro Mock up esta subido en la nube, se puede encontrar su link en el repositorio de GitHub, y si gusta podemos invitarlo al área de trabajo de nuestro proyecto en Figma.

Aquí están algunas de las imágenes de nuestro proyecto en formato png.



LOGICA DEL PROYECTO

El Presente proyecto consiste en un programa para la venta de vehículos de tipo terrestre, el programa será codificado en lenguaje C#, tipo formularios. El usuario interactúa con una variedad de formularios los cuales son desarrollados de tal manera que cualquier persona sepa utilizarlos intuitivamente.

Los formularios de nuestro programa realizan diferentes funciones, por ejemplo, el uso de un “login” para que el usuario obtenga una cuenta personal y pueda entrar al programa las veces que este lo solicite, sin la necesidad de estar ingresando sus datos repetidas veces al sistema.

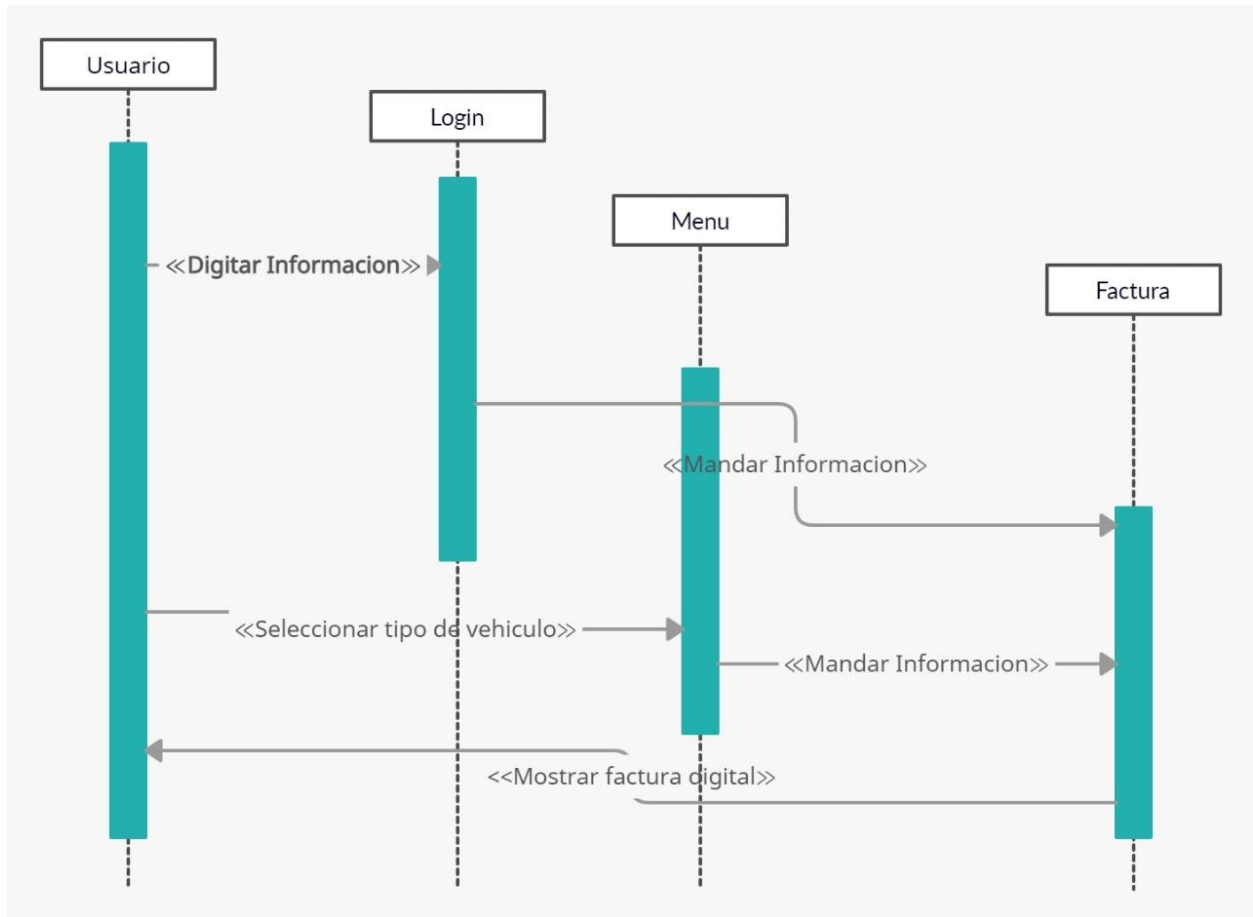
Al estar el usuario registrado en el sistema, se le presentara en pantalla la opción de poder comprar un vehículo, el cual es el propósito principal del programa(vender), este vehículo puede ser de 3 tipos: un auto, una moto o una camioneta. El usuario puede buscar el vehículo de su preferencia y comprarlo si así lo desea, los vehículos están divididos en secciones (tipo de vehículo, marca, precio, año) para que le sea más fácil al usuario manejar el programa.

Si el usuario decide realizar una compra, el programa le realiza una factura digital, para que de este modo quede constancia de la compra realizada. Toda la información digitada y guardada en el programa es enviada directamente a una base de datos, la cual almacenara toda la data correspondiente.

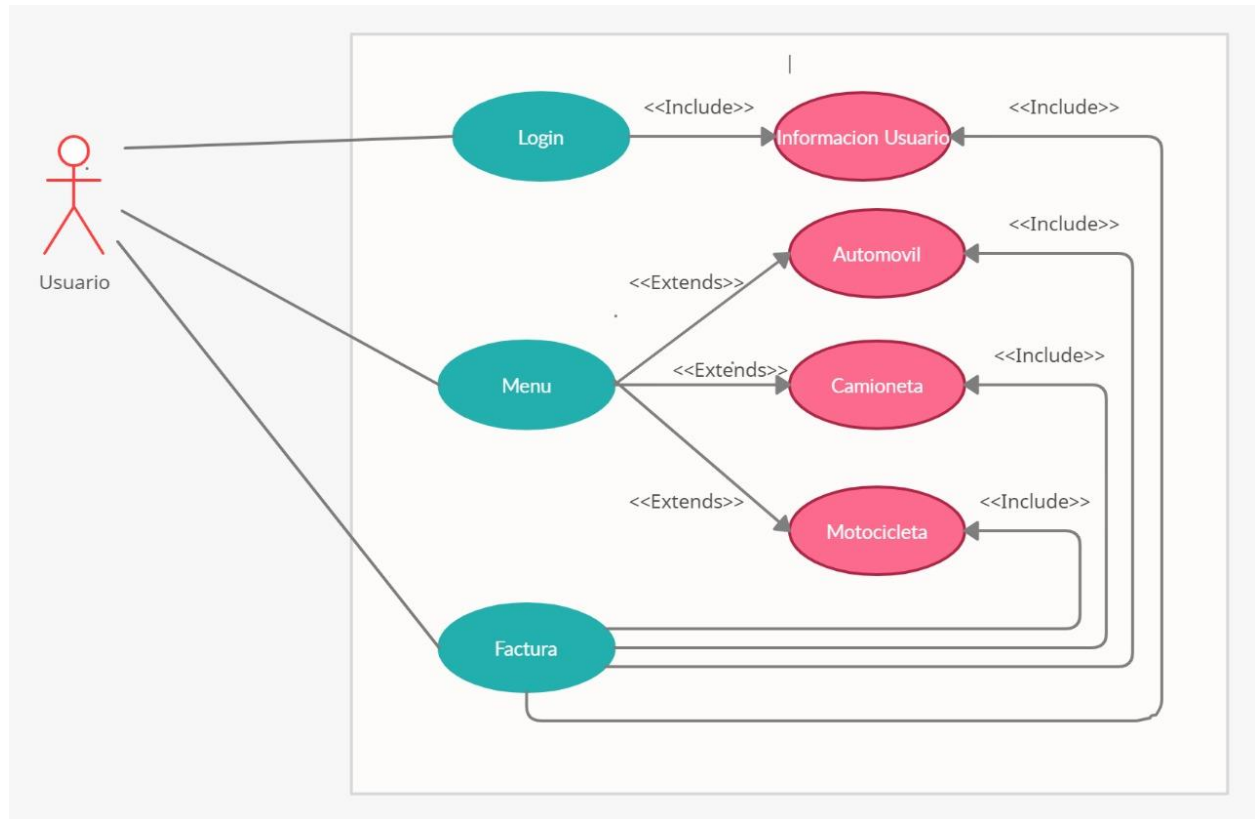
Este sería el funcionamiento y lógica general del proyecto, tratamos la manera de que la interfaz del programa sea entendible e intuitiva para que cualquier persona pueda utilizarlo de manera fácil y rápida.

DIAGRAMAS UML DEL PROYECTO

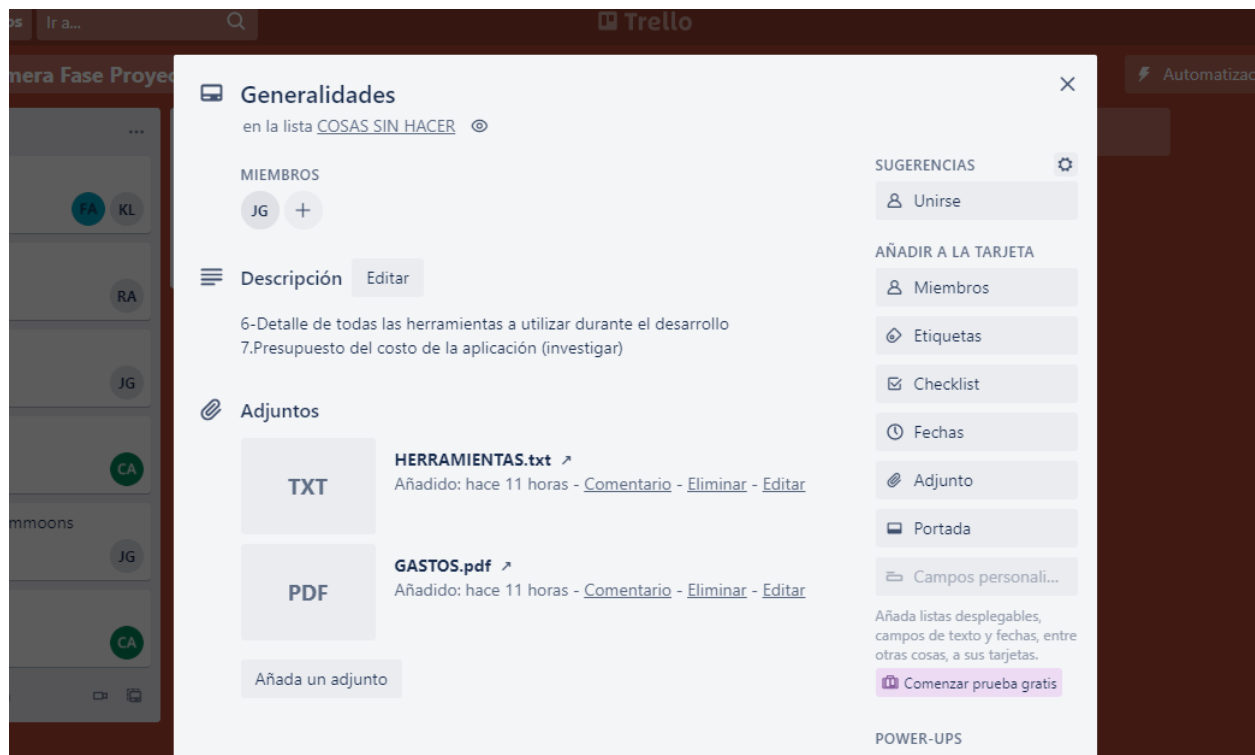
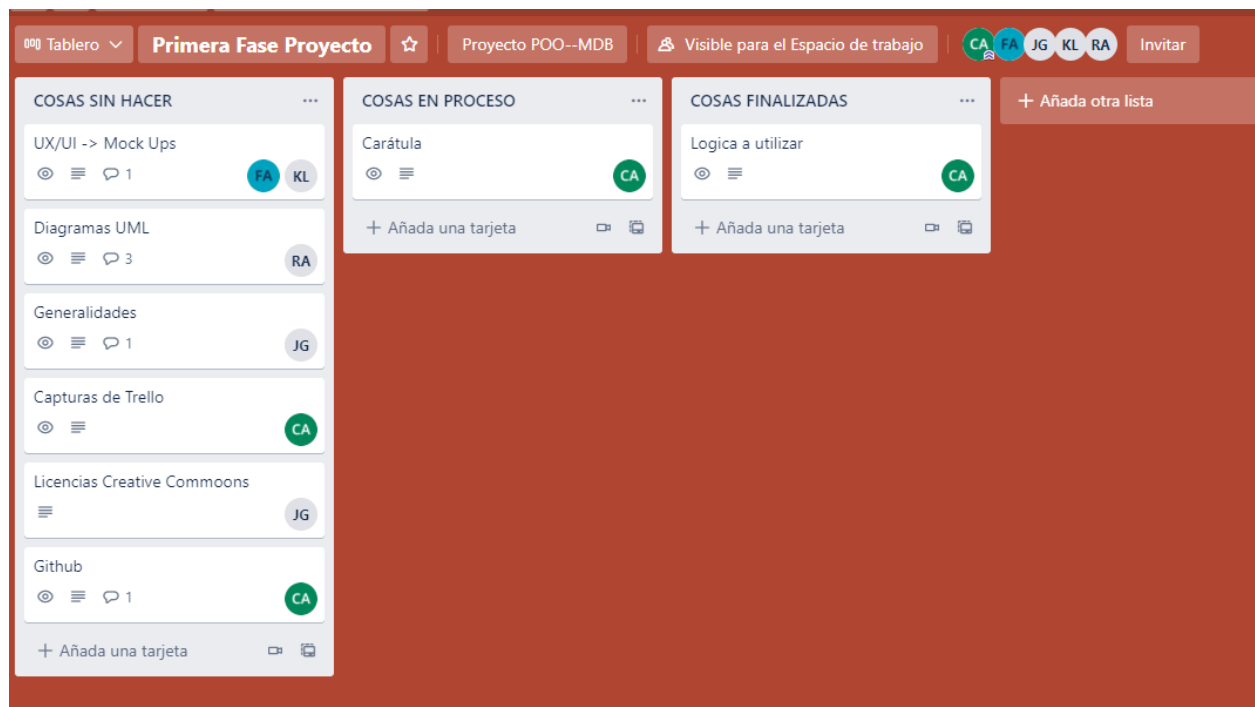
- Diagrama de Secuencia



- Diagrama de Caso de Uso



CAPTURAS DEL USO DE TRELLO



Tablero

Primera Fase Proyecto

Proyecto POO--MDB

Visible para el Espacio de trabajo

CAFAJGKLRA

Invitar

COSAS SIN HACER

Licencias Creative Commons

11

JG

+ Añada una tarjeta

COSAS EN PROCESO

Carátula

CA

Diagramas UML

31

RA

UX/UI -> Mock Ups

1

FAKL

Github

1

CA

+ Añada una tarjeta

COSAS FINALIZADAS

Logica a utilizar

CA

Generalidades

32

JG

Capturas de Trello

CA

+ Añada una tarjeta

+ Añada otra lista

Tablero

Primera Fase Proyecto

Proyecto POO--MDB

Visible para el Espacio de trabajo

CAFAJGKLRA

Invitar

COSAS SIN HACER

+ Añada una tarjeta

COSAS EN PROCESO

Licencias Creative Commons

11

JG

UX/UI -> Mock Ups

1

FAKL

+ Añada una tarjeta

COSAS FINALIZADAS

Logica a utilizar

CA

Generalidades

32

JG

Carátula

CA

Diagramas UML

3

RA

Github

1

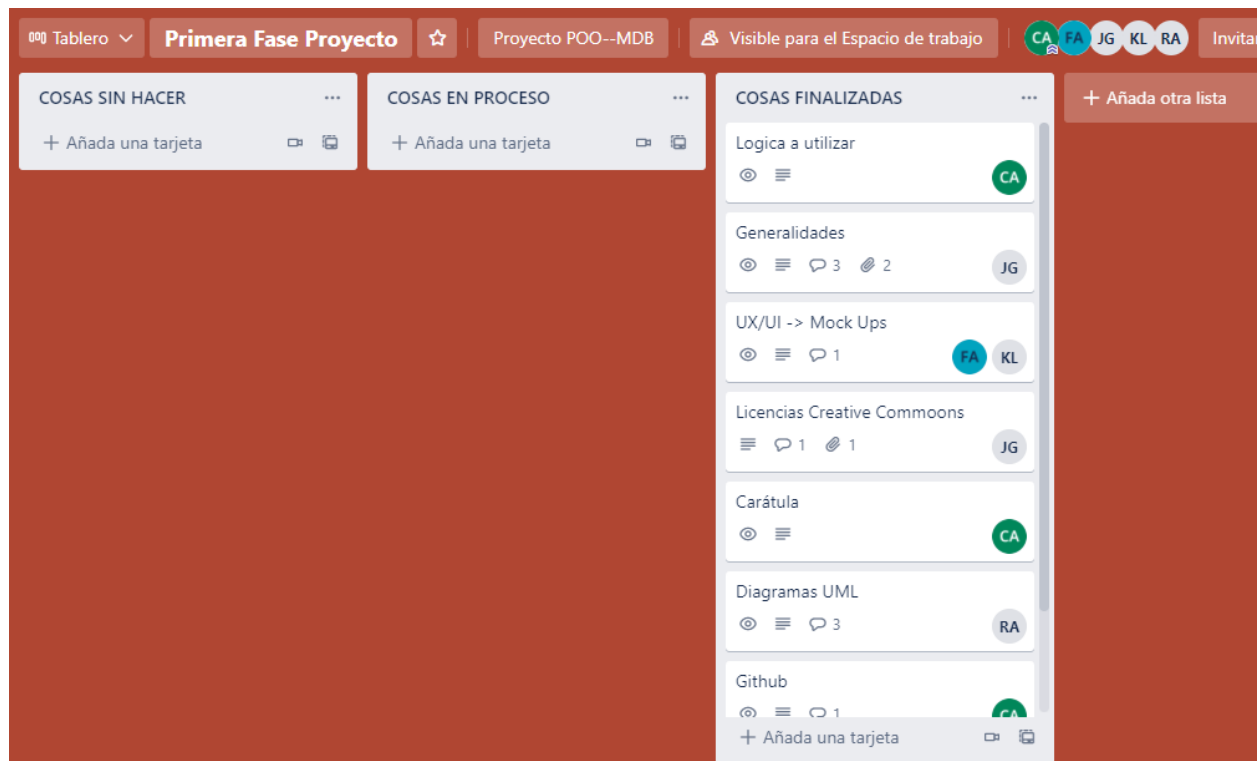
CA

Capturas de Trello

CA

+ Añada una tarjeta

+ Añada otra lista



Nota: Así como decía la indicación en la rúbrica, nosotros lo agregamos al tablero de Trello de nuestro proyecto, ahí puede evidenciar de manera mas detallada todas las actividades que realizamos en Trello.

HERRAMIENTAS Y PRESUPUESTO DE PROYECTO

Herramientas:

- 5 Computadoras
- Visual Studio 2019
- Periféricos de computadoras
- Google Meet
- Discord
- Whatsapp
- Transporte
- Trello
- Github
- Microsoft Office
- Figma
- Google
- Documentacion C# / Dot NET

Presupuesto de Proyecto	
Equipo	\$100
Gasolina	\$25
Electricidad	\$50
Mano de Obra	\$400
Licencias	\$200
Internet	\$35
Teléfono	\$12
Gastos Extras	\$70
Total:	\$892

LICENCIA CREATIVE COMMONS.



Proyecto_POO está distribuido bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).