

GRUPO2 IKER Y YERAY

Trabajo en grupo

ENDES – 1DAM

Contenido

GRUPO 2 2

Apuntes..... 3

Vídeo..... 4

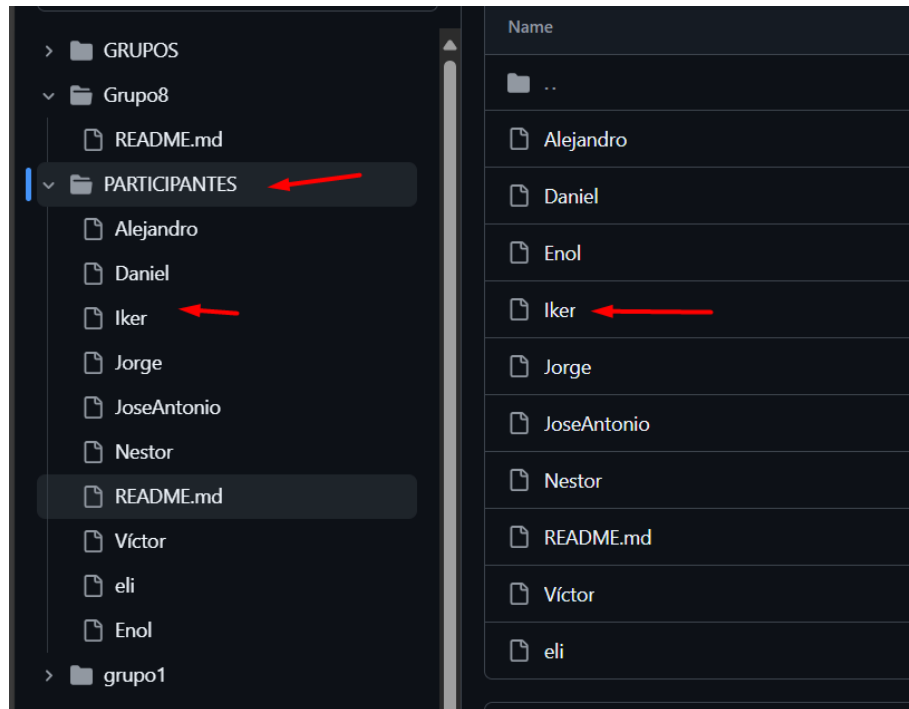
ENLACE VÍDEO 4

ENLACE POWERPOINT 4

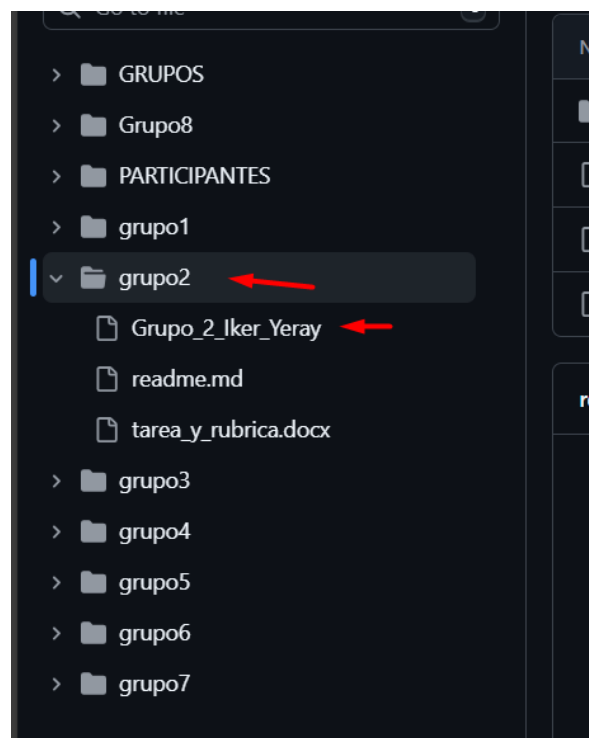
ENLACE REPOSITORIO GITHUB 4

GRUPO 2

1. Sube un mensaje a GitHub a la carpeta “Participantes” indicando tu nombre y el grupo al que perteneces. El archivo llevará tu nombre. Debe incluir tu nombre y el usuario de GitHub



2. Un miembro del grupo debe subir un archivo “Grupo_X” indicando los miembros del grupo.



Apuntes

1. Concepto de ciclo de vida del software.

El **ciclo de vida del software** es el conjunto de etapas que se siguen desde que se tiene la idea de crear un programa hasta que deja de usarse. Sirve para organizar el trabajo y asegurar que el software funcione bien, cumpla lo que necesita el cliente y sea fácil de mantener con el tiempo.

2. Descripción de las fases: análisis, diseño, codificación, pruebas, implantación y mantenimiento.

-Análisis: Se estudian las necesidades del cliente y se define qué debe hacer el programa.

-Diseño: Se planifica cómo será el sistema, su estructura, interfaces y bases de datos.

-Codificación: Los programadores escriben el código siguiendo el diseño.

-Pruebas: Se verifica que el software funcione correctamente y no tenga errores.

-Implantación: Se instala el programa en el entorno real para que los usuarios lo utilicen.

-Mantenimiento: Se corrigen errores, se actualiza y se mejoran funciones según sea necesario.

3. Roles en el desarrollo: analista, programador, tester, cliente.

-Analista: Se encarga de estudiar las necesidades del cliente y definir los requisitos.

-Programador: Es quien escribe el código y construye el software.

-Tester: Prueba el programa para encontrar y reportar errores.

-Cliente: Es quien pide el software y verifica que cumpla con lo que necesita.

4. Ejemplo de aplicación real.

Por ejemplo, una app de pedidos de comida:

En el análisis, se define que los usuarios deben poder ver menús y pagar online.

En el diseño, se crean los bocetos de las pantallas y la base de datos de restaurantes.

En la codificación, los programadores construyen la app.

En pruebas, se revisa que los pagos y los pedidos funcionen.

En la implantación, se publica la app en las tiendas.

En el mantenimiento, se corrigen fallos y se añaden nuevas funciones.

5. Diagrama o cronología del proceso.

6.

[Análisis] → [Diseño] → [Codificación] → [Pruebas] → [Implantación] → [Mantenimiento]

Vídeo

- Explicación visual del ciclo, con ejemplos y narración por partes.
- Puede incluir una simulación del proceso de desarrollo.

ENLACE VÍDEO

[Video Entornos Iker Yeray.mkv](#)

ENLACE POWERPOINT

[LICENCIAS DE SOFTWARE_YerayGonzalez - IkerFernandez.pptx](#)

ENLACE REPOSITORIO GITHUB

<https://github.com/Cristinarme-iesjjcm/ud01-git-grupos.git>